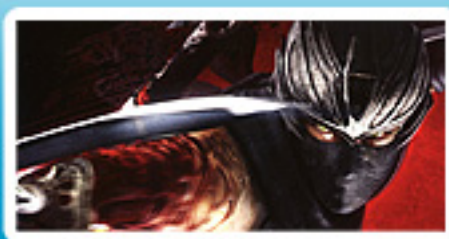


Wii U™



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](#)
- ✦ [Assassin's Creed IV : Black Flag](#)

B

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

C

- ✦ [Call of Duty : Black Ops II](#)
- ✦ [Call of Duty : Ghosts](#)

D

- ✦ [Darksiders II](#)
- ✦ [Deus Ex : Human Revolution Director's Cut](#)
- ✦ [Disney Infinity](#)
- ✦ [Donkey Kong Country : Tropical Freeze](#)
- ✦ [DuckTales Remastered](#)

E

- ✦ [EarthBound](#)
- ✦ [Epic Mickey : Le Retour des Héros](#)

F

- ✦ [F-Zero](#)
- ✦ [Fast and Furious : Showdown](#)
- ✦ [Fist of the North Star : Ken's Rage 2](#)

G

- ✦ [Game & Wario](#)

I

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

L

- ✦ [LEGO City Undercover](#)
- ✦ [LEGO Marvel Super Heroes](#)
- ✦ [Little Inferno](#)

M

- ✦ [Mass Effect 3](#)
- ✦ [Mighty Switch Force ! Hyper Drive Edition](#)
- ✦ [Monster Hunter 3 Ultimate](#)

N

- ✦ [Nano Assault Neo](#)
- ✦ [NBA 2K13](#)
- ✦ [NES Open Tournament Golf](#)
- ✦ [NES Remix](#)
- ✦ [New Super Luigi U](#)
- ✦ [New Super Mario Bros. U](#)
- ✦ [Ninja Gaiden 3 : Razor's Edge](#)
- ✦ [Nintendo Land](#)

P

- ✧ [Pikmin 3](#)
- ✧ [Punch-Out!!](#)

R

- ✧ [Rayman Legends](#)
- ✧ [Resident Evil : Revelations](#)

S

- ✧ [Skylanders Giants](#)
- ✧ [Skylanders SWAP Force](#)
- ✧ [Sniper : Ghost Warrior 2](#)
- ✧ [Sonic & All Stars Racing Transformed](#)
- ✧ [Sonic Lost World](#)
- ✧ [Splinter Cell Blacklist](#)
- ✧ [Super Mario 3D World](#)

T

- ✧ [Tekken Tag Tournament 2](#)
- ✧ [Teslagrad](#)
- ✧ [The Cave](#)
- ✧ [The Legend of Zelda : The Wind Waker HD](#)
- ✧ [The Walking Dead : Survival Instinct](#)
- ✧ [The Wonderful 101](#)
- ✧ [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'espèce 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...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Goldfinger

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 réalisés 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 vilain, 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'habitude 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 empressez 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 bombes 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 envolez 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 MI6, 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 !

MOTS DE PASSE

Ces codes sont à saisir dans la section dédiée du menu Bonus.

astr0b0y	Tenue de cosmonaute pour le multi local
au43v3r	Pack Goldfinger débloqué
f1n3att1r3	Veste de James Bond pour le multi local
g3tb0nd	Pack 007 débloqué
m00nlas3r	Pack Moonraker débloqué
qbranch3d	Pack infiltration débloqué
v00d00f1sh	Pack Nemesis débloqué

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, contrez 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 déblocuera 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 neige 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 herbes 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 contre-attaquez 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'ors 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'ailleurs 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 dans le building. Les icônes de contre n'étant pas indiquées, 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 faufile 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 : contre 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 supplémentaires 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, cerclé 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 coeur 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 cette 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 crochant 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 encerclée 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 accourrez 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 boulingrin

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 : secourez 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 perchant 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 sautant 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 " Heures d'attente " 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 frontaliers 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 frontaliers 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 cœur 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 encerclée 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'Indépendance, 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 passez 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, contrez 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 tunique rouge. 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 tunique rouge, 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.

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.

Emeute

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 ?

📌 FORCES ET FAIBLESSES DES ENNEMIS

* : Le nombre d'étoiles représente le niveau de l'ennemi.

Les simples soldats **

Apparence : Tunique rouge ; chapeau triangulaire ; mousquet ; bottes blanches.

Points forts : (Quasiment) aucun.

Points faibles : Tués en une seule balle, flèche ; vulnérables à toutes les attaques ; vulnérables aux séries d'assassinat ; ne maîtrisent pas la course libre et l'escalade.

Les tireurs d'élite **

Apparence : Tunique rouge ; chapeau rond ; mousquet ; bottes marrons.

Points forts : Repèrent Connor sur les toits ; ne ratent jamais leur cible.

Points faibles : Tués en une seule balle, flèche ; vulnérables à toutes les attaques ; vulnérables aux séries d'assassinat ; ne maîtrisent pas la course libre ou l'escalade.

Les balances **

Apparence : Tunique rouge ; haut chapeau ; aucune arme ; bottes blanches.

Points forts : Aucun.

Points faibles : Tués en une seule balle, flèche ; vulnérables à toutes les attaques ; vulnérables aux séries d'assassinat ; ne maîtrisent pas la course libre ou l'escalade.

Les éclaireurs ***

Apparence : Torse rouge ; chapeau carré ; couteau ; bottes marrons.

Points forts : Courent plus vite que Connor ; contrent les attaques simples ; attaque spéciale ; maîtrisent la course libre et l'escalade.

Points faibles : Tués en une seule balle, flèche ; vulnérables aux séries d'assassinat.

Les officiers ****

Apparence : Tunique rouge ; grand chapeau ; épée et pistolet ; bottes noires.

Points forts : Résistent aux contre-assassinats ; contrent les attaques simples ; fouillent les cachettes sur leur chemin.

Points faibles : Vulnérables au fauchage ; vulnérables aux séries d'assassinat ; ne maîtrisent pas la course libre.

Les grenadiers ****

Apparence : Torse rouge et kilt vert ; grand chapeau ; hache ; bottes marrons.

Points forts : Résistent aux contre-assassinats ; stoppent les séries d'assassinats ; attaque spéciale ; résistent aux contre-projections.

Points faibles : Vulnérables au fauchage ; ne maîtrisent pas la course libre.

Les jägers *****

Apparence : Chemise verte avec galons ; chapeau rond ; épée et pistolet ; bottes noires.

Points forts : Résistent à toutes les attaques simples ; stoppent les séries d'assassinats ; résistent aux contre-projections ; attaques spéciales.

Points faibles : Vulnérables aux contre-désarmements.

STATISTIQUES DES ARMES

Les poings

Dommages : 1.

Vitesse : 5.

Combo : 6.

Prix £ : Nul.

Les armes légères

Dommages : Lame secrète : 1 ; Tomahawk d'Assassin : 3 ; Tomahawk de pierre : 1 ; Tomahawk de fer : 2 ; Dague de fer : 3 ; Dague de pierre : 1 ; Dirk : 2 ; Tomahawk de guerre : 5 ; Couteau « Epée brisée » : 5.

Vitesse : Lame secrète : 3 ; Tomahawk d'Assassin : 3 ; Tomahawk de pierre : 2 ; Tomahawk de fer : 3 ; Dague de fer : 4 ; Dague de pierre : 3 ; Dirk : 5 ; Tomahawk de guerre : 5 ; Couteau « Epée brisée » : 5.

Combo : Lame secrète : 6 ; Tomahawk d'Assassin : 3 ; Tomahawk de pierre : 5 ; Tomahawk de fer : 3 ; Dague de fer : 4 ; Dague de pierre : 5 ; Dirk : 3 ; Tomahawk de guerre : 3 ; Couteau « Epée brisée » : 4.

Prix £ : Lame secrète : nul ; Tomahawk d'Assassin : nul ; Tomahawk de pierre : nul ; Tomahawk de fer : 2 475£ ; Dague de fer : 2 450£ ; Dague de pierre : 450£ ; Dirk : 3 750£ ; Tomahawk de guerre : craft ; Couteau « Epée brisée » : craft.

Les armes normales

Dommages : Epée normale : 1 ; Rapière française : 2 ; Sabre de cavalerie légère : 4 ; Sabre d'abordage : 3 ; Coutelas français : 3 ; Couteau de chasse : 2 ; Epée d'officier : 4 ; Coutelas denté de Kidd : 5 ; Epée de Washington : 4 ; Epée de Lincoln : 5.

Vitesse : Epée normale : 2 ; Rapière française : 1 ; Sabre de cavalerie légère : 3 ; Sabre d'abordage : 3 ; Coutelas français : 4 ; Couteau de chasse : 2 ; Epée d'officier : 1 ; Coutelas denté de Kidd : 4 ; Epée de Washington : 4 ; Epée de Lincoln : 5.

Combo : Epée normale : 3 ; Rapière française : 4 ; Sabre de cavalerie légère : 5 ; Sabre d'abordage : 5 ; Coutelas français : 5 ; Couteau de chasse : 4 ; Epée d'officier : 4 ; Coutelas denté de Kidd : 4 ; Epée de Washington : 4 ; Epée de Lincoln : 5.

Prix £ : Epée normale : 700£ ; Rapière française : 3 955£ ; Sabre de cavalerie légère : 3 500£ ; Sabre d'abordage : 1 250£ ; Coutelas français : 1 575£ ; Couteau de chasse : 4 100£ ; Epée d'officier : 5 000£ ; Coutelas denté de Kidd : nul ; Epée de Washington : craft ; Epée de Lincoln : craft.

Les armes lourdes

Dommages : Hache hessienne : 2 ; Hache navale française : 2 ; Hache d'abordage : 3 ; Hache d'abordage pirate : 5 ; Hache navale : 4.

Vitesse : Hache hessienne : 1 ; Hache navale française : 3 ; Hache d'abordage : 4 ; Hache d'abordage pirate : 4 ; Hache navale : 4.

Combo : Hache hessienne : 4 ; Hache navale française : 3 ; Hache d'abordage : 3 ; Hache d'abordage pirate : 2 ; Hache navale : 2.

Prix £ : Hache hessienne : 3 650£ ; Hache navale française : 5 450£ ; Hache d'abordage : 7 000£ ; Hache d'abordage pirate : nul ; Hache navale : Craft.

Les armes contondantes

Dommages : Casse-tête de bois : 2 ; Masse-Crosse : 3 ; Casse-tête de pierre : 3 ; Casse-tête à lame de fer : 4.

Vitesse : Casse-tête de bois : 3 ; Masse-Crosse : 4 ; Casse-tête de pierre : 1 ; Casse-tête à lame de fer : 1.

Combo : Casse-tête de bois : 3 ; Masse-Crosse : 2 ; Casse-tête de pierre : 2 ; Casse-tête à lame de fer : 1.

Prix £ : Casse-tête de bois : 2 650£ ; Masse-Crosse : 6 500£ ; Casse-tête de pierre : 3 850£ ; Casse-tête à lame de fer : Craft.

Note : L'attribut dommages est noté sur 5 ; l'attribut vitesse sur 5 et l'attribut combo sur 6.

FAIRE APPARAÎTRE UN CONVOI

Vous devez avoir conquis le fort Duquesne qui se trouve en Frontière. En premier lieu, téléportez-vous là-bas grâce au voyage rapide.

Aussitôt dans le fort, sifflez et chevauchez votre cheval pour quitter le fort tout en longeant la route principale, et ce jusqu'à apparition du convoi (en principe il apparaît après une centaine de mètres parcourus). Vous pourrez par la suite assaillir le convoi et récupérer une somme de 750£ à la clé. Cette technique fonctionne une fois sur deux, mais ça reste néanmoins une bonne méthode pour gagner de l'argent et pour obtenir rapidement le trophée « Prince des voleurs ».

Assassin's Creed IV : Black Flag

© Ubisoft 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

TENUES SPÉCIALES

Tenue d'Altaïr

Vous devez avoir une sauvegarde d'Assassin's Creed sur votre système.

Tenue d'Ezio

Vous devez avoir une sauvegarde d'Assassin's Creed 2 sur votre système.

Tenue de Connor

Vous devez avoir une sauvegarde d'Assassin's Creed 3 sur votre système.

Tenue de chat

Achetez les peaux d'animaux requises pour concevoir cette tenue.

Tenue de chasseur

Achetez la peau de singe rouge (5 000 pièces) et la peau de jaguar blanc (6 000 pièces) pour concevoir cette tenue.

Tenue maya

Trouvez les 16 pierres mayas en terminant toutes les missions mayas, puis ouvrez la porte secrète à Tulum.

Tenue furtive

Terminez au moins la moitié des contrats d'assassin.

Tenue de templier

Trouvez les 5 clefs en terminant les 16 missions des templiers, puis ouvrez la porte verrouillée dans la maison de Great Iguana.

Tenue "Edward The Legend"

Se débloquent avec 20 points Uplay.

Tenue "The Blades of Toledo"

Se débloquent avec 30 points Uplay.

Tenue "The Vengeful Daughter"

Se débloquent avec 40 points Uplay.

SE FAIRE BEAUCOUP D'ARGENT FACILEMENT

Pour que cette astuce soit totalement efficace, il faut avant tout posséder un Jackdaw bien avancé (canons améliorés, bateau résistant etc...). Par la suite, allez affronter les navires légendaires qui se trouvent soit à l'extrême nord-ouest, soit à l'extrême nord-est de la map. N'en détruisez qu'un seul et récupérez le butin de ce dernier. Laissez-vous tuer par le deuxième navire légendaire. Vous réapparaîtrez avec tout le butin récupéré, et les deux navires légendaires seront de nouveau là. Répétez l'opération jusqu'à obtenir la somme désirée.

S'OCCUPER FACILEMENT DES CONVOIS ROYAUX

La technique pour piller facilement un convoi royal est simple : occupez-vous d'abord des petits bateaux qui escortent le bateau royal. Attention ! Ne les détruisez pas, laissez-les de manière à pouvoir les aborder. Puis, occupez-vous du bateau royal. Si votre Jackdaw n'a plus beaucoup de vie, retournez aborder les escortes et utilisez cet abordage pour reprendre toute votre vie, puis retournez combattre le bateau royal.

Bon à savoir : jouer en ligne vous permet de découvrir sur la map l'emplacement de convois royaux, partagé par vos amis Uplay, sans besoin de payer des informations aux tavernes.

CHANT DE PIRATES D'ASSASSIN'S CREED III

Pour avoir le chant des pirates de l'Aquila d'Assassin's Creed III, il faut récupérer le chant qui se trouve à Great Iguana (votre repère). Vos pirates chanteront alors la chanson qui passait en boucle lorsque vous pilotiez l'Aquila dans le précédent opus.

AVOIR UNE DAGUE DÈS LE DÉBUT DU JEU

Vous pouvez avoir une dague dès le début du jeu, sans avoir à progresser dans l'histoire principale pour vous la procurer. Pour cela, il faut affronter des gardes agiles (les gardes qui ne peuvent être vaincus qu'en étant parés ou avec une contre-attaque). Une fois mort, approchez-vous de son arme et appuyez sur la touche appropriée pour la ramasser. L'arme est officiellement dans votre inventaire des armes secondaires.

Attention : On parle de dague, non de dagues à corde. Les dagues à corde ne peuvent s'obtenir qu'à la séquence 8 de l'histoire principale.

CAISSES INFINIES

Dans Black Flag, il existe un navire où les caisses se régénèrent à l'infini (coordonnées 405.815). Rendez-vous sur l'île Floride (406.815), vous verrez des navires en feu sur ses côtes. Laissez-les pour l'instant. Synchronisez le lieu et récupérez les divers objets (trésors, fragments d'animus...). Ensuite, visitez le premier navire au nord de l'île, ouvrez les caisses dans le temps imparti, puis laissez-le exploser à la fin du temps. Allez ensuite au second navire au sud de l'île pour vider ses caisses (le chrono de 45s se met en route), quittez le navire avant la fin du temps et faites un déplacement rapide au point d'observation. Le navire sera toujours présent et de nouveau rempli !

Note : Il y a bien une explosion mais c'est le premier navire (censé avoir coulé...) qui explose encore et encore...

↓ SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Séquence 1

Edward Kenway

Rien de tel pour entamer une aventure dans le monde de la piraterie qu'une petite bataille navale : avancez jusqu'à la barre et coulez les navires adverses pour vous familiariser avec les contrôles. Après la cinématique, rejoignez le rivage à la nage puis poursuivez l'assassin à travers l'île déserte, l'occasion de (re)découvrir les capacités acrobatiques du héros de cet opus. Une fois Duncan atteint, battez-le dans un duel de sabres pour prendre son équipement et découvrir votre première destination : La Havane.

Dirigez-vous ensuite vers le rivage et progressez discrètement dans les fourrés pour atteindre le marchand attaqué par les soldats et tuez-les avant de le libérer. Vous n'aurez alors plus qu'à rejoindre la barre du navire et à voguer en direction de la sortie de la baie.

Mission contemporaine 1

Comme dans tous les Assassin's Creed, quelques passages dans le présent accompagnent la narration et complètent l'univers. Aux commandes d'un inconnu, suivez la jeune demoiselle qui vous fait la visite. Apprenez également à interagir avec des objets grâce au communicateur puis retournez à votre poste pour vite retrouver la vie de pirate.

Séquence 2

L'animation de La Havane

Arrivé en ville, suivez l'ami Stede qui vous présente quelques-unes des possibilités du jeu : le magasin général où vous devez acheter des épées et le point d'observation au sommet de l'église qui révèle la map. Pendant ce temps, un malotru détrouse Bonnet, poursuivez-le dans les rues et plaquez-le au sol avant de l'assommer pour récupérer le larcin. Rejoignez après votre ami et suivez-le à la taverne où vous devrez battre quelques hommes qui vous ont reconnu en tant que pirate avant de fuir les gardes et de vous cacher.

... Et mon sucre ?

Manque de bol, le temps que vous batifoliez dans la capitale cubaine, Stede s'est fait voler son sucre et vous charge donc de le retrouver. Suivez les deux gardes qui déambulent dans les rues et quand ils se mettent à courir, foncez également pour éviter de les perdre (les marquer à l'aide de la vision d'aigle peut aider). Restez après à distance mais toujours dans la zone délimitée pour écouter leur conversation et apprendre où ils ont caché les marchandises, vous pouvez pour cela vous fondre dans les groupes de civils.

Suivez à présent le capitaine qui détient les clés de l'endroit où tout cela est gardé, celui-ci entrant dans une zone protégée, la solution la plus simple est encore d'attendre qu'il en ressorte pour le voler sans effusions de sang. Ensuite, contournez le fort en grimpant sur le côté gauche jusqu'à être tout près du point à atteindre, éliminez discrètement le garde et entrez dans la pièce. Enfin, concluez la mission avec un beau plongeon avant de rejoindre Stede.

Monsieur Walpole, je présume ?

Toujours dans l'esprit " tuto scénarisé ", ce chapitre de rencontre avec les templiers vous permet de découvrir le fonctionnement du pistolet et d'exécuter selon leur bon vouloir quelques-unes de vos techniques d'assassinat sur les mannequins. Suivez après les hommes pour en apprendre un peu plus sur leurs machiavéliques plans dans un fort long dialogue.

Un homme appelé le Sage

Cette mission d'escorte du prisonnier ne se déroule pas tout à fait comme prévu puisque les Assassins débarquent pour le libérer : défendez en priorité le gouverneur et tuez tous les hommes qui vous attaquent. Poursuivez ensuite le sage qui s'enfuit dans les rues de La Havane mais n'ayez crainte, celui-ci ne tenant pas trop à la liberté, il vous attendra au bout du chemin si vous ne l'attrapez pas avant et se laissera prendre après quelques coups de poings bien placés.

Ce qui me revient de droit

De nuit cette fois-ci, vous allez enfin pouvoir prendre les choses en main et tenter de dépasser les templiers sur le coup de l'Observatoire. Progressez pour cela discrètement dans les fourrés et éliminez les gardes gênants, éventuellement en les sifflant pour qu'ils se rapprochent de vos lames. A l'escalier, vous trouverez le gardien qui détient la clé, approchez-le pour lui voler et continuez à avancer furtivement en direction de votre objectif.

La flotte du Trésor

Bien sûr, une mésaventure comme se retrouver enchaîné dans la cale d'un navire n'est pas synonyme de fin pour Edward qui, accompagné de son nouvel ami, doit discrètement atteindre son équipement. A trois reprises, plaquez-vous contre les murs, attirez les gardes en sifflant et éliminez-les comme il se doit.

Rejoignez ensuite le pont et libérez les pirates détenus par les soldats sur plusieurs navires pour constituer l'équipage de ce qui deviendra très bientôt votre nouveau moyen de locomotion favori : le Jackdaw. Simple formalité avant cela : tuez le capitaine du bateau en question, vous pouvez l'atteindre sans peine en utilisant les jouissives cordes disposées sur le côté du navire adjacent. Maintenant, plus qu'à fuir en affrontant la tempête, veillez tout particulièrement à attaquer les vagues scélérates de face et à éviter les cyclones.

Séquence 3

Capitaine novice

Naviguez jusqu'à Abaco Island pour apprendre la chasse : rien de bien difficile, il suffit de se servir de la vision d'aigle pour repérer les proies et de les tuer avec le pistolet ou les lames secrètes. Fabriquez ensuite avec les peaux un nouvel étui et une amélioration de santé puis retournez sur le Jackdaw.

On embauche

Pour compléter l'équipage du navire, vous devez libérer quelques groupes de pirates situés aux quatre coins de la ville et marqués sur votre carte. Tous sont soit en train de se battre, soit détenus par les soldats, il vous suffit donc juste d'éliminer les menaces pour qu'ils soient libres de rejoindre votre cause. Une fois les 15 pirates rassemblés, rendez-vous au lieu de la pendaison et tirez sur la corde pour sauver le capitaine. Vous n'aurez alors plus qu'à supprimer les quelques soldats avant de revenir à la taverne.

Prises et butins

Dans cette mission, vous allez enfin apprendre à faire un abordage en bonne et due forme : trouvez un schooner et usez de vos canons jusqu'à ce qu'il soit hors d'état de naviguer puis approchez-vous en. Quand l'option vous est proposée, amarrez-vous, montez à bord et éliminez 5 ennemis pour finir l'abordage. Pour conclure la mission, naviguez jusqu'à Salt Key et achetez l'amélioration du Jackdaw auprès du capitaine du port.

Hissez le pavillon noir

Directement après, votre nouvel objectif est de voler 70 unités de métal, pour bien sélectionner les navires à aborder, regardez au préalable dans la longue-vue. Pillez les navires comme dans la mission précédente puis revenez à Salt Key pour parler à l'officier local (qui supprime votre niveau de recherche) avant de finir en achetant à bord du Jackdaw une amélioration des canons.

Canne et canailles

La prochaine cible des méfaits d'Edward et de son équipage est une plantation, mais avant de la piller il faudrait déjà savoir où elle se trouve ! Avancez juste de quelques pas pour voir votre cible et suivez-la quelques instants en restant dans les buissons. Rejoignez ensuite rapidement la barre du Jackdaw et suivez le navire de l'agent à bonne distance, la difficulté ici étant que la zone est interdite, vous devez donc à tout prix éviter de rentrer dans les champs de vision des autres vaisseaux.

Arrivé à destination, sautez à terre et foncez rapidement jusqu'à la cible en longeant la côte pour éviter d'être repéré dans la zone interdite. Écoutez ensuite l'homme pendant sa revue des troupes, rien de bien difficile étant donné que tous les champs sont des zones où il est possible de se cacher. Cherchez ensuite le gardien de la clé qui est un peu plus haut, proche de la maison et attendez qu'il passe à côté d'un fourré où vous vous tenez pour l'assassiner et voler sa clé. Il ne vous restera alors plus qu'à atteindre discrètement la porte de l'entrepôt en évitant ou en éliminant le soldat qui fait sa ronde à proximité.

Savoir se défendre

La vie est belle dans le petit monde de la piraterie mais attention à ne pas être trop importuné par la flotte royale. Naviguez tout d'abord en direction de la zone de recherche : le man'o'war se trouve au nord, à peu près au centre, utilisez votre longue vue pour le détecter malgré le brouillard. Comme dans la mission précédente, suivez-le en restant hors des champs de vision puis quand vos collègues vous rejoignent, passez à l'attaque en commençant par éviter les tirs de mortiers et en coulant les canonnières qui s'approchent. Le navire principal s'enfuit mais ce n'est que partie remise.

Folie collective

Commencez cette mission par un peu d'escalade pour rejoindre la jungle. Là, progressez prudemment en évitant les soldats espagnols, passez autant que possible par les arbres et les fourrés pour vous éviter d'inopportunes rencontres. Arrivé dans le petit port, localisez le templier qui est tout simplement sur le pont de son navire, si vous voulez tenter l'assassinat aérien, le mieux est encore de passer par les mâts.

Mission contemporaine 2

Une nouvelle fois de retour dans le présent, suivez la jeune demoiselle jusqu'au bureau du directeur créatif. En repartant, un gars de la technique vous interpelle, suivez les infos du communicateur pour aller pirater l'ordinateur de la collègue partie en vacances avant d'avoir envoyé ses fichiers. Le mini-jeu de piratage n'est pas bien compliqué, il suffit de bouger l'étincelle pour atteindre le cercle vert et de tourner pour ouvrir le système. Ensuite, descendez à la réception pour remettre la vidéo à la coursière et revenez dans l'Animus pour continuer vos pirateries.

Séquence 4

Cette bonne vieille crique

Directement après, vous êtes encore à Great Inagua et devez suivre James Kidd dans la jungle pour qu'il vous montre une autre de vos capacités. Au sommet de la stèle maya, faites pivoter le symbole pour qu'il coïncide avec les piliers puis allez déterrer le trésor. Continuez encore à le suivre dans la grotte pour arriver dans l'ancienne demeure du templier, il vous expliquera le principe des missions de chasse aux templiers (voir plus loin dans cette soluce). Enfin, retournez une dernière fois au port pour un petit dialogue et la mission s'achève.

Rien n'est vrai

Arrivé sur l'île des Assassins, progressez furtivement dans les fourrés et éliminez-les sans vous faire détecter pour atteindre James Kidd. Étant donné que vous n'avez pas le droit de rentrer en conflit, n'hésitez pas à être patient et d'attendre que la ronde des gardes soit favorable à un enchaînement de mises hors service. Une fois l'assassin rejoint, suivez-le dans le temple.

Le secret du sage

Ici, suivez James Kidd qui dispose également de talents pour la course libre et quand le ponton s'écroule, grimpez sur les racines à gauche pour atteindre l'autre côté. Après une autre petite séquence d'escalade, plongez sous l'eau et continuez de suivre James qui vous ouvre la voie. Un mécanisme permet de soulever et reposer les statues, l'objectif étant d'associer les bonnes couleurs, suivez la vidéo en cas de soucis.

En mauvaise posture

En ressortant, l'île est envahie de soldats et vous devez sauver les pirates et assassins à l'aide de la sarbacane généreusement offerte. Progressez discrètement pour éviter que les gardes n'abattent les prisonniers sous vos yeux puis une fois que vous en aurez libéré assez, la mémoire s'achève.

Séquence 5

Les forts

Toujours dans l'esprit " tuto géant ", votre prochaine mission est de vous attaquer à un fort, une activité qui sera par la suite disponible librement dans le monde. Pour cela, tirez avec vos canons sur les tours jusqu'à ce que celles-ci soient détruites et descendez à terre pour continuer l'attaque. Trouvez après l'officier et exécutez-le avant d'entrer dans le cabinet de guerre pour vous octroyer la possession de ce fort.

Voyageur de commerce

Commencez par suivre Prins et Torres afin de découvrir où se trouve le sage et à mi-parcours, veillez à ne pas trop vous éloigner d'eux car il y a une conversation à écouter en plus (passez par les toits pour vous simplifier la tâche). Tout près du but, vous êtes malheureusement repéré, éliminez donc les 5 gardes puis poursuivez James Kidd qui veut tuer les deux hommes alors même qu'Edward cherche à retrouver le sage.

Ce qui fait de toi un homme

Sur le toit du moulin, James vous révèle sa véritable nature et votre mission est d'aller abattre Prins mais avant cela, vous devez neutraliser les cloches de la plantation. Restez caché, éliminez une bonne partie des soldats et quand la voie est dégagée, approchez-vous en pour les détruire. Retrouvez ensuite James Kidd près du portail puis localisez Prins qui est dans le kiosque à l'arrière de la maison. Une fois l'homme mort, les choses se compliquent, foncez à l'extérieur de la zone et cachez-vous avant de rejoindre James Kidd pour conclure la mission.

Séquence 6

Plongée médicale

De retour à Nassau, suivez Barbe-Noire pour avoir un aperçu de la situation ici : tout le monde est malade ! Allez ensuite acheter une cloche à plongeur pour le navire dans le magasin du port. Prenez ensuite la mer pour retrouver le Queen's Anne Revenge. Plongez grâce à la cloche pour explorer l'épave, le coffre que vous cherchez est tout au fond, dans la cale d'un bateau. Pour repartir, empruntez le tunnel aquatique et restez ensuite dans les algues pour éviter que les requins ne vous dévorent.

L'avocat du diable

Dans cette mission, vous devez aller aider Barbe-Noire aux prises avec les anglais, approchez d'abord de son bateau qui est amarré à Mariguana Island puis descendez à terre pour prêter votre épée au pirate. Une fois les assaillants repoussés, repartez en mer et abordez le man'o'war pour le débarrasser de son capitaine. Les remèdes récupérés ne sont pas très nombreux mais au moins, les pirates savent maintenant où en trouver : Charles-Towne.

Le siège de Charles-Towne

Pour aider l'ami barbu à obtenir ses remèdes, commencez par suivre le navire dans les marécages en contournant les postes de surveillance puis descendez à terre pour continuer à pied et neutraliser la cloche. Les ennemis sont peu nombreux, vous pouvez sans mal les tuer un à un avant de la détruire. Poursuivez après le chemin et une seconde fois descendez pour continuer de suivre la chaloupe à pieds. En progressant discrètement sur les hauteurs, atteignez le cimetière et approchez-vous de la cible pour écouter la conversation. Enfin, poursuivez le capitaine qui s'enfuit et tuez-le dès que possible.

Mission contemporaine 3

Une nouvelle fois dans le présent, Mélanie requiert votre présence pour rencontrer le directeur créatif qui veut vous présenter une bande-annonce de vos aventures. Une nouvelle fois, le technicien vous demande alors de l'aide, le mini-jeu de piratage pour les caméras consistant simplement en trouver la bonne combinaison dont les chiffres multipliés donnent 70, ce qui fait bien sûr 2 - 5 - 7 Avec son aide, piratez maintenant l'ordinateur du directeur dans un autre mini-jeu. Enfin, allez à la réception remettre les fichiers à la coursière et revenez dans l'animus.

Séquence 7

Nous souhaitons parler

Les anglais débarquent à Nassau et visiblement il y a anguille sous roche puisqu'Hornigold en a l'air bien proche. Suivez les cibles pour en savoir plus, comme d'habitude prenez de la hauteur pour éviter d'être repéré. Infiltez-vous ensuite dans le fort en grimpant sur le côté gauche et faites-vous discret pour atteindre les documents, vous pouvez vous simplifier la tâche en éliminant au préalable les fusiliers et en sabotant la cloche.

La conspiration des poudres

Pour pouvoir sortir de Nassau, vous allez devoir faire exploser le blocus et par chance les soldats gardent quelques barils de poudre dans toute la ville. Comme toutes les zones sont interdites et que les ennemis sont en surnombre, vous allez devoir les éliminer plus ou moins discrètement un à un avant de récupérer la poudre.

Commodore en partance

Commencez cette mission en suivant les gardes discrètement jusqu'à leur campement et finissez-la en tuant le commodore sur son bateau avant qu'il n'ait le temps de lancer l'assaut

Le brûlot

Il est temps de vous enfuir maintenant : escortez le navire et défendez-le des multiples canonnières qui risquent de faire sauter toute la poudre puis face au blocus, arrêtez-vous pour ne pas partir en fumée avec lui. Vous pourrez alors foncer pour sortir de la baie, en prenant soin ou non d'éliminer les navires ennemis qui vous poursuivent.

Séquence 8

Pas sans combattre

Pendant vos retrouvailles avec Barbe-Noire, un homme semble très pressé, suivez-le discrètement et écoutez-le rapporter votre conversation à un autre homme. Continuez à les suivre en restant à couvert dans les fourrés mais tout tourne mal : foncez jusqu'au Jackdaw malgré les tirs ennemis et abordez le man'o'war. Remplissez les différents

objectifs comme d'habitude jusqu'à ce qu'un drame se produise : la mort de votre compère pirate. Terminez alors la mission en fuyant vers la haute mer.

Vainglorious Bastards

Commencez tout d'abord par chercher le navire de la Compagnie et poursuivez-le jusqu'à l'endroit proche du fort. Pour l'aborder attention, mieux vaut avoir un Blackdaw bien équipé car en plus de votre cible, un fort et deux autres navires viendront vous importuner. Si vous perdez trop de vie, n'hésitez pas à aborder un navire annexe et de sélectionner l'option " Réparer le Jackdaw ". Quand vous l'aurez enfin immobilisé, éliminez son équipage avant de vous faire trahir par votre ancien ami qui vous abandonne en pleine mer avec Vane.

Abandonnés

Après la cinématique, Vane commence à perdre la raison, poursuivez-le dans la jungle pendant un long moment. Arrivé aux ruines, celui-ci utilise des armes pour vous tirer dessus, avancez doucement à couvert et contournez par la gauche puis suivez-le à nouveau dans la jungle en faisant attention aux animaux et aux barils explosifs. Au temple plus de doute, vous devez assassiner votre ancien compère.

Séquence 9

Imagine ma surprise

De retour aux affaires, Edward doit commencer par retrouver Rogers et Hornigold qui se trouvent entre deux cabanes dans une plantation. Suivez-les ensuite dans la ville pendant un long moment et comme d'habitude, écoutez la conversation sur la fin. Hornigold reconnaît cependant le Jackdaw : battez-vous contre les soldats et fuyez dès que vous le pouvez.

La confiance, ça se mérite

Arrivé à Principe, commencez par couler les 5 navires qui viennent vous accueillir à bras ouverts puis approchez-vous de la plage pour débarquer. Avancez un peu dans la jungle, tuez le groupe de soldats en tirant dans les barils puis approchez-vous du cadavre derrière la palissade pour rencontrer le sage. Votre nouvel objectif est de localiser et de tuer les deux templiers, pour cela traversez discrètement le fort et atteignez le village dans lequel ils se promènent.

Séquence 10

Le stratagème de Black Bart

Commencez en suivant le canal jusqu'à apercevoir le navire portugais et plongez pour vous en approcher et lui voler son pavillon, que les ennemis vous repèrent ou pas ne change rien. Reprenez alors la barre du Jackdaw et continuez votre progression ainsi " déguisé " jusqu'à la prochaine plage où vous devrez vous rendre pour voler le coffre. Remontez après sur votre navire pour suivre la cible en évitant bien sûr de rentrer dans les vaisseaux ennemis. Une dernière fois, descendez à terre pour tuer les vigies et finissez la mission en sautant à bord du navire portugais, en tuant le capitaine et en fuyant la zone rapidement.

La mort dans mon sillage

Au moment où vous retrouvez Roberts, Hornigold refait son apparition, suivez-le et retrouvez son navire " le Benjamin " au nord-ouest de la zone. Mettez rapidement hors d'état de nuire son petit schooner avant que ses alliés ne viennent vous détruire. Directement, après la cinématique, foncez à travers les ruines pour le retrouver au sommet du plus haut temple maya et vainquez-le en duel.

L'Observatoire

Vous en entendez parler depuis le début de l'aventure, il est temps d'aller enfin le voir cet Observatoire ! L'île est

cependant envahie de gardiens cachés dans les fourrés se servant de sarbacanes, utilisez votre vision d'aigle pour les débusquer et nettoyer les zones pour que vos amis puissent passer. Une fois la dernière portion libérée, suivez Roberts en portant la caisse pour découvrir le fameux lieu.

Comme il est de coutume dans le jeu, Roberts vous trahit à son tour. Remontez sur les piliers pour revenir sur le sol mais la porte se fermant, cherchez l'issue en haut à droite. Dans sa chute, Edward est blessé, bien que le jeu vous demande de survivre, avec la vie qui décroît régulièrement vous ne pourrez pas faire grand-chose.

Mission contemporaine 4

Dans le présent aussi tout va mal, les failles de sécurité commencent à poser sérieusement problème à Abstergo. Le responsable de l'informatique vous demande donc logiquement d'effacer vos traces. Allez à la salle indiquée sur le communicateur et piratez le serveur en utilisant le code " 3-5-7-7 ". Dirigez-vous ensuite vers la salle principale pour pirater le serveur cloud, le code est " 3-7-7-7 ". Après une cinématique riche en révélations, retournez comme si de rien n'était à votre animus.

Séquence 11

Souffrir tant qu'il meurt pas

Une nouvelle fois en mauvaise posture, Edward est détenu par les anglais mais heureusement aidé par le chef des Assassins : faites bouger la cage pour lui permettre d'éliminer les gardes. Avec votre rudimentaire équipement, rejoignez ensuite l'entrée de la prison. A l'intérieur, progressez comme vous pouvez pour retrouver Mary et Anne, aidez ensuite la première à marcher jusqu'à la sortie de la prison. Malheureusement celle-ci ne peut s'en sortir, amenez-la tout de même aux Assassins qui vous attendent sur la plage.

Delirium

En pleine beuverie, Edward a des hallucinations et voit Roberts le narguer : avancer juste de quelques pas puis à quatre pattes pour vous retrouver dans l'océan. Remontez à la surface puis éliminez les trois Roberts avant une nouvelle cinématique sur le bateau puis la plage.

...Tout est permis

L'heure est à la rédemption pour Edward qui retrouve les Assassins pour réparer ses erreurs du passé : suivez et écoutez Ah Tabai qui vous fait don de la dague à corde juste avant que le camp ne soit attaqué. Traversez la jungle en éliminant tout soldat rencontré pour mettre fin à l'assaut espagnol comme si c'était un abordage : en tuant 20 soldats et le capitaine qui se trouve sur son navire.

Séquence 12

Les adieux du gouverneur

Avec sa nouvelle quartier-maître, Kenway a encore quelques comptes à régler avec de vieux ennemis, le premier n'étant autre que Rogers. Pour vous infiltrer dans la petite fête qu'il tient, localisez d'abord le diplomate italien et tuez-le dès que possible, il s'approche justement d'un tas de foin au moment où les gardes le perdent de vue. A la réception, le meilleur moment pour éliminer votre cible, est quand il passe à côté du banc où vous pouvez vous dissimuler. Bien sûr, achevez la mission en fuyant le secteur avant de rejoindre le bureau des Assassins.

La fin de l'âge d'or

Cap vers Principe maintenant, Edward doit retrouver Robert. Comme lors de votre première visite, toute la zone est interdite, soyez donc assez discret et localisez Roberts au bout du fort qui s'échappe dès qu'il vous voit. Prenez alors la barre du Jackdaw et pourchassez-le pour l'aborder malgré la solidité de son navire et son nombre de pénibles alliés, comme toujours si la vie vient à vous manquer, abordez un petit navire pour récupérer de la santé. Une fois le Royal

Fortune hors d'état de nuire, vous n'avez plus qu'à tuer Roberts.

Sang impur

A présent c'est de Torres dont va s'occuper Edward. Commencez par localiser votre cible sur le côté de l'église et suivez-la jusqu'au fort où se trouve donc Torres et allez le tuer. A ce moment El Tiburon fait son entrée et celui-ci n'a rien d'un ennemi ordinaire puisqu'il est impossible de le toucher à l'épée, vous devez forcément lui tirer dessus. Quand les balles viendront à vous manquer, écarter vous du géant et cherchez les caisses de munitions signalées de points verts ou fouillez les cadavres. Enfin, terminez la mission en fuyant vous cacher puis en retournant au bureau des Assassins.

Aussi tenace qu'une sangsue

Retour sur l'île de l'observatoire dans la suite de la traque d'Edward : vous devez encore une fois traverser la jungle de part en part pour atteindre l'Observatoire, les soldats étant quasi inexistantes, vous n'aurez aucun mal à y parvenir. Dans la salle d'observation, grimpez sur les blocs mobiles pour traverser puis une nouvelle fois en faisant bien attention de ne pas toucher les rayons lumineux qui vous brûlent. Arrivé au bout, vous pourrez alors tuer sans soucis et pour de bon cette fois le gouverneur Torres.

Mission contemporaine 4

Retour dans le présent pour une cinématique concluant l'aventure du présent avec tout plein de révélations avant de retourner dans l'Animus pour avoir droit au point final de l'épopée d'Edward Kenway.

Missions secondaires

Chasse aux templiers - Opia Apito

L'Assassin taïno

Pour vous faire confiance, la femme vous propose un défi : chasser plus de proies qu'elle. L'île n'est pas très grande mais remplie d'Huita, utilisez votre vision d'aigle pour les trouver dans les zones vertes et courez pour leur planter une lame dans le dos et dépecez-le. Enfin, tuez le jaguar blanc qui vous attaque dans une petite QTE.

Navire des Templiers

Après avoir retrouvé Opia de l'autre côté de l'île, suivez-la quelques instants puis cherchez Alvin un peu plus loin et écoutez-le puis volez-lui discrètement le registre pour conclure la mission.

Bras droit

Encore une fois suivez Opia puis cachez-vous le temps qu'elle ouvre la porte. L'homme qu'elle vient chercher s'enfuit, poursuivez-le et quand il monte sur son navire, prenez le vôtre pour l'aborder. Enfin, montez sur le pont de son vaisseau et battez-le pour savoir où est Lucia.

La piste de Lucia Marques

Retrouvez une dernière fois l'Assassin sur une île et suivez le garde que vous verrez après la cinématique pour qu'il vous mène directement à ses collègues. Massacrez-les tous pour faire venir le Templier dont certains arrivent en courant et peuvent être éliminés simplement avec les barils de poudre. Enfin, poursuivez votre cible qui s'enfuit pour l'assassiner elle aussi.

Chasse aux templiers - Rhona

Assaut contre le bureau

Pour commencer cette seconde chasse aux templiers, rencontrez Rhona et défendez le bureau des Assassins qui se fait justement attaquer. Entre les vagues, déposez des barils aux entrées et tirez dedans dès que les gardes s'en approchent.

Un voleur au marché

Toujours méfiante, Rhona vous demande d'aller régler un de ses problèmes perso : allez simplement au marché pour repérer le voleur et plaquez-le à terre quand il s'enfuit afin de lui reprendre un lettre.

Course à l'armement

Dans cette mission, vous devez localiser et détruire trois barils explosifs répartis dans la ville, ceux-ci sont en effet bien gardés mais si vous avez du mal à les approchez, tirer dedans pour les faire exploser est aussi efficace que les incendier.

La fin de Flint

La fin est proche pour le pauvre templier de La Havane : suivez Rhona pour qu'elle vous montre la cible et tuez-le avant qu'il ne s'enfuit. Après la cinématique, fuyez le secteur avec la clé désormais en poche.

Chasse aux templiers - Anto

L'Assassin marron

Votre première tâche pour retrouver le templier de Kingston est d'écouter les gardes pour récolter quelques informations bienvenues. Un premier groupe s'approche facilement par les toits tandis que le second vous repérera assez vite et vous devrez poursuivre et rattraper un des deux pour l'interroger.

Recrutement de marrons

Pour aider l'assassin, allez libérer les esclaves répartis dans toute la ville. Un premier est très peu protégé dans un cloître avec seulement deux gardes à tuer pour le libérer, un second est escorté dans la ville et le troisième est retenu par un peu plus de gardes mais rien de bien compliqué.

Assaut

Alors que vous essayez toujours de récupérer votre clé, le bureau est attaqué, défendez-le pour satisfaire Anto, il vous suffit pour cela d'éliminer les vagues d'ennemis et d'aller les attaquer directement pour réduire leur nombre entre les vagues.

La ruse du commandant

Cette fois c'est la bonne, suivez les gardes avec Anto pour qu'ils vous mènent à la plantation. Ici, trois emplacements sont indiqués pour le templier mais un seul est le bon, celui du fond, vous pouvez l'éliminer en utilisant par exemple les fléchettes furies sur ses congénères. Terminez alors la mission en fuyant la zone.

Chasse aux templiers - Vance

Oh, mon frère...

Commencez cette chasse à Nassau en trouvant les deux hommes et en écoutant leur conversation. Suivez le jusqu'à ce qu'ils vous mènent à Upton et tuez-le. Oups, ce n'était pas le bon, heureusement, il n'est pas mort et veut bien vous aider pour la suite.

L'autre frère

Suivez Upton pour en apprendre plus sur son frère qui visiblement s'est un peu trop rapproché d'une templière. Après ses émouvantes retrouvailles avec Vance, suivez-le discrètement et assassinez les voleurs venus pour sa moitié de carte. Quand ils se séparent, continuez de suivre Vance et écoutez sa conversation avec la femme avant de foncer sauver Upton quand ils mentionnent l'assassin qu'ils ont payé pour l'éliminer.

Le chagrin d'Upton

Upton ne vivant pas très bien la trahison de son frère, retrouvez-le complètement ivre à la taverne. Étant donné qu'il provoque la moitié des hommes du coin, battez-vous pour en assommer quelques-uns avant qu'ils ne le blessent. Emmenez-le ensuite en lieu sûr en payant les courtisanes sur le trajet et en tuant les gardes énervés de le voir uriner sur la voie publique.

Reine des pirates, roi des idiots

Il est temps de retrouver une dernière fois Upton pour vous charger de Vance : allez au point d'intérêt et localisez-le au nord du marais. Poursuivez ensuite sa copine et réservez-lui le même sort afin de récupérer au passage la fameuse clé. Comme d'habitude, fuyez la zone pour compléter la mémoire.

Contrats d'assassin

Le maître de la plantation (Kingston 1)

Avec le nombre de plantations que vous avez dû infiltrer dans l'aventure, cette mission ne sera qu'une promenade de santé, notamment vu le peu de gardes entourant la cible.

Le poste des gardes (Kingston 2)

La cible se trouve cette fois au sommet du poste de garde, l'approche est un peu plus difficile mais pas infaisable : un premier double meurtre et quelques fléchettes furie devraient en venir à bout sans problèmes.

Le négrier (Kingston 3)

Comme bien souvent, la méthode la plus simple pour approcher cette cible est de monter sur les toits et de tirer sur les barils explosifs en faisant attentions aux gardes qui patrouillent.

Le juge (Kingston 4)

Même pas la peine d'être discret ici, allez de l'autre côté de la baie de Kingston grâce aux barques de la plage, trouvez le juge qui tambourine à une porte et tuez-le.

Le trafiquant d'armes (Kingston 5)

Le groupe de pirates est situé juste à côté, montez sur le toit et tuez le garde avant de faire un assassinat aérien sur votre pauvre cible qui se trouve en plein milieu de la zone

Le capitaine britannique (Kingston 6)

Le capitaine en question se trouve sur la plage, entouré de nombreux gardes, attendez juste qu'ils détournent le regard pour foncer des buissons jusqu'à lui.

Feu de camp sur la plage (La Havane 7)

Comme le nom de la mission l'indique si bien, votre cible se trouve sur la plage, pour l'approcher discrètement, restez dans les arbustes juste à côté et sifflez-le.

Une cargaison de poudre (La Havane 8)

Cette cible se trouvant sur la digue, le meilleur moyen de l'approcher est encore la nage discrète, bien que les barils qui se trouvent à ses pieds puissent tout autant servir.

Le commandant espagnol (La Havane 9)

Celui-ci se trouvant dans un patio surveillé, approchez-le prudemment en éliminant les carabiniers des toits et en utilisant les fléchettes furie sur les gardes passant à proximité.

Marchand illicite (La Havane 10)

Ce commerçant proche des templiers se trouve lui aussi entre des murs fermés mais vous pourrez sans peine l'atteindre d'un petit assassinat aérien depuis les toits après avoir éliminé les sentinelles.

La fin des impôts (La Havane 11)

Tous corrompus décidément à La Havane, cet officier est lui un peu plus difficile d'accès mais une petite fléchette furie pour l'un des soldats qui l'entourent suffira à refroidir ses ardeurs.

Évasion malheureuse (La Havane 12)

Pas de bonus de discrétion ici, allez simplement au point de repère pour que votre cible s'enfuit, vous n'aurez alors plus qu'à lui courir après pour lui porter un gentil coup de lame secrète à la nuque.

Le capitaine pirate (Nassau 13)

Cette cible est située aux abords de la ville, les zones de traques sont rares mais rien de bien difficile pour autant si vous êtes patients et que vous nettoyez la zone au préalable.

Les hors-la-loi (Nassau 14)

Kenway, gendarme de proximité, doit maintenant s'occuper d'un groupe de hors-la-loi sévissant à Nassau, ou du moins de leur chef qui se trouve à l'arrière de la grande maison proche du marais, l'assassinat furtif depuis le toit est à privilégier pour rester invisible..

Pilleurs de tombes (Arroyos 15)

Celui-ci se trouve sur une île, à l'intérieur de la pyramide maya qui fait office de déplacement rapide si vous avez synchronisé le point d'observation.

Un dernier pour la route (Arroyos 16)

Un peu moins exotique que le précédent, cette cible est en plein milieu d'Arroyos : montez sur un toit, visez la tête et boum.

Naufragé (New Bone 17)

La cible se trouve sur la petite île non loin, approchez-vous grâce aux buissons et assassinez-le d'un coup avant que quique ce soit ne vous repère.

Le frère indigne (Corozal 18)

Un pirate qui veut s'approprier un fort ? Voilà qui est bien regrettable : allez-y et tuez-le avant qu'il ne mette à exécution son plan.

Les braconniers (Crooked Island 19)

Edward se la joue garde-chasse dans cette mission : pour défendre les gentils animaux, assassinez la cible qui se trouve au bout de la structure de bois.

Le déserteur (Crooked Island 20)

La cible est sur une petite île non loin, pas d'impératif de discrétion ici alors trouvez-le près du rocher central et usez de votre lame pour l'envoyer en enfer.

Double dilemme (Grand Cayman 21)

Double cible pour une fois, allez à la taverne et provoquez en duel ces deux frères pour les remettre à leurs places de simples mortels.

Le terrible pirate (New Bone 22)

" Cet arrogant capitaine " se trouve non loin, sur une île que vous connaissez déjà si vous avez exécuté les chasses aux templiers : celui-ci est relativement bien entouré mais en partant du point d'observation vous n'aurez qu'à descendre de quelques étages pour lui offrir un assassinat aérien des plus majestueux.

L'expédition (Île à Vache 23)

La cible se trouve juste à côté du point d'observation, grimpez sur les rochers juste à côté.

Le maître des esclaves (Île à Vache 24)

Dans Assassin's Creed 4, on ne rigole pas avec l'esclavage : rendez-vous à la plantation indiquée et tuez le négrier qui se trouve dans le charmant petit jardin fleuri derrière sa villa.

Une affaire de négrier (Andreas Island 25)

Même pas besoin de voyager bien loin, la cible arrive en bateau juste à côté de l'endroit où vous vous trouvez.

L'informateur (Salt Key Bank 26)

Voguez (ou déplacez-vous rapidement s'il vous appartient) jusqu'au fort de Dry Tortugas au nord-ouest de la carte pour trouver votre cible au sommet de la construction : un baril mal placé, une balle bien visée et boum.

Le chercheur de trésors (Andreas Island 27)

Allez à Abaco Island pour trouver votre cible sur cette minuscule île, de nombreux fourrés sont à disposition mais vous pouvez aussi tenter de lui foncer dessus quand les gardes tournent le dos.

Affaire louche (Salt Key Band 28)

Prenez votre Jackdaw pour atteindre cette cible qui se trouve sur un petit schooner qui prendra la fuite en vous voyant. Poursuivez-le jusqu'à la plantation et tuez-le sur place.

Le repaire du contrebandier (Grand Cayman 29)

Plus original, cette cible se trouve dans un repère secret : après avoir utilisé la cloche pour descendre sous l'eau, entrez dans la grotte et nagez dans ce labyrinthe en évitant le requin qui s'y trouve. Arrivé dans le repère, tuez un contrebandier pour lui voler son arme et gagnez le duel contre la cible (à moins que son collègue ne vous facilite la vie en envoyant une grenade à ses pieds)

La grotte des hors-la-loi (Corozal 30)

Et la dernière cible de vos contrats d'assassins est un aristocrate templier bandit, rien que ça : allez à son repère en

nageant entre les méduses puis tuez-le en ramassant un mousquet et en lui collant une balle dans la tête (avant que ses amis ne vous tombent dessus).

Contrats navals

Œil pour œil

Votre première mission est d'aborder un navire espagnols coupable d'avoir attaqué un navire du marchand hollandais : la frégate en question est à peu près au milieu de la zone de recherche, veillez à l'aborder et non pas à le couler.

Droit maritime

Rejoignez le lieu de l'embuscade puis après la cinématique, abordez rapidement le Hercules après avoir coulé ses canonnières et vous aurez fini cette mission.

Fléau espagnol

Dans cette mission, vous devez trouver et couler 3 canonnières espagnoles, celles que vous voulez, utilisez votre longue-vue pour les repérer et n'hésitez pas à vous éloigner de la zone si vous n'en trouvez pas.

Bois flotté

Cette mission requiert de votre part que vous récupériez juste 60 bois, si vous les avez déjà donnez-les au marchand et sinon allez aborder quelques navires.

De la soie sur les vagues

Cette mission requiert de votre part que vous récupériez juste 30 tissus, si vous les avez déjà donnez-les au marchand et sinon allez aborder quelques navires.

Contrebande

Selon votre ami marchand, des navires espagnols feraient de la contrebande. Lesquels ? Aucune importance, coulez juste deux bricks et une frégate prise au hasard dans la zone (vérifiez à la lunette que ce sont bien des navires espagnols quand même)

Escorte privée

Comme son nom l'indique, cette mission consiste en l'escorte d'un navire marchand convoité par les espagnols. Commencez par aller le trouver au beau milieu de la brume et éliminez les deux navires qui sont entrain de l'attaquer puis occupez-vous de tous les autres en veillant à ce que le Neptuno ne prenne pas trop de dégâts.

Justice aveugle

Un pirate peu scrupuleux a volé un man'o'war britannique : allez dans la zone indiquée pour couler son escorte de frégate puis occupez-vous de lui. Ne le coulez pas mais abordez-le afin d'être sûr que le mécréant trépassse.

Le dernier contrat

Défiant toute logique, cette supposée dernière mission en plein milieu de la liste vous demande de retrouver le Hollander, qui n'est bien sûr pas un navire marchand hollandais et de l'aider en coulant tout vaisseau qui s'en approcherait (et ils sont nombreux).

Les réalités de la guerre

Qui a dit que les marchands étaient pacifiques ? Ce n'est pas Der Graff en tous cas, puisqu'il vous demande de couler

un malheureux convoi espagnol à l'aide de quelques collègues corsaires. Après deux premiers navires, vous aurez droit à un man'o'war et ses deux assistants, rien de bien difficile malgré l'inutilité de vos alliés.

Chasseur-cueilleur

Pour satisfaire une fois de plus le marchand, allez couler deux navires chasseurs, ceux avec les voiles rouges et les logos d'épées. Si vous n'êtes pas actuellement recherché, coulez quelques navires devrait les attirer.

Vos papiers, s'il vous plaît

Simple comme bonjour, cette mission demande simplement que vous couliez le HMS Courage, un navire contenant de " faux " documents pouvant accuser votre " honnête " ami marchand.

Traverser la tempête

Rien de bien compliqué ici : allez au point indiqué et coulez la flotte britannique composée de petits vaisseaux.

La tanière des contrebandiers

Le pauvre Der Graff voit malheureusement son repaire bloqué par des navires espagnols. Allez sur place et faites un peu le ménage dans tout ça.

Une affaire personnelle

Votre contact vous demande de venger un de ses compatriotes en coulant un navire anglais du nom d'HMS Defiance : cherchez-le dans la zone verte et envoyez-le par le fond

BATTRE UN MAN O WAR FACILEMENT

Pour battre un man o war facilement sans perdre de vie il suffit de descendre du Jackdaw, puis de nager jusqu'au man o war et de monter dessus pour éliminer tous les gardes. Ensuite, regagnez le Jackdaw et tirez sur le man o war jusqu'à ce que l'ancre d'abordage apparaisse. Vous n'aurez plus qu'à récupérer le butin.

VOIR LE NIVEAU DU JACKDAW

Pour connaître le niveau de votre navire, le Jackdaw, allez déjà jusqu'à la séquence 10 mémoire 1 et faites la mission jusqu'à vous emparer du Man O' War. Ensuite, naviguez avec ce navire et sortez la longue-vue en direction du Jackdaw pour voir toutes les informations le concernant. Assurez-vous de détruire tous les bateaux ennemis et de sortir la longue-vue avant d'atteindre l'endroit indiqué.

📍 EMBLEMENT DES 4 CLEFS DES TEMPLIERS

Voici les 4 emplacements :

{l 1ère clef : Isla de Pinos

2ème clef : La Havane

3ème clef : Kingston

4ème clef : Nassau

📍 EMBLEMENT DES 16 STÈLES MAYA

Voici l'emplacement des 16 stèles maya.

Misteriosa : 2

New Bone : 1

Isla Providencia : 2

Long Bay : 1

Matanzas : 1

Cap Bonavista : 1

Tulum : 1

Great Inagua : 1

Isla de Pinos : 2

Tortuga : 1

Cat Island : 1

Santanillas : 2

📍 AIDE POUR REMPORTER LES MINI-JEUX

Fanorona

Évitez de jouer en diagonale car la partie sera serrée.

Jouez en verticale, ceci affaiblira la seconde ligne de votre adversaire et la partie sera écourtée.

L'horizontale offre un compromis entre ces deux extrêmes.

Quand la partie touche à sa fin, essayez d'approcher vos pièces restantes au centre du plateau où vous disposez de beaucoup plus d'options tactiques que le long d'une bordure.

C'est une stratégie qui consiste à sacrifier une de ses pièces pour pousser son adversaire à s'isoler sur les bords du plateau où il se trouvera en position de faiblesse

Morris six/neuf/douze hommes

Essayez de placer vos pièces sur des intersections pour élargir vos possibilités de mouvements.

Une fois que vous avez pris le contrôle d'une intersection, alignez 2 pièces sur 2 axes sécants différents.

Votre adversaire ne pourra vous bloquer qu'à un seul endroit ce qui vous permettra de terminer l'un des deux milles.

Dames

Il est préférable d'occuper une position centrale en essayant de pousser son adversaire sur le côté.

La capture étant obligatoire, une des clés de la réussite réside dans votre capacité à forcer votre adversaire à jouer des coups précis en sacrifiant vos propres pièces.

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 décidez l'émission pour apprendre que Catwoman est détenue au tribunal. Pour vous y rendre, rien de plus simple : sautez d'Ace Cheminals 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'indices 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 d'ors 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 débloquer 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 décryptez 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 découvrez 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 : lutez 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 plateforme, 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 : contretez 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 vue 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 pièce, 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 tout tranquillité.

Une fois les codes obtenus, suivez le marqueur vert à l'écran pour atteindre l'entrée de la tour, férocegardée 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 charge 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. Sauter 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.

Batman Arkham Origins

© Warner Bros Games / Warner Bros. Games Montréal 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Prologue

Accroupissez-vous pour avancer, contrez les attaques du malfrat puis du gardien et allez vous frotter à votre premier groupe de criminels lambda en vous laissant tomber dans le trou au centre. Mettez au tapis une nouvelle brochette d'ennemis dans le couloir suivant et utilisez votre bat-griffe pour vous hisser au dessus du passage verrouillé. Utilisez votre cape pour étourdir le truand blindé au fond et ainsi pouvoir lui donner une bonne raclée, montez à l'aide de la bat-griffe et suivez les indications à l'écran pour localiser et frapper le boîtier commandant l'ouverture du volet.

Après avoir mis KO les criminels qui vous attendent derrière, faites monter l'ascenseur pour pouvoir faire exploser le sol en dessous avec votre gel explosif, passez dans le conduit à gauche après la scène et tirez sur la grille en hauteur avec la bat-griffe pour ouvrir un passage après une nouvelle rixe contre des détenus. Utilisez une dose de gel sur le mur du fond, usez du tir rapide de vos batarangs pour ouvrir la porte qui suit, grimpez dans un nouveau conduit surélevé et plongez par la baie vitrée pour tenter de sauver Loeb.

Continuez ensuite votre bonhomme de chemin après avoir fait place nette et rejoignez le toit, où vous attend un premier boss.

Boss : Killer Croc

A peu de chose près, ce premier adversaire se présente comme un ennemi blindé, le jet de bonbonnes de gaz et les attaques imparables en plus. Lorsque des éclairs rouges apparaissent, esquiver quoi qu'il arrive, mettez KO les criminels qui viennent prêter main forte au boss et utilisez la raclée après quelques coups de cape pour infliger des dégâts. Tirez également dans les bonbonnes lorsque Croc les prend en main avec vos batarangs pour faire chuter sa barre de vie plus rapidement.

Trouver Black Mask

Traquer le Pingouin

De retour à la batcave, faites analyser la carte mémoire sur l'ordinateur central pour prendre connaissance des assassins qui sont à vos trousses, parlez à Alfred pour glaner un peu d'expérience (faites-le régulièrement pour augmenter ces gains à chaque escale dans la batcave) et rendez-vous en ville en utilisant l'un des points de transport rapide. Vous êtes alors automatiquement amené à la Tour GCR de la zone Coventry. Utilisez un fumigène face aux malfrats pour vous hisser sur les plates-formes en hauteur et allez au dessus du preneur d'otage au fond pour exécuter une élimination inversée.

Passez dans le conduit au sol non loin pour éliminer rapidement l'ennemi qui vous attend au bout, montez dans le conduit suivant à droite et mettez KO le bandit suivant à travers la paroi. Passez sur la gauche, montez avec le grappin et mettez le dernier larron au tapis avant de continuer vers la salle de contrôle. Analysez alors la scène de crime en scannant tour à tour le corps, la trace de sang, l'empreinte sur le terminal et en rembobinant la scène pour voir que le pass a atterri dans le conduit juste à côté. Scannez-le et utilisez le séquenceur pour déverrouiller la porte.

En haut, piratez la console derrière la porte blindée pour restaurer cette première tour GCR, ce qui vous autorisera un voyage rapide vers cette zone et révélera les relais réseaux, puis montez sur le toit pour vous mettre en route, direction le Bowery. Rendez-vous au croisement des galeries couvertes pour vous mettre en position, puis fondez littéralement sur le groupe de malfrats en contrebas pour les envoyer ad patres et interroger le trafiquant d'arme en toute quiétude. Pour décoder la carte SIM récupérée, il va cependant falloir vous coller à la libération d'une deuxième tour GCR.

Mettez-vous donc en route vers le nord du Bowery, donner une leçon de savoir vivre aux bandits montant la garde près de l'entrée, puis utilisez votre batarang télécommandé pour le faire passer dans le courant électrique et l'envoyer se ficher dans la boîte de fusibles au fond. Vous avez alors tout loisir de restaurer la tour et de décoder la carte SIM dans la foulée et de vous diriger vers le nord d'Amusement Mile. Sur le balcon que vous trouvez au point d'objectif, faites place nette avant d'utiliser la station de communication pour la pirater et rendez-vous au prochain marqueur sur votre carte, au sud.

Le Final Offer

Autours de cette station de com, tous les ennemis sont armés : procédez donc prudemment en utilisant le terrain à votre avantage pour éliminer silencieusement tout ce petit monde et piratez le second relais. Vous obtenez alors la position du Pingouin, qui se terre sur le Final Offer, le bateau amarré à l'est : rendez-vous sur place, planez vers l'avant du bateau pour pouvoir éliminer facilement le premier sniper en haut du mât, volez jusqu'au container au loin sur la droite pour atteindre le second, puis faites le ménage en utilisant les passages au sol et en faisant tourner en bourrique les hommes du Pingouin.

Entrez ensuite par la porte au centre, éliminez les deux criminels dont l'un est armé d'un couteau (l'occasion de vous entraîner à contrer ces attaques), faites place nette derrière la porte un peu plus loin en prenant le garde armé par surprise, examinez le drone sur le côté et avancez en sautant au dessus des gouffres qui se présentent. Après avoir mis KO le groupe de bandits, tirez à vous la plate-forme avec votre bat-griffe et tractez-vous en vous aidant des points d'attache jusqu'à pouvoir utiliser votre grappin. Arrivé au Boiler Deck, passez sur la droite en évitant les jets de vapeur, montez à l'aide du grappin et ouvrez l'écotille avec la bat-griffe.

Vous atterrissez alors dans l'arène et êtes confronté à l'Electrocuteur. Pour ne rien gâcher de la surprise, disons simplement qu'il vous faut vous préparer à l'affrontement le plus épique de l'histoire des combats de boss. Suite à votre victoire, mettez au tapis la douzaine d'ennemis qui vient vous chercher des noises, interrogez le dernier homme debout, puis montez pour passer la sortie et venir à bout d'une petite succession d'obstacles. Utilisez du gel explosif sur le mur de glace, grimpez dans la salle des machines à l'aide du grappin en éliminant deux malfrats au passage et rejoignez le pont supérieur. Passez la porte surplombée d'électricité après avoir dégagé la place, tirez au plafond avec votre bat-griffe pour pouvoir monter et utilisez si vous le souhaitez votre batarang télécommandé pour faire sauter la boîte du fusible et accéder aux données cryptées d'Enigma.

Passez ensuite dans le conduit, rejoignez le casino et préparez-vous à en découdre avec une flopée d'adversaires, dont plusieurs blindés qui devront se prendre quelques raclées pour mordre la poussière. Passez ensuite dans le conduit à droite de la porte verrouillée, piratez le terminal pour ouvrir ladite porte et envoyez au tapis les hommes vous séparant de l'ascenseur, en haut duquel vous pourrez neutraliser Tracey d'un simple contre bien placé. Piratez la console au milieu des écrans d'ordinateur pour ouvrir la voie vers le théâtre, faites mine de passer la porte et réglez son compte à la brute qui vous surprend en usant de la raclée. Une fois arrivé dans le théâtre, faites bon usage des statues en hauteur et des passages au sol pour éliminer un par un vos adversaires, interrogez le mafieux sur l'estrade et passez la porte derrière lui à gauche.

Passez alors à tabac les hommes du Pingouin et préparez-vous à affronter Deathstroke.

Boss : Deathstroke

Ce combat se présente plus comme une succession de QTEs que comme une réelle confrontation mano à mano. Lorsque vous frapperez Deathstroke, soyez prêt à contrer ses ripostes les unes après les autres pour lui infliger des dégâts, puis lorsqu'il vous attache à une bonbonne de gaz contre rapidement pour lui renvoyer à la figure. Ramenez-le ensuite promptement vers vous en utilisant deux ou trois fois la bat-griffe sur lui pour éviter qu'il ne vous tire dessus et recommencez le processus.

Résoudre le mystère du crime de Lacey Towers

Utilisez ensuite votre nouvel outil sur le point d'ancrage en hauteur pour créer une tyrolienne sur laquelle grimper et faites mine de passer la porte par laquelle le Pingouin s'est défilé pour passer à la suite. Sortez du navire pour faire brièvement face à Anarky, faites route vers les Lacey Towers et mettez KO les agents du SWAT sur le toit désigné. Piratez les communications, faites taire les deux flics sur le balcon en face et entrez dans le bâtiment. Une fois dans l'appartement, analysez tour à tour les indices mis en évidence par les marqueurs rouges, rembobinez lorsque cela vous est demandé en ouvrant l'oeil pour dénicher les marqueur qui apparaissent et une fois votre investigation terminée, sortez des tours en vous occupant du flic à bouclier qui vous barre la route.

Acquérir le détonateur à concussion

Retournez à la batcave pour récupérer le détonateur en question sur l'établi au niveau inférieur, remplissez quelques entraînements si vous le souhaitez, parlez à Alfred et retournez à la ville.

Accéder aux serveurs du GCPD

Rendez-vous sur le toit du commissariat en mettant au tapis tous les agents de police présent, en commençant par le sniper sur le balcon, puis entrez par la porte sur la droite. Détruisez le mur de briques avec du gel explosif, laissez-vous tomber sur l'ascenseur, empruntez les conduits en éliminant un flic au bout et neutralisez les agents du SWAT dans le bureau du directeur comme bon vous semblera. Montez dans le conduit en hauteur après avoir tiré la grille à la bat-griffe, utilisez la griffe télécommandée pour traverser, puis mettez le flic devant le distributeur hors jeu avant de pirater la porte à droite.

Utilisez la griffe télécommandée pour mettre à mal le prochain groupe d'agents avant de les mettre au tapis, entrez dans la salle d'interrogatoire et questionnez à nouveau Langue Pendue après l'avoir soustrait à ses geôliers. Passez au dessus de la porte qui suit pour facilement prendre l'ascendant sur le groupe d'agents rassemblés ici, passez dans le conduit au sol dans les vestiaires et montez pour rejoindre une arène dans laquelle vous pourrez faire joujou à loisir avec les flics qui y patrouillent. La zone dégagée, piratez la porte menant à la morgue, débarrassez-vous en une fois des deux flics qui papotent sur le côté et faites mine de pirater la porte au fond.

Passez ensuite la porte de gauche, piratez l'accès à la cage d'ascenseur pour vous y laisser tomber après un bref combat, faites place nette au milieu des cellules pour pouvoir appuyer tranquillement sur le bouton du fond et avancer, Utilisez une dose de gel pour faire sauter la paroi, puis faites bon usage de la griffe télécommandée pour créer un câble en hauteur et atteindre le conduit d'aération menant au local, où vous mettez la main sur le brouilleur. Rebroussez chemin jusqu'aux cellules, où vous attend une nouvelle flopée d'ennemis dont l'un d'eux est boosté aux hormones de croissance (veillez à esquiver ses attaques rouges), rejoignez le niveau supérieur avec le grappin pour pouvoir vous laisser tomber dans le trou au centre et rebroussez encore davantage chemin.

De retour face à la porte que vous ne pouviez pirater, utilisez votre brouilleur sur le diffuseur en hauteur pour pouvoir entrer dans la salle des serveurs, glissez-vous dans le conduit pour vous échapper et occupez-vous du cas des agents du SWAT véreux qui vous attendent dans la salle suivante. Avancez en piratant une porte au passage, mettez KO les flics après la scène avec Gordon et sortez comme vous êtes venu.

Accéder aux égouts sous le GCPD

Volez jusqu'au marqueur vert et passez par les toits pour atteindre la bouche d'égout en évitant d'affronter la pléthore d'agents du SWAT qui montez la garde du côté rue. Foncez dans le tas d'ennemis en contrebas en vous méfiant des attaques rapides des bandits entraînés aux arts martiaux, enfoncez-vous dans les tunnels et grimpez à l'aide du grappin au niveau du traitement des eaux en éliminant les deux truands au passage. Tirez sur l'écouille au loin avec la bat-griffe pour pouvoir créer une tyrolienne avec la griffe télécommandée, piratez la console sur le balcon et volez jusqu'au tunnel maintenant accessible où un bandit patrouille.

Un peu plus loin, planez jusqu'au groupe d'ennemis en contrebas pour leur faire mordre la poussière, appuyez sur l'interrupteur pour monter et réservez le même sort aux malfrats ici présents, qui sont tout de même accompagnés d'une brute. Vous avez ensuite toute liberté de vous connecter à la base de donnée de la police, ce qui vous permet de résoudre le mystère entourant le crime de Lacey Towers.

Accéder à la banque d'affaire de Gotham

Rejoignez la sortie des égouts et envolez-vous vers la banque après l'entretien avec les hommes du Chapelier. Montez sur le toit, faites sauter la paroi à côté de la porte sur la droite du bâtiment pour entrer, piratez la porte et engouffrez-vous dans le conduit en hauteur sur la gauche de l'accès au coffre.

S'ensuit une cinématique riche en révélations et vous revoilà de retour dans le hall de la banque, où le premier ennemi à brouilleur fait son entrée : en vue Détective, repérez le marqueur rouge qui indique sa position s'il n'est pas caché derrière un élément du décor et mettez-le KO en priorité pour pouvoir nettoyer la pièce plus aisément.

Arrêter le Joker

Inspecter l'aciérie

Mettez-vous en route pour la zone industrielle où vous attend votre prochain objectif, faites le ménage devant l'entrée en commençant par vous débarrasser des snipers sur les passerelles, entrez et réservez le même sort au groupe de bandits qui vous attend. Passez la porte à gauche, montez dans le conduit en hauteur pour éviter d'entrer dans la ligne de mire de la tourelle et désactivez-la avec le brouilleur après avoir passé à tabac les malfrats présents.

Examinez ensuite l'ordinateur dans le coin de la pièce, retournez dans le hall d'entrée pour pirater la porte jusqu'à impossible à déverrouiller et avancez jusqu'à l'aire de chargement, où une nouvelle rixe vous attend en deux temps, notamment contre un exécuter blindé bardée de sbires. La zone revenue au calme, appuyez sur le bouton à droite du mur de briques et tirez sur le tas de poutres avec la bat-griffe par deux fois pour pratiquer un trou dans lequel vous engouffrer. Empruntez l'élévateur au fond en examinant le cadavre pendant le trajet, mettez les guignols qui vous attendent en bas hors jeu à grand coup de tatane et entrez dans la nouvelle arène.

Une fois n'est pas coutume, soyez méticuleux dans vos approches après avoir supprimé le brouilleur pour éliminer méthodiquement tous les bandits présents en repérant ceux qui font l'erreur de s'isoler. Entrez ensuite dans le bureau de Sionis pour libérer ce dernier et vous ferez la charmante rencontre de Copperhead. Empoisonné, scannez la pièce en mode Détective pour trouver une trace de poison près de là où l'assassine est entrée, traînez-vous tant bien que mal jusqu'à l'élévateur en repoussant ensuite les avances de la jeune femme et préparez-vous à combattre.

Boss : Copperhead

Ce combat ne revêt pas de défi particulier : enchaînez les combos contre les doubles de Copperhead en contrant à tout va, sautez sur le côté lorsque vous apercevez une ligne verte pour ne pas vous retrouver sur la route de sa charge rapide et prenez le remède lorsqu'il arrive au centre de l'arène. Ne vous reste alors plus qu'à donner un dernier coup au boss pour la faire taire et passer à la suite.

Acquérir la signature électromagnétique de l'Electrocuteur

Rendez-vous au centre du pont qui sépare le nord et le sud d'Arkham au niveau supérieur pour capter le signal des gants de l'Electrocuteur, puis traquez ce signal jusqu'à dans le Diamond District, près de l'Hôtel Royal.

Obtenir l'accès à l'Hôtel Royal

Passez à tabac les SWAT corrompus qui gardent l'entrée du parking et entrez pour commencer vos recherches. Laissez-vous tomber dans la grande salle en contrebas pour vous occuper du cas des hommes du Joker, piratez la barrière sur la droite pour pouvoir lancer un batarang sur l'interrupteur au fond, puis utilisez la griffe télécommandée pour créer une tyrolienne et atteindre les commandes du parking. Allez ensuite appeler l'ascenseur au fond avant de l'emprunter pour continuer.

Obtenir l'accès à la salle de sécurité

Arrivé dans le hall de l'hôtel, redoublez de vigilance contre le groupe d'ennemis qu'il va vous falloir éliminer car certains disposent de lunettes de vision thermique qui pourront vous détecter sur les gargouilles si vous ne disposez pas de l'amélioration adéquate, en plus du brouilleur qui se balade sous votre nez pour vous empêcher d'avoir une vue d'ensemble de la pièce. Commencez donc par mettre ce dernier au tapis et variez vos approches pour épurer les rangs ennemis avant de pirater la porte menant à la réception et à la salle de sécurité.

Obtenir l'accès à la suite

Après la scène, vous obtenez les gants de l'Electrocuteur, qui vous permettront d'alimenter des circuits électriques et auront également une utilité en combat. Montez sur la plate-forme pour inaugurer vos gants, lancez-vous vers le 10ème étage avec votre grappin et levez le grillage sur lequel vous tombez en alimentant le générateur non loin avant de donner une raclée aux malfrats qui attendaient derrière.

Passez dans le conduit surélevé dans la buanderie, sautez sur les ascenseurs pour alimenter le second et prenez par surprise le premier bandit sur le rebord avant de nettoyer la pièce.

Levez la grille en chargeant les circuits à droite, utilisez la griffe télécommandée au dessus du vide pour rejoindre l'autre versant de l'hôtel, levez un nouveau rideau de fer pour avancer et grimpez dans la zone de ventilation en vous aidant du grappin et de la griffe télécommandée. Arrêtez le ventilateur en appuyant sur l'interrupteur, usez du grappin vers la bouche d'aération en hauteur, tirez sur l'écrouille pour stopper la vapeur au sol et poursuivez votre ascension en traversant la buanderie pour regagner les couloirs. Face au parc d'attraction du Joker, descendez sur la droite en vous laissant tomber dans la cage d'ascenseur remplie de ballons et allez mettre KO le groupe de malfrats.

Dans la pièce inondée où des bandits sont en passe d'être électrocutés, utilisez le batarang sur les interrupteurs en hauteur lorsqu'ils sont illuminés pour pouvoir utiliser la griffe télécommandée sur les points d'ancrage qui apparaissent, rejoignez le petit surplomb en face et faites sauter la paroi au gel explosif avant de pirater la console, dont le mot de passe est Toc Toc. Descendez pour passer en dessous, utilisez un batarang télécommandé pour faire sauter la boîte de fusibles, puis mémorisez bien les séquences d'allumage des têtes pour faire éclater les ballons dans le bon ordre trois fois de suite et pouvoir continuer.

Planez ensuite jusqu'au groupe d'ennemis au loin, composé entre autre d'un exécuter, montez sur le balcon à l'aide du grappin et faites sortir le diable à ressort. Utilisez le point d'ancrage pour faire une tyrolienne et pouvoir sortir d'ici, neutralisez facilement le malfrat qui terrorise l'employé et rejoignez le bar panoramique. Jouez-y des poings et des pieds pour vous débarrasser de l'exécuter blindé et de ses acolytes, faites sauter la paroi à gauche après la porte qui suit et envolez-vous vers les niveaux supérieurs. Levez la grille avec vos gants électriques, puis désamorcez les bombes avec le mots de passe Bonne Année avant de plonger à travers la fenêtre en vous rattrapant à l'hélicoptère.

Mettez à genou les bandits que vous trouvez sur le toit avant de retourner à l'intérieur pour rejoindre la piscine, où les hommes de Bane vous attendent de pied ferme. Ces derniers ont piégé les statues qui vous servent de promontoire avec des mines de proximité, qu'ils déclencheront une fois alertés de votre présence. Sans l'amélioration vous permettant de désactiver les mines à distance, vous vous retrouverez donc contraint de passer par le sol et d'aller au contact pour pacifier la salle. Une fois cela fait, piratez la porte au centre menant au Penthouse et à Bane.

Boss : Bane

Ce dernier se présente comme un exécuter, mais avec des coups plus variés. Soyez attentif pour contrer les attaques bleues et esquiver les rouges, imparables, et enchaînez vos combos après une parade réussie. Lorsque Bane active son venin aucun coup ne peut l'atteindre, utilisez donc avant tout l'ultra étourdissement pour pouvoir placer des coups tout en esquivant toutes ses attaques et ce jusqu'à arriver en extérieur. Là, Bane commence à vous charger à répétition et des sbires viennent lui prêter main forte. Évitez toutes ses charges et l'onde de choc qui s'ensuit et utilisez à nouveau l'ultra étourdissement pour placer des coups et couper temporairement l'arrivée de venin, ce qui vous permettra d'enchaîner encore plus de combos.

Interlude

Durant cette séquence, vous contrôlerez le Joker dans les méandres de son esprit. Mettez KO vos ennemis dans le bar, puis avancez le long du parcours qui se dévoile devant vous en évitant les jets de flammes et les dents de clown. Après une brève transition du même acabit du côté de Batman, un nouvel objectif s'impose à vous.

Localiser le mouchard

Analyser le corps dans la morgue

Récupérez la grenade collante sur l'atelier en bas et envolez-vous vers le commissariat du GCPD. Ne passez cependant pas par le toit cette fois-ci, mais allez plutôt emprunter la bouche d'égout indiquée, au fond d'une impasse où de nombreux agents du SWAT montent la garde. Utilisez alors vos grenades collantes pour vous frayer un chemin jusqu'à l'entrée de la morgue, analysez successivement le cadavre et l'ordinateur portable, puis rebroussez chemin pour vous mettre à la poursuite de Bane.

Rendez-vous loin au nord à Park Row pour traquer le signal, neutralisez les snipers qui patrouillent autour de l'entrée et faites place nette au sol pour pouvoir entrer. Descendez dans les entrailles de l'installation, mettez KO un premier groupe d'ennemis dont un bouclier et un venin, utilisez vos grenades collantes et la bat-griffe pour traverser les eaux usées et préparez-vous à vous bastonner à nouveau contre des super soldats en ouvrant la porte devant vous.

Inspectez ensuite le brancard et l'écran dans la courive et avancez pour déclencher une scène.

Retourner à la Batcave

Rebroussez chemin avec dans l'idée de retourner voir Alfred à la batcave et piratez les transmissions en chemin pour apprendre que Firefly a pris des otages et vous attend de pied ferme.

Arrêtez Firefly

Avertir Gordon à propos des bombes

Une fois arrivé sur le Pioneers Bridge, descendez sur la droite en assommant le sniper SWAT au passage et entrez par la porte qu'il gardait pour aller avertir Gordon, en vain.

Localiser les bombes

Piratez la console sur la droite pour accéder à la cage d'ascenseur, grimpez avec le grappin en vous faufilant dans le conduit et faites usage de vos gants électrique et de vos bombes collantes pour pouvoir avancer. En grimpant un peu plus vous atteignez le couloir de maintenance : engouffrez-vous dans le conduit pour atteindre une nouvelle arène, où quelques statues ont été piégées avec des mines. Désactivez-les ou évitez-les pour vous mettre en chasse du brouilleur et interrogez le dernier homme debout pour apprendre l'emplacement des bombes.

Désamorcez d'abord celle qui est sous vos yeux en enlevant le panneau par avant et en trouvant les trois mots de passe successifs, allez passer la porte menant à l'élévateur et chargez le circuit électrique pour lever ce dernier une fois monté pour pouvoir neutraliser au moins un malfrat immédiatement en posant du gel explosif. Pacifiez la pièce, allez détacher Branden avant de le mettre KO, montez aux échelles successives et entrez dans la gare. Là, faites silencieusement le tour de la salle en passant par les ouvertures au sol si besoin ou en créant des tyroliennes pour neutraliser les hommes armés, puis entrez dans la salle de contrôle pour isoler la bombe en appuyant sur l'interrupteur.

Désamorcez-la en trouvant les trois mots de passe, dirigez-vous vers le sud en ouvrant la porte avec les gants électriques et jouez les acrobates au milieu du pont en perdition en usant de la griffe télécommandée et de votre grappin pour avancer. Mettez au tapis la brochette de snipers sur le flan du pont en utilisant les statues à votre disposition, passez par le sol pour prendre le groupe d'ennemis suivant par surprise et appuyez sur l'interrupteur à droite de la porte pour couper l'électricité qui la parcourt.

Désamorcez la troisième bombe comme les précédentes et rebroussez chemin jusqu'à la gare, où vous attendent de nouveaux ennemis. Formez une tyrolienne pour aller facilement neutraliser les snipers postés en hauteur, nettoyez la salle et passez la porte coupe-feu au nord avant d'utiliser vos gants électriques pour ouvrir la porte sur la gauche. Vous rejoignez alors l'extérieur et remontez ensuite sur le pont proprement dit, où un dernier groupe de bandits vous attend avant de vous voir confronté à Firefly.

Boss : Firefly

Utilisez le raccourci de tir rapide pour vos grenades collantes qui s'affiche à l'écran pour bombarder le boss de vos projectiles tout en esquivant à tour de bras les jets de lance-flamme qu'il vous envoie ainsi que ses projectiles (dont le point d'impact apparaît au sol), puis utilisez la bat-griffe en tirant Firefly vers vous pour lui infliger des dégâts. Esquivez également ses attaques en piqué lorsque vous devez fuir sous ses assauts et reprenez les hostilités après la glissade sous le camion. Vous achèverez votre adversaire après un dernier coup de grappin et une poignée de QTEs.

Localiser Alfred

De retour à la batcave, examinez l'ordinateur pour réparer la vision Détective et repérez Alfred, enseveli sous les décombres loin en contrebas. Remplissez les QTEs pour le ramener à la vie et reprenez immédiatement la route direction Black Gate.

Arrêter le Joker, bis

Accéder à la prison

Allez donner une bonne leçon de savoir vivre aux détenus qui se la coulent douce à l'extérieur avant de parler au gardien, empruntez la bouche d'égout au sol et utilisez conjointement du gel explosif au sol et votre griffe télécommandée pour avancer sans vous faire électrocuter. Planez vers la plate-forme en contrebas pour détruire la source d'énergie, créez une plate-forme avec une grenade collante en vous tractant avec votre bat-griffe pour avancer dans le tunnel et entrez dans la salle de contrôle.

Là, appuyez sur l'interrupteur et lancez rapidement un batarang télécommandé dans l'ouverture pour aller l'électrifier en face et l'envoyer dans la boîte de fusibles sur la gauche. Le niveau de l'eau monte ainsi suffisamment pour que vous puissiez vous approcher de la paroi à faire sauter au gel explosif avec une plate-forme créée à base de grenade collante. Utilisez ces derniers pour avancer davantage et préparer le terrain pour votre prochaine excursion en plate-forme collante, lancez-en rapidement une sur la gauche après être passé sous le tuyau pour ne pas tomber et passez à tabac les détenus que vous surprenez un peu plus loin.

" Appelez " l'ascenseur en surchargeant le circuit électrique, grimpez au grappin et passez dans le conduit pour atteindre une nouvelle arène. Mis à part quelques ennemis à lunettes thermiques, pas de difficulté particulière ici, les opportunités étant nombreuses et les statues n'étant pas minées. Allez libérer le Docteur Quinzel au centre après avoir nettoyé la zone, empruntez le passage désigné jusqu'à tomber sur une poignée de malfrats en train de s'en prendre aux matons, empruntez l'escalier en feu à gauche pour continuer et préparez-vous à en découdre dans les pièces suivantes. Avant le grand final, vous devrez en effet venir à bout de plusieurs groupes d'ennemis bien chargés, composés notamment d'exécuteurs et de super soldats bourrés de venin. In fine, une dernière arène vous attend.

Boss : Bane

Cette première partie du combat est identique à la seconde phase de votre premier affrontement : appliquez donc les mêmes routines pour infliger des dégâts au boss en esquivant ses charges et en épurant les rangs de ses sbires, utilisez le super étourdissement dès qu'une ouverture se présente pour rouer Bane de coups et vous en viendrez facilement à bout.

La seconde partie du combat, en revanche, est moins évidente. Après avoir refait partir le coeur de Bane, ce dernier s'injecte en effet une dose supplémentaire de son venin, le transformant en machine à tuer. Votre but est alors d'éviter tout contact direct avec la bête qu'il est devenu et de le surprendre quatre fois par derrière dans le bloc de détention dans lequel vous atterrissez. Enchaînez les coups de poing après l'avoir sonné, puis disparaissez aussitôt pour éviter qu'il ne vous poursuive. Utilisez principalement les conduits d'aérations pour vous cacher et le prendre à revers, même lorsque le brouilleur entre en scène. Vous pouvez prendre le temps d'aller le désactiver ou bien vous en remettre à votre seule vue pour localiser Bane. Sa barre de vie pratiquement vidée, une dernière série de QTEs vient conclure le combat pour de bon.

Avancez ensuite le long du couloir de la mort en suivant le seul chemin proposé, défendez le chef de la prison avec Gordon en venant à bout du groupe d'ennemis au fond. Rejoignez ensuite la chapelle, où se terre le Joker acculé, et rouez-le de coups jusqu'à ce qu'il s'évanouisse en remplissant les QTEs.

Quêtes Annexes

Traques

Le Chapelier fou

En ressortant pour la première fois des égouts vous serez contacté par les hommes du Chapelier. Rendez-vous au point indiqué dans la zone du Bowery et entrez dans la bâtisse. Passez dans le conduit en hauteur, mettez KO les hommes du Chapelier et parlez-lui pour entrer dans sa " dimension ". Sautez au dessus des grilles électrisées au sol, tenez-vous sur la dernière d'entre elles lorsqu'elle s'éteint pour pouvoir lancer vos batarangs sur les lumières et sautez sur le rebord.

Grimpez, passez les portes au dessus desquelles un homme à tête de lapin apparaît, mettez au tapis les deux vagues successives d'hommes de main du Chapelier, puis utilisez du gel explosif sur la droite pour continuer. Tractez-vous sur le cours d'eau avec votre bat-griffe, escaladez les rebords et courez sur l'allée de carte pour ne pas vous faire trancher en deux. Utilisez la griffe télécommandée pour grimper jusqu'à un mécanisme à détruire sur le côté, grimpez davantage avec la griffe et sautez de plate-forme en plate-forme en évitant les balanciers à l'extérieur.

Volez jusqu'à la balance en hauteur avec le grappin pour accéder au conduit en hauteur, flirtez avec le vide sur les tuyaux et utilisez un batarang inversé sur le Chapelier pour en finir.

Deadshot

Pour entamer la traque du sniper fou, rendez-vous en haut du bâtiment où un signal de détresse a été lancé. Un hélicoptère se fait alors abattre sous vos yeux : descendez dans la rue pour commencer votre enquête, remontez sur le toit en rembobinant la scène pour retrouver le rotor non loin et planez jusqu'à l'origine du tir sur un toit en contrebas. Remontez alors l'origine du ricochet jusqu'à une tour radio, scannez la douille au sol et rendez-vous à la Banque d'affaires.

Entrez par le toit, faites le ménage dans l'arène en laissant pour l'instant Deadshot de côté et une fois ce dernier seul, descendez pour lui coller autant de raclées que possible après un étourdissement. D'autres criminels viendront toutefois à sa rescousse, vous obligeant à recommencer le processus au moins une fois.

Anarky

En sortant du Final Offer, vous êtes contacté par Anarky via une projection vidéo. Pour le trouver, vous devrez désamorcer trois bombes en un temps limité, le premier défi étant disponible en haut du mat du bateau auprès de l'anarchiste. Désamorcez les trois bombes en filant à travers la ville et en mettant KO les malfrats qui les gardent, puis mettez-vous en route vers le tribunal de Gotham, tout au nord de la carte. Entrez-y par le côté est, donnez une bonne leçon aux hommes d'Anarky et utilisez l'étourdissement pour facilement rouer ce dernier de coups et le mettre hors d'état de nuire.

Bird

Rendez-vous tout à l'ouest pour enquêter sur les combats de gangs, mettez au tapis tous les participants du combat et envolez-vous vers l'ouest, près du Final Offer. Distribuez à la volée coups de pieds et de poings pour faire place nette, examinez la cage à oiseau au sol et rendez-vous au pub My Alibi à Coventry, là où apparaît le nouveau marqueur. Entrez après avoir nettoyé la devanture, puis mettez KO Bird et tous ses hommes, dont certains utilisent du venin.

Shiva

Vous êtes contacté par Shiva lors de l'aventure principale et elle vous invite à aller sauver un innocent. Rendez-vous sur place, entrez dans le centre commercial d'où proviennent les plaintes de l'agent de police à Coventry, puis montez sur la gauche pour passer dans le trou dans le grillage et détruire les premiers circuits électriques. Accueillez chaudement les ninjas qui vous assaillent immédiatement après, Utilisez la griffe télécommandée pour traverser vers l'autre versant de la salle et réitérez l'opération pour couper l'électricité. Utilisez ensuite un batarang télécommandé pour couper la corde qui retient l'agent et scannez la trace de sang sur le rebord.

Suivez les traces à l'extérieur jusqu'à arriver à un cadavre, contrez Shiva, puis mettez-vous en route vers Sheldon Park, où elle vous donne rendez-vous. Entrez dans le bâtiment désigné, puis livrez un combat sans merci contre Shiva et ses sbires ninjas en ne lésinant pas sur les contres de lame.

E. Nigma

Coincer E. Nigma n'est pas chose aisée. Il vous faudra en effet détruire tous les relais réseaux de la ville (visibles après avoir libéré les Tours GCR de chaque zone) ainsi que récupérer les 200 paquets de données éparpillés sur la carte. Pour localiser facilement ces derniers, rendez-vous au QG de Nigma, caché derrière un grand panneau publicitaire à détruire au gel explosif, pour faire " connaissance " avec son serveur, puis interrogez ses hommes de main qui apparaissent alors sur la carte et qui vous donneront chacun l'emplacement d'un certain nombre de paquets.

Enquêtes

Après avoir piraté les communications de la police durant l'aventure principale, vous recevrez les coordonnées d'une première scène de crime. Rendez-vous sur l'icône "?" pour mener l'enquête à l'aide de votre vision de Détective et allez punir le responsable du crime. D'autres enquêtes seront alors disponibles au fil de l'aventure et la procédure restera à chaque fois la même, à savoir collecter des indices, rembobiner la scène de crime pour repérer un objet important et donner une leçon de savoir vivre aux voyous et à leur chef.

Collection d'Objets

Tours GCR

Coventry

Vous restaurez automatiquement cette tour au début du jeu après le prologue.

Bowery

Vous restaurez automatiquement cette tour au cours de l'aventure pour traquer le signal du Pingouin.

Park Row

Pour entrer dans cette tour au nord, mettez KO les malfrats qui la gardent, passez dans le conduit au sol, puis utilisez un batarang télécommandé en l'électrisant sur la gauche avant de l'envoyer dans la boîte de fusible, ce qui vous donnera accès à la console centrale.

Amusement Mile

Rendez-vous à la base de la tour pour y entrer en utilisant une plate-forme à base de grenade collante et en vous tractant à l'intérieur, grimpez en bouchant les arrivées de vapeur avec ces mêmes grenades, mettez le groupe d'ennemis au tapis et tirez sur l'attache au plafond. Prenez garde aux parois électrifiées en combattant les ennemis suivant et vous ne tarderez pas à trouver la console un peu plus haut.

Zone Industrielle

Pour désactiver le courant qui parcourt la porte de cette tour, détruisez les deux générateurs disposés au nord, au niveau du sol, et à l'est de la tour sur le flanc de celle-ci. Vous avez ensuite tout loisir de passer la porte et de restaurer la tour.

Diamond District

Cette tour est gardée par deux groupes d'ennemis, postés l'un en dessous de l'autre sur deux plates-formes. Allez d'abord vous occuper de ceux du dessous en évitant la visée des snipers, empruntez l'échafaudage mobile en utilisant gants électriques et gel explosif pour aller détruire le brouilleur et remontez pour passer la porte menant à la console, entre les deux niveaux.

Burnley

Rendez-vous au sud-est de la tour pour utiliser votre griffe télécommandée afin de créer une tyrolienne, empruntez-la

pour foncer à travers la vitre et frayez-vous un chemin dans les conduits pour aller restaurer cette dernière tour.

Marques d'Anarky

Vous trouverez ci-dessous une vidéo indiquant l'emplacement des 24 marques laissées par Anarky pour communiquer avec ses acolytes.

Pages de Cyrus Pinkney

Voici l'emplacement des 7 plaques commémoratives de Cyrus Pinkney ainsi que de la dernière, dont la découverte signera la conclusion de cette quête.

Packs de Données & Relais

Comme cela est précisé dans la partie " Traque " de cette solution, la collection de plusieurs objets sont nécessaires pour pouvoir attraper E. Nigma. Ce ne sont en effet pas moins de 200 packs de données sensibles que l'expert informatique a caché dans Arkham et d'innombrables relais réseaux sécurisent son installation, au sud de la ville. Ces derniers sont facilement repérables sur votre carte une fois les Tours GCR restaurées. Quant aux données, vous pourrez également en connaître les emplacements exacts en vous rendant d'abord au QG d'E. Nigma, puis en interrogeant les informateurs qui s'affichent en vert lorsque vous vous approchez d'eux et qui sont dès lors indiqués sur la carte. En interrogeant ces sources, vous obtiendrez à chaque fois la localisation d'une poignée de packs de données dans la région. Ne vous reste donc qu'à faire preuve de patience et de jouer du batarang pour collecter toutes ces données !

+ GROSSES TÊTES

Ce code est identique à celui de Batman Arkham City et permet de voir tous les personnages du jeu avec des grosses têtes. Sortez le séquenceur cryptographique, maintenez les deux gâchettes, et tournez le stick droit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la tête de Batman change de taille.

+ TOUS LES COSTUMES

Blackest Night

Prestige en multijoueur.

Dark Knight

Terminer tous les défis Dark Knight.

Earth 2 Dark Knight

Lier WBID à Batman Arkham Origins sur mobile.

Injustice

Remporter toutes les médailles du mode Défis.

New 52

Terminer toutes les missions Most Wanted.

Noel

Terminer le jeu.

One Million

Lier un compte WBID.

Red Son

Débloquer 10 costumes dans Batman Arkham Origins sur mobile.

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 cœur 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 céleri 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 char 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

A 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 traînent 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 tagué 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 compliquée 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 cummulent.

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.

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.

Call of Duty : Ghosts

© Activision / Infinity Ward 2013

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 - Histoires de Ghosts

Déroulement de la mission

Cette première mission est une sorte de tutoriel séparé en trois parties. Dans la première, vous apprenez à bouger votre personnage, à marcher, à courir, à escalader un muret. Rien de bien compliqué, il n'y a aucun ennemi, vous devez simplement suivre votre père et votre frère dans cette forêt afin d'échapper à ce qui semble être un tremblement de terre. Courez donc jusqu'à votre maison et traversez-la pour passer à la phase suivante.

Là, vous êtes un astronaute en mission en orbite autour de la Terre. Pareil, prenez en mains les commandes particulières du mouvement dans l'espace, monter, descendre, avancer et tourner. Rapidement, votre station se fait attaquer : vous récupérez une arme et éliminez vos premiers ennemis en vous familiarisant avec les contrôles de feu. Pour finir, vous ressortez à l'extérieur pour faire sauter le canon qui attaque les Etats-Unis, et perdez ainsi le contrôle de ce personnage incarné pendant une poignée de minutes.

De retour dans la peau de Logan, rien ne va plus : un rayon laser a frappé le quartier et tout s'ébranle. Votre père est parti chercher un 4x4, suivez votre frère en sautant de plateforme en plateforme, traversez les maisons en décombres jusqu'à perdre connaissance. Là, votre famille vient vous récupérer et la mission se termine ainsi, sur une vue générale de la ville complètement détruite.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 5G : Histoires de Ghosts

En tuant votre premier ennemi, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Perception spatiale

Le fichier Rorke du chapitre 1

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 1.

Chapitre 2 - Un nouveau monde

Déroulement de la mission

Devenu un soldat, vous progressez maintenant en compagnie de votre frère aîné ainsi que de Riley, un berger allemand soldat entraîné aux arts de la guerre, grande mascotte de Call of Duty Ghosts. Commencez par inspecter les lieux en décombres pour trouver la source de l'agitation du chien : vous croisez des oiseaux, des cerfs, puis tombez enfin sur des ennemis de la Fédération dont le toutou se charge rapidement.

Rapidement submergé par le nombre, vous n'avez d'autre choix que de sortir vous aussi les armes et d'affronter les nombreux ennemis qui rappliquent. Avancez le long de la large rue jusqu'à l'entrée du tunnel. Là, récupérez un bazooka pour venir à bout du premier puis de second hélicoptère ennemi qui débarque des unités soldats sur le champ de bataille.

Une fois la zone nettoyée, vous montez à bord d'un char d'assaut qui vous rapatrie au sein de la ville où vous et votre frère aîné retrouvez votre père. Vous apprenez que vous êtes tous les deux envoyés dans le no man's land afin d'y

effectuer une mission de reconnaissance. Les choses sérieuses commencent.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Un nouveau monde

En détruisant les deux hélicoptères d'attaque, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Liberty Wall

Le fichier Rorke du chapitre 2

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 2.

Chapitre 3 - No Man's Land

Déroulement de la mission

Au tout début de la mission, vous êtes en caméra canine, c'est-à-dire que vous observez la scène depuis une caméra posée sur le dos de Riley. Vous reprenez rapidement votre champ de vision humain et progressez arme à la main jusqu'à être bloqué par des épaves de voitures. Là, quelques ennemis se trouvent sur votre chemin, éliminez-les rapidement si Riley ne s'en est pas déjà chargé pour vous.

Vous décidez alors de repasser en caméra canine et d'inspecter la zone avec Riley. Contrôlez donc le chien et éliminez les premiers gardes, puis passez sous les décombres pour trouver une nouvelle cour intérieure de bâtiment remplie d'unités ennemies. Revenez en vue humaine et poursuivez votre route jusqu'à un grand tunnel. Après avoir fait quelques pas, allez rapidement vous cacher derrière les carcasses de voiture stationnées sur le côté droit de la chaussée afin de ne pas être repéré par les chars qui traversent la voie.

Vous passez donc une nouvelle et dernière fois en vision canine et devez cette fois vous infiltrer sans vous faire repérer jusqu'à un certain point donné. Heureusement, il y a de l'herbe et vous passez relativement inaperçu. Bien sûr, en éliminant silencieusement les ennemis par derrière, vous opérez bien évidemment en silence. Une fois la zone traversée par Riley, vous reprenez le contrôle de Logan et rencontrez alors deux Ghosts, des vrais de vrais, qui vous invitent à les accompagner dans leur mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : No Man's Land

En tuant dix ennemis lorsque vous contrôlez Riley, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chien de combat

Le fichier Rorke du chapitre 3

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 3.

Chapitre 4 - Frappe mortelle

Déroulement de la mission

Votre nouvelle mission vous demande, en compagnie des Ghosts de retrouver un certain Ajax retenu prisonnier par les membres de la Fédération. Dans un premier temps, localisez la zone où l'homme est retenu grâce au fusil de précision télécommandé : il se trouve en haut des tribunes, en face de vous. Ensuite, pénétrez de force au sein du stade avec un véhicules et tuez le maximum de soldats sur le passage ; vous pouvez également faire exploser des mines avec la commande indiquée.

Vous pénétrez ensuite à l'intérieur du bâtiment et progressez en éliminant les unités ennemies qui se trouvent là. Plus loin, vous arrivez devant une double-porte fermée derrière laquelle se trouve potentiellement l'homme que vous êtes venu secourir : entrouvrez la porte, jetez une grenade à gaz, attendez un moment et pénétrez au ralenti pour éliminer tous les ennemis qui s'y trouvent. L'homme est là mais décède malheureusement sous vos yeux.

Vous devez alors rejoindre le centre d'extraction qui se trouve également sur la pelouse du stade. Là, vous utilisez le fusil de précision télécommandé pour éliminer le maximum de soldats présents sur la pelouse, il y en a bien une vingtaine. Contrôlez ensuite Logan et finissez le travail avec votre fusil de combat, avant de rejoindre enfin l'appareil

volant en courant pour terminer la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Frappe mortelle

En ne ratant aucun tir avec le fusil de précision télécommandé, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Pas de gaspillage

Le fichier Rorke du chapitre 4

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 4.

Chapitre 5 - Retour au bercail

Déroulement de la mission

Vous retournez ainsi dans votre ville natale qui est devenue un véritable champ de bataille. Après avoir traversé les camps de votre équipe où se trouvent plusieurs blessés, vous ne tardez pas à rejoindre le front où il vous est d'abord demandé d'utiliser une tourelle afin d'éliminer les unités ennemies en contrebas ainsi que les hélicoptères qui se trouvent devant vous.

Vous faites également appel à des drones télécommandés depuis lesquels vous pouvez bombarder la zone de combat. Poursuivez ensuite votre route dans les tranchées en éliminant tout ennemi et en utilisant encore quelques fois l'appel des drones pour venir à bout des unités lourdes, hélicoptères comme char d'assaut.

A la fin de la mission, votre frère et vous vous précipitez dans votre maison pour y rejoindre votre père qui est potentiellement blessé voire pire. Une fois dans le bâtiment, vous êtes séparé et vous progressez seul jusqu'à être intercepté par un ennemi, rapidement neutralisé par les Ghosts qui vous viennent en aide. Là, dans l'hélicoptère de l'équipe, vous apprenez que le commandant des Ghosts est en réalité... Votre père. Cool !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Retour au bercail

En tuant cinquante ennemis avec un A-10, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Violence prématurée

Le fichier Rorke du chapitre 5

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 5.

Chapitre 6 - Les légendes sont éternelles

Déroulement de la mission

Vous voilà un bon paquet d'années auparavant dans la peau d'Elias, le père de Logan, alors qu'il était sous le commandement de Rorke, le grand méchant qui, dans le présent, vous tue tous les Ghosts. Vous suivez ? Bref, contentez-vous de progresser à couvert dans cette ville attaquée par la Fédération et suivez votre équipe jusqu'à devoir grimper sur un véhicule blindé pour lui glisser une petite grenade dans les entrailles.

Alors que vous vous apprêtez à faire pareil pour le second véhicule blindé armé de lance-fusées, vous ratez votre coup et le barrage qui se trouve au-dessus de la ville cède : c'est rapidement une gigantesque inondation qui vous frappe. Nagez quelque peu et regagnez l'escalier d'un bâtiment jusqu'à être de nouveau pris par les eaux et séparé du reste de l'équipe : vous vous retrouvez uniquement seul avec votre capitaine, Rorke.

Là, vous progressez tous deux dans une ville à moitié inondée, le niveau de l'eau vous arrivant jusqu'au bassin. Cela vous permet de progresser accroupi et donc de manière camouflée pour attaquer les ennemis en toute discrétion et pour pouvoir les poignarder de manière efficace. Terminez la mission en assistant impuissant à la chute de Rorke coincé sous une échelle : l'homme tombe et ne se remettra jamais véritablement de cette chute.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Les légendes sont éternelles

En tuant six ennemis au couteau lorsque vous êtes sous l'eau, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Tueur des grands fonds

Le fichier Rorke du chapitre 6

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 6.

Chapitre 7 - Jour de la Fédération

Déroulement de la mission

Vous voilà de retour dans la peau de Logan, et mieux : vous êtes désormais un Ghost, avec le masque et tout et tout. Utilisez vos jumelles pour analyser le visage des arrivants sur le toit du bâtiment d'en face puis lancez votre tyrolienne pour vous pendre contre la façade. Là, progressez vers le bas en éliminant les ennemis qui se trouvent à l'intérieur puis pénétrez dans un étage pour pirater le système d'éclairage.

Vous repassez alors sur les vitres et descendez la tête vers le bas. Là, quelques ennemis se trouvent sur les balcons, tuez-les également. Une fois de nouveau à l'intérieur du bâtiment, vous progressez et êtes rapidement repéré par des groupes ennemis. Là, vous utilisez votre lumière boîte-de-nuit qui trouble la vision de l'ennemi, et au passage un peu la vôtre.

Vous finissez par arriver dans une grande salle dans laquelle se trouve un grand nombre d'ennemis, laquelle donne ensuite sur un bureau dans lequel vous trouvez l'homme d'affaires que vous aviez auparavant aperçu sur le toit. Il vous donne plus ou moins l'emplacement actuel de Rorke et alors que vous vous apprêtez à le quitter, vous comprenez que l'immeuble va être détruit. Courez alors jusqu'à la façade du bâtiment depuis laquelle vous déclenchez votre parachute pour éviter de finir sous les décombres d'un gratte-ciel entier.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Jour de la Fédération

En tuant l'ennemi endormi lors de la descente en rappel la tête en bas, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Sieste fatale

En vous prenant la photocopieuse en pleine tête, vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Copie carbone

Le fichier Rorke du chapitre 7

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 7.

Chapitre 8 - Rapaces

Déroulement de la mission

Pour cette nouvelle mission, vous êtes aux commandes d'un hélicoptère de combat : vous dirigez et la position du véhicule dans le ciel, et son armement. Ciblez donc les ennemis pour leur envoyer des missiles à tête chercheuse, ce qui est bien plus pratique et efficace qu'une simple mitrailleuse, et utilisez les leurres lorsque votre ordinateur de bord vous indique que vous êtes pris pour cible afin d'éviter d'exploser dans le ciel.

Après avoir nettoyé la zone d'atterrissage, vous incarnez un soldat au sol (vous changez de point de vue) et progressez dans le bâtiment à la recherche de Rorke. Là, vous éliminez divers groupes d'ennemis et suivez votre capitaine jusqu'à être bloqué et nécessiter une nouvelle fois l'intervention de l'équipe aérienne. Hop, vous changez de nouveau de point de vue et incarnez une nouvelle fois l'hélicoptère pour passer un nouveau coup de balai sur la zone.

Une fois de nouveau dans la peau du soldat au sol, vous ne tardez pas à trouver Rorke dans son bureau, désarmé et à votre merci. Vous le balancez gentiment par la fenêtre et le capturez pour l'interroger dans votre avion.

Malheureusement, c'est un piège : il possédait un capteur qui a indiqué votre position à ses petits copains qui viennent vous descendre en plein vol. Pas cool du tout.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Rapaces

En détruisant quatre-vingts barils d'essence, vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Ca va cramer

Le fichier Rorke du chapitre 8

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 8.

Chapitre 9 - Les proies

Déroulement de la mission

Après une sacrée chute, vous vous retrouvez donc seul et séparé de votre équipe dans la jungle amazonienne. Heureusement, vous avez toujours votre couteau de Rambo et votre arme de poing. Au moins, vous échappez au traditionnel stéréotype du prisonnier qui s'échappe seul avec une arme blanche : cette fois, il y a de la verdure tout autour de vous ! Progressez donc jusqu'à trouver de premiers soldats ennemis. Éliminez-les de manière furtive pour ne pas déclencher l'alerte générale qui sonnerait pour vous le début d'un sacré mauvais quart d'heure.

En tuant les ennemis, vous récupérez un fusil de combat ou d'autres armes dans le même genre qui vous permettent d'avoir déjà plus l'air d'un soldat face à l'adversité. Vous ne tardez pas à retrouver votre équipe après avoir passé une cascade : vous suivez désormais votre chef d'escouade jusqu'à arriver dans une gigantesque zone (avec un seul arbre au milieu) où débarquent des hélicoptères.

Là, restez tapis dans les hautes herbes (attention aux quelques Pokémon que vous pourrez y trouver !) et progressez en file indienne afin de passer ni vu ni connu entre les unités ennemies déployées au sol. Une fois la zone herbeuse traversée, vous vous retrouvez à découvert et êtes repérés par deux nouveaux hélicoptères de la Fédération : courez rapidement sur la gauche dans la descente (et ne sautez pas de la falaise comme nous l'avons fait plusieurs fois...) et fuyez jusqu'à être hors d'atteinte et enfin terminer la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Les proies

En finissant la mission sans vous faire repérer, vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Ghosts dans la jungle

Le fichier Rorke du chapitre 9

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 9.

Chapitre 10 - Mécanique précise

Déroulement de la mission

Un peu d'infiltration, ça ne fait jamais de mal. Vous êtes vous et votre équipe de Ghosts camouflés en soldats de la Fédération et pénétrez au sein d'une véritable base ennemie afin de vous rendre en son cœur. Heureusement, plusieurs membres de votre équipe parlent espagnol ou portugais, qu'est-ce que ça serait sinon ! Restez donc bien sage et éliminez furtivement les gardes avant de pénétrer à l'intérieur du campus. Une fois seuls, vous pouvez sortir les armes pour faire un peu le ménage et ainsi faciliter la progression.

Une fois arrivé dans la fameuse salle d'où vous devez extraire plein d'informations, vous êtes assigné à la tâche de défense et avez pour cela plein de jolis joujoux à déployer tout autour de cette salle circulaire. D'abord, une tourelle qu'il est intelligent de mettre devant la fenêtre pour qu'elle couvre un grand angle de tir. Ensuite, les mines et autre gadgets explosifs que vous placez sur les escaliers, sur les passerelles et en contrebas. Vous devez ensuite tenir l'offensive ennemie jusqu'à la fin du téléchargement des données, ce après quoi vous filez rapidement en direction de la sortie.

Là, vous faites semblant d'être des soldats blessés et passez ainsi totalement ni vu ni connu au sein des forces ennemies. Une fois à bord d'une voiture, vous passez le péage d'une manière un peu musclée et êtes ensuite suivi sur la glace par de nombreux véhicules ennemis. Tirez sur la banquise pour créer des trous dans la glace et ainsi pouvoir englober les 4x4, ce qui est carrément plus pratique et amusant que de leur tirer simplement dessus. Vous terminez

ainsi la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Mécanique précise

En faisant tomber huit véhicules sous la glace, vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Congélation

Le fichier Rorke du chapitre 10

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 10.

Chapitre 11 - La chute d'Atlas

Déroulement de la mission

A vous d'infiltrer une gigantesque plateforme pétrolière et de la détruire tout simplement. Vous commencez sous l'eau en homme-grenouille et ne tardez pas à rejoindre la surface. Là, éliminez les quelques gardes au sol puis utilisez un grappin (norvégien, madame la Chinoise ?) pour vous hisser jusqu'à la plateforme où se trouvent les infrastructures.

Là, progressez dans les couloirs en éliminant discrètement tout personnel ennemi se trouvant sur votre chemin et arrivez dans la salle de contrôle de commande des échappements de gaz sous la forme de gigantesques flammes. Vous décidez bien sûr de couper cet échappement malgré les cris alarmés de l'employé en charge de la sécurité, et provoquez ainsi de premières explosions au sein de la plateforme pétrolière. Ressortez du bâtiment et continuez votre route en suivant votre capitaine jusqu'à une nouvelle salle des commandes.

Vu qu'il y a un petit peu le feu partout, de grosses fumées noires ont envahi l'intérieur des bâtiments. Afin de vous en protéger, progressez accroupi (inutile de se mettre à plat ventre) afin de ne pas inhaler trop de gaz. Cette technique marche aussi dans la vraie vie, tâchez de ne pas l'oublier ! Vous arrivez dans une nouvelle salle des machines où vous devez cette fois maintenant un niveau dans le vert (jauge au centre) pendant que votre allié programme la destruction totale de la plateforme. Ceci fait, courez rapidement jusqu'à l'hélicoptère en charge de l'extraction pour admirer au loin un joli feu d'artifice !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : La chute d'Atlas

En activant la console du premier coup, vous obtenez le trophée bronze / succès 40G : Activation réussie

Le fichier Rorke du chapitre 11

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 11.

Chapitre 12 - Dans les profondeurs

Déroulement de la mission

Voici une nouvelle mission exclusivement destinée à la plongée sous-marine. Pour commencer, suivez gentiment Keegan sans trop vous approcher des requins qui patrouillent dans le coin. A vrai dire, il nous est arrivé de se faire dévorer sans trop de raison, alors restez bien prudent. Vous ne tardez pas à trouver des unités ennemies dans l'eau : utilisez votre arme et tirez plusieurs fois pour être sûr de bien avoir éliminé l'ennemi.

Vous arrivez à un moment à l'intérieur d'une sorte de phare coulé au fond des eaux : pénétrez à l'intérieur et remontez vers son sommet pour déployer votre torpille sur le bâtiment sous-marin ennemi. Là, vous contrôlez la torpille et devez viser la zone rouge sur le côté gauche (bâbord) de la coque. Ceci fait, de nombreuses explosions retentissent dans l'eau : vous êtes pris pour cible et fuyez rapidement en vous engouffrant dans une véritable épave de bateau.

Là, de nombreux requins font des rondes et vous bloquent le chemin. Mais vous, vous êtes de Ghosts, et vous décidez donc de passer tranquillement au milieu, en restant tout de même sur vos gardes. Laissez donc passer Keegan en premier en restant vigilant des fois qu'il se fasse attaquer, puis suivez-le doucement pour sortir de la zone périlleuse. La mission se termine lorsque vous arrivez dans un tube avec une échelle à l'intérieur : la porte de sortie.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Dans les profondeurs

En détruisant le destroyer du premier coup, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : David et Goliath

Le fichier Rorke du chapitre 12

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 12.

Chapitre 13 - Terminus

Déroulement de la mission

Votre nouvelle mission vous demande d'infiltrer une usine ennemie pour trouver ce qu'ils ont de si important à cacher à l'intérieur. Vous commencez à l'extérieur, sur un chemin de fer et rejoignez rapidement le reste de votre équipe en éliminant le garde qui se trouve à proximité des wagons. Vous rentrez ensuite dans le bâtiment et progressez jusqu'à trouver ce pour quoi vous êtes venu : il s'agit de véritables missiles de guerre qui peuvent faire très mal, surtout si ils sont lancés sur des villes américaines.

Là, votre chef, Elias, vous demande de prendre la caméra que vous portez et de lui montrer un peu tout cet arsenal. Ce sont les ogives suspendues sur la chaîne de production qu'il faut lui présenter à la vue pour que vous puissiez continuer la mission. Vous arrivez dans une salle où vous vous attentez tous à de la récupération d'information sur des ordinateurs, mais les ennemis vous ont malheureusement repérés et lancent un assaut sur votre position. Là, faites le ménage puis lancez des fumigènes et passez en vision thermique pour finir le travail.

Vous devez maintenant vous enfuir rapidement du complexe pour ne pas être pris dans l'explosion de la destruction de l'usine par vos alliés. Sortez rapidement du bâtiment en éliminant les ennemis qui se trouvent sur votre passage, puis faites de même une fois la cour atteinte pour réquisitionner un véhicule et prendre la fuite. Vous vous installez aux commandes de la tourelle mitrailleuse et devez vous faciliter la tâche en éliminant les gardes et autres véhicules qui se lancent à vos trousses.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Terminus

En tuant cinq ennemis sans vous faire repérer avant de vous infiltrer dans la Zone Noire, vous obtenez le trophée bronze / succès 35G : Un pion sur l'échiquier

Le fichier Rorke du chapitre 13

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 13.

Chapitre 14 - Sin City

Déroulement de la mission

Au début de cette mission, vous êtes tranquillement en train d'inspecter un immeuble (y'a même Rilounet !)... Et là, c'est le drame, l'ennemi débarque, vous endort et vous êtes (presque) tous capturés, Elias y compris. Rorke est bien sadique et tue votre père sous vos yeux. Heureusement, le seul Ghost encore en liberté vient rapidement vous sauver et vous permet de récupérer une arme pour éliminer les quelques gardes qui vous surveillaient.

Rejoignez ensuite votre allié venu vous chercher et allongez-vous tous dans une petite salle pour laisser passer tous les gardes qui se précipitent à vos trousses. Laissez Keegan s'occuper de celui un peu trop curieux qui s'approche de trop près de vous, puis relevez-vous en poursuivant votre route dans le casino en descendant les nombreux escaliers et en éliminant les unités ennemies. Vous atteignez rapidement la porte de sortie, avec Riley qui est là pour vous accueillir ! Ouaf !

Malheureusement, le chien se fait blesser d'une balle et est hors service pour le reste de la mission. En tant que coéquipier comme les autres, vous ne l'abandonnez pas et choisissez de le porter jusqu'à la zone d'extraction. Prenez le donc dans vos bras (il couine, si c'est pas adorable...) et posez-le lorsque vous êtes en contact avec des ennemis

pour pouvoir les éliminer. Reprenez le toutou et continuez la route en éliminant les hommes assis sur les côtés des hélicoptères qui vous prennent pour cible. Vous terminez ainsi la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Sin City

En détruisant vingt-et-une machines à sous, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Jackpot

Le fichier Rorke du chapitre 14

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 14.

Chapitre 15 - Tout ou rien

Déroulement de la mission

Après avoir enfilé le masque de Ghost de votre père, vous vous précipitez sur le pont de votre porte-avions qui est abordé par les unités de la Fédération. Là, éliminez tous les soldats à pied sur la plateforme puis récupérez la tablette de commande des avions de combat. Passez ensuite sur la passerelle pour couper tous les grappins des zodiacs qui tentent d'aborder votre navire.

Utilisez ensuite la tablette pour contrôler les mitrailleuses et lance-roquettes de l'avion de combat qui tourne au-dessus de votre tête, ce qui vous permet d'éliminer facilement les autres zodiacs qui se dirigent vers vous. Ceci fait, nous coupage de grappin, nouvelle commande des armes de l'avion, puis vous changez de position en direction du lance-missiles du porte-avion.

Là, utilisez le lance-missiles pour frapper en priorité le gros avion de combat ennemi qui vole dans le ciel. Quand il est inaccessible, concentrez-vous sur les hélicoptères ennemis qui vous foncent dessus. Quoiqu'il en soit, n'attaquez jamais les zodiacs avec vos missiles, ils ne sont pas vos cibles et vous feraient perdre la mission, puisque les hélicoptères en profiteraient pour vous descendre. Une fois le gros avion coulé dans l'océan Pacifique, rejoignez votre hélicoptère d'extraction en évitant soigneusement les véhicules et morceaux du bâtiment qui dévalent la piste du porte-avion en train de couler. Mission terminée.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Tout ou rien

En faisant tomber un ennemi en coupant la corde de son grappin, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Couper les ponts

Le fichier Rorke du chapitre 15

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 15.

Chapitre 16 - Liaison coupée

Déroulement de la mission

Vous voilà désormais à bord d'un char d'assaut pour percer les défenses et aller détruire une base ennemie. Après une chute du ciel bien contrôlée, vous dévalez le désert sud-américain et faites feu sur tous les ennemis que vous voyez. Une fois rentré dans l'enceinte du complexe, détruisez en priorité les cibles indiquées par votre radar. Vous changez ensuite de point de vue pour vous retrouver dans un hélicoptère.

Là, utilisez votre tourelle pour dégager la piste d'atterrissage et pénétrez à pied à l'intérieur du bâtiment pour détourner les missiles de la Fédération. Progressez en compagnie de votre capitaine et éliminez les quelques ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Vous arrivez dans une salle de contrôle où vous déclenchez le décollage d'un missile ennemi en ayant bien sûr changé sa destination. Vous apprenez également que Rorke se trouve dans un train et décidez avec votre frère de le suivre pour vous occuper de lui une bonne fois pour toutes.

A partir de là, vous disposez d'à peu près neuf minutes pour terminer la mission, puisqu'il s'agit du délai avant l'impact.

Heureusement, ce temps imparti est largement suffisant : après avoir terminé votre chemin avec Logan, vous retournez aux contrôles du char d'assaut et prenez plaisir à descendre quelques hélicoptères ennemis avec les missiles télécommandés. Pour finir, votre appareil est mis hors service et vous devez courir rejoindre celui d'un allié pour pouvoir quitter la zone avant sa destruction, dans les temps !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Liaison coupée

En abattant les trois hélicoptères avec des missiles télécommandés, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Commande à distance

Le fichier Rorke du chapitre 16

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 16.

Chapitre 17 - LOKI

Déroulement de la mission

Vous revoilà dans l'espace ! En espérant que vous n'avez pas oublié les enseignements de contrôle de la toute première mission de la campagne de Call of Duty Ghosts. Bref, empoignez votre arme et progressez en éliminant les ennemis qui flottent dans le vide. Là, une explosion bouscule quelque peu la station orbitale et vous êtes projeté contre un mur.

Après avoir repris vos esprits, l'infrastructure est sacrément endommagée, il y a beaucoup de tôles froissées. Reprenez votre arme et poursuivez votre chemin jusqu'au canon de la Fédération en éliminant les derniers ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Gagnez ensuite le poste de contrôle de l'arme et placez-vous devant l'ordinateur pour passer en mode visée.

Là, vous devez éliminer les unités ennemies au sol marquées de couleur. Attention, les unités blanches sont les unités alliées, il serait bien de ne pas les tuer. Faites donc en sorte de n'englober que les ennemis dans vos cercles de visée et tirez autant que possible pour faire le ménage. Enfin, on vous donne l'ordre d'attaquer le train dans lequel se trouvent Logan et son frère : exécutez-vous pour terminer la mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : LOKI

En détruisant toutes les cibles ennemies au sol sans tuer aucun allié, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : On dirait des fourmis !

Le fichier Rorke du chapitre 17

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 17.

Chapitre 18 - Le tueur de Ghosts

Déroulement de la mission

Vous voilà, vous, Logan, et votre frère, dans un train futuriste accroché par le haut à la recherche de Rorke qui se trouve plusieurs wagons devant vous. Il s'agit de votre ultime quête, précipitez-vous sur le toit et progressez sur les passerelles en éliminant les ennemis qui se trouvent sur votre chemin.

Vous apercevez quelques ennemis qui accèdent au train avec un grappin, ainsi que des hélicoptères. Vous n'avez pas l'arsenal pour les détruire, mais vous pouvez bien sûr tuer les soldats qui se trouvent sur le côté du véhicule et qui vous prennent pour cible. Finissez par rejoindre la locomotive où se trouve Rorke.

Là, votre frère donne ses instructions à la base et vous pénétrez au ralenti pour tuer les trois ennemis qui se trouvent à l'intérieur du wagon. Ensuite, vous êtes propulsé vers Rorke et vous battez avec lui au ralenti : récupérez l'arme de poing, une balle, et tirez pour l'éliminer. Le train explose ensuite et vous vous retrouvez sur la plage à trainer votre frère.

Tout est bien qui finit bien.

Vous obtenez le trophée or / succès 20G : Le tueur de Ghosts

En tirant sur les ennemis accrochés au train avec un grappin pour les faire tomber, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Tickets s'il vous plaît

Félicitations, vous avez mené la résistance des Etats-Unis à la victoire contre la terrible Fédération d'Amérique du Sud et avez terminé la campagne de Call of Duty Ghosts ! N'oubliez pas de visionner la petite scène après le début du générique de fin pour comprendre qu'on aura sûrement droit à un Call of Duty Ghosts 2 ! Vivement !

En terminant la campagne en difficulté Vétéran, vous obtenez le trophée or / succès 40G : Durement gagné

Le fichier Rorke du chapitre 18

Voici l'emplacement du fichier de Rorke dans le chapitre 18.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Audiophile

📌 CONSEILS POUR LE MODE EXTINCTION

Les défis

- Les défis sont très importants, si vous les réussissez tous vous pourrez avoir toutes les compétences au max.
- lors des 4 premières vagues n'achetez une arme que si le défi vous le demande.
- pour avoir une précision de plus de 75 %, ne tirez qu'un seul coup sur un alien avec votre arme et faites le reste au couteau.

Les autres défis sont assez simples (allongé, piège, pistolet, couteau ...).

Exploration

Pensez à bien regarder sur votre chemin, il y a des boîtes et des débris qui peuvent offrir de bonnes choses (amélioration d'armes, argent..).

- couteau hypno : fait de l'alien touché votre compagnon.
- fusée : attire les aliens à l'endroit où elle se trouve.
- système trophy : sert de répulsif d'alien (peut être récupéré !).
- marqueur laser : tire une roquette à l'endroit visé, peut être conservé comme une arme (très utile pour détruire les gros nids ou lors de la fuite).

Passage avec hélicoptère

Au bout de 4 vagues vous allez devoir défendre un hélico pour qu'il tire sur un gros nid, vous pouvez tirer sur le nid aussi pour le détruire plus vite.

Pensez à bien gérer votre argent, une fois ce nid détruit vous allez ramasser de l'argent, la limite d'argent étant à 6000\$ (sauf pour la compétence Ingénieur à 9000\$).

La fuite

Une fois les 14 nids détruits vous allez devoir enclencher une bombe nucléaire et courir le plus vite possible au point de départ où un hélicoptère vous prendra.

Débloquer les reliques

A chaque fois que vous atteindrez le niveau 30, vous passerez un prestige. Vous gardez vos éléments débloqués, à

cela s'ajoute des reliques. Il y en a 5, une par prestige.

Chaque relique à sa propre difficulté et permet d'avoir de meilleurs scores.

- "Plus de dégâts" : les attaques aliens infligent plus de dégâts.
- "Pistolets uniquement" : vous ne pouvez pas acheter d'armes.
- "Petit porte-monnaie" : rapporte et transporte moins d'argent.
- "Mortel" : aucune sélection de classe disponible.
- "Moins de dégâts" : infligent moins de dégâts aux aliens.

+ 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 Pestebois 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. Éliminez 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. Éliminez 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-là 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 débloquentez 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 sculpture 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 débloquent 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, esquivez 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 Osteogoth, 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 herses, 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 manœuvre 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. Sautez 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 là 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 crane 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.

Éliminez 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-le 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 débloquent 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 débloquent 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.

Traversez les salles en éliminant les différents ennemis que vous rencontrerez jusqu'à trouver la porte 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 levier 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 déverrouillée 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

maines. 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 débus.

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 utilisez 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.

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, esquivez 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, esquivez 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 récupéré, 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 activer 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 puis 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 basculez 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 Ames.

Le puits des âmes

Avancez tout droit jusqu'à rencontrer votre dernier ennemi : l'Avatar du Chaos. Evitez ses projections, ses frappes circulaires ainsi que ses tentacules en esquivant où en passant directement entre ses jambes. A chaque fois que le boss pose le genou au sol vous devrez effectuez 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 déblocue 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. Évitez 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 et 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.

Etincelle 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 grimper 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 contrebas 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. Récupérez 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 aux 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'Ostegothe, 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 Prosperitas 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 une 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.

Deus Ex : Human Revolution Director's Cut

© Square Enix / Eidos Montréal 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 MOTS DE PASSE DES TERMINAUX

Voici les codes d'accès de tous les terminaux présents dans le jeu.

QG de Sarif HQ - étage 2

1. Nom d'utilisateur : fritchard / Mot de passe : nuclearsnke

QG de Sarif HQ - étage 3

1. Nom d'utilisateur : tbruger / Mot de passe : eclipse
2. Nom d'utilisateur : ajenson / Mot de passe : mandrake

QG de Sarif HQ - bureau de Sarif

1. Nom d'utilisateur : amargoulis / Mot de passe : gsspgirl

Labos de l'usine Sarif Manufacturing - étage 1

1. Nom d'utilisateur : douchman / Mot de passe : windmill

Admin de l'usine Sarif Manufacturing - étage 2

1. Nom d'utilisateur : tcaldwell / Mot de passe : talon
2. Nom d'utilisateur : mross / Mot de passe : lions
3. Nom d'utilisateur : sgrimes / Mot de passe : ovid
4. Nom d'utilisateur : vclark / Mot de passe : tigers
5. Nom d'utilisateur : cparker / Mot de passe : zinc
6. Nom d'utilisateur : rmccauf / Mot de passe : hvywethr
7. Nom d'utilisateur : fbrooks / Mot de passe : tiple
8. Nom d'utilisateur : mlatona / Mot de passe : redwings
9. Nom d'utilisateur : fmarchand / Mot de passe : factotum
10. Nom d'utilisateur : gthorpe / Mot de passe : hydro

Admin de l'usine Sarif Manufacturing - étage 4

1. Nom d'utilisateur : jthorpe / Mot de passe : hydra

Detroit City Appartement 3 - étage 1

1. Nom d'utilisateur : omalley / Mot de passe : trojan

Detroit City Appartement 3 - étage 2

1. Nom d'utilisateur : docta / Mot de passe : atcod

Detroit City Bâtiment Chiron - RDC

1. Nom d'utilisateur : sterhorst / Mot de passe : queenbee

Poste de Police - étage 1

1. Nom d'utilisateur : bsterling / Mot de passe : investor
2. Nom d'utilisateur : pdick / Mot de passe : lectrolam
3. Nom d'utilisateur : jballard / Mot de passe : solempire
4. Nom d'utilisateur : jchampagne / Mot de passe : grimster
5. Nom d'utilisateur : wgibson / Mot de passe : baronnull
6. Nom d'utilisateur : rdeckard / Mot de passe : unicorn
7. Nom d'utilisateur : hellison / Mot de passe : cordwainer
8. Nom d'utilisateur : bbethke / Mot de passe : maverick
9. Nom d'utilisateur : pcadigan / Mot de passe : desprit
10. Nom d'utilisateur : mfrezell / Mot de passe : liezerf
11. Nom d'utilisateur : whass / Mot de passe : catharsis

Poste de Police - étage 2

1. Nom d'utilisateur : fnicefield / Mot de passe : patriotism
2. Nom d'utilisateur : cleboeuf / Mot de passe : dasteer
3. Nom d'utilisateur : rpenn / Mot de passe : apophenion

Poste de Police - étage 3

1. Nom d'utilisateur : cwagner / Mot de passe : fuckface
2. Nom d'utilisateur : guest / Mot de passe : password1
3. Nom d'utilisateur : bgum / Mot de passe : justicar
4. Nom d'utilisateur : jalexander / Mot de passe : basileus
5. Nom d'utilisateur : fmccann / Mot de passe : solanum
6. Nom d'utilisateur : amurphy / Mot de passe : thighgun

Fema Yard - étage 1

1. Nom d'utilisateur : wks0012 / Mot de passe : ntlec59
2. Nom d'utilisateur : spaxxor / Mot de passe : neuralhub

Fema Intérieur - SS1

1. Nom d'utilisateur : spaxxor / Mot de passe : neuralhub
2. Nom d'utilisateur : wks0010 / Mot de passe : usprokt
3. Nom d'utilisateur : lbarret / Mot de passe : bullskull

Fema Intérieur - SS3

1. Nom d'utilisateur : spaxxor / Mot de passe : neuralhub
2. Nom d'utilisateur : wks2011 / Mot de passe : crrctions
3. Nom d'utilisateur : wks3021 / Mot de passe : hmlidsec1
4. Nom d'utilisateur : wks4145 / Mot de passe : hmlidsec2

Hôtel Hung Hua

1. Nom d'utilisateur : msuen / Mot de passe : oleander

The Hive

1. Nom d'utilisateur : bbao / Mot de passe : vanguard
2. Nom d'utilisateur : wbees / Mot de passe : paperfan

Alice Gardens Pod - étage 1

1. Nom d'utilisateur : asgarden / Mot de passe : rbbthole

Tai Yong Medical Pool

1. Nom d'utilisateur : poolrm / Mot de passe : pelagic

Tai Yong Medical - étage 1

1. Nom d'utilisateur : lgeng / Mot de passe : gehong

Tai Yong Medical - étage 3

1. Nom d'utilisateur : zarvlad / Mot de passe : muonrule
2. Nom d'utilisateur : rkumar / Mot de passe : outback

Tai Yong Medical - étage 4

1. Nom d'utilisateur : gengl / Mot de passe : pangutym
2. Nom d'utilisateur : nemuni / Mot de passe : ironfist
3. Nom d'utilisateur : tymmf / Mot de passe : ebrain

Picus - étage 3

1. Nom d'utilisateur : jricard / Mot de passe : macro
2. Nom d'utilisateur : sbernard / Mot de passe : dumbass
3. Nom d'utilisateur : mwells / Mot de passe : lavadome
4. Nom d'utilisateur : atresman / Mot de passe : skylark
5. Nom d'utilisateur : pkane / Mot de passe : staxx

Picus - étage 6

1. Nom d'utilisateur : jkenney / Mot de passe : montroyal
2. Nom d'utilisateur : dgassner / Mot de passe : oneida

Picus Restricted Area - étage 1

1. Nom d'utilisateur : bshupper / Mot de passe : widget
2. Nom d'utilisateur : pcorbo / Mot de passe : spitfire
3. Nom d'utilisateur : jchapman / Mot de passe : diode

Picus Restricted Area - étage 2

1. Nom d'utilisateur : emasse / Mot de passe : moufette
2. Nom d'utilisateur : bnorthco / Mot de passe : sterling

Picus Restricted Area - étage 3

1. Nom d'utilisateur : ltodd / Mot de passe : titom

Detroit Convention Center - étage 3

1. Nom d'utilisateur : wtaggart / Mot de passe : marjorie

Harvester Territory - SS1

1. Nom d'utilisateur : zhengl / Mot de passe : hirollr

Harvester Territory - SS2

1. Nom d'utilisateur : ttong / Mot de passe : mirrshds

Hengsha Seaport - étage 2

1. Nom d'utilisateur : prmr01 / Mot de passe : collosus

Hengsha Seaport - étage 3

1. Nom d'utilisateur : jwang / Mot de passe : mainman

Omega Ranch - étage 1

1. Nom d'utilisateur : eblake / Mot de passe : hndstuth
2. Nom d'utilisateur : ogomez / Mot de passe : techsmex
3. Nom d'utilisateur : dabblett / Mot de passe : monastic
4. Nom d'utilisateur : dfalk / Mot de passe : topfrag
5. Nom d'utilisateur : Imorano / Mot de passe : morpheus

Omega Ranch - étage 2

1. Nom d'utilisateur : aoconnor / Mot de passe : keppler
2. Nom d'utilisateur : pwalts / Mot de passe : ruckus

Panchaea Port of Entry

1. Nom d'utilisateur : kathys / Mot de passe : mssinghme

Panchaea Landing Pad

1. Nom d'utilisateur : amelie / Mot de passe : Istforever

Panchaea Tower

1. Nom d'utilisateur : isabella / Mot de passe : rhemmberme

Panchaea Hyron Project

1. Nom d'utilisateur : daiyu / Mot de passe : frgottn
2. Nom d'utilisateur : hualing / Mot de passe : iwntlove
3. Nom d'utilisateur : marilyn / Mot de passe : yyyyyy

SOLUTION COMPLÈTE

Tutorial

Note : Solution réalisée sur PC.

Après avoir suivi un premier dialogue, vous vous retrouvez dans la peau d'Adam Jensen, ancien membre du SWAT reconverti en agent de sécurité privé. Avant de parler à Megan, faites le tour de la pièce pour trouver un premier livre électronique sur le canapé et consulter les mails de la demoiselle via son ordinateur. Avant de passer à la suite, libre à

vous également de vous tenir au courant des actualités en consultant la tablette Wifi ou bien d'examiner les divers objets présents dans la pièce, ce qui vous vaudra le succès " Point & Click ". Engagez ensuite la conversation et laissez-vous guider dans les locaux de Sarif Industries en laissant traîner votre regard où bon vous semblera. C'est l'occasion pour vous d'en apprendre un peu plus sur les activités menées par votre employeur, mais aussi de le rencontrer en personne, car c'est dans le bureau de Mr Sarif lui même que se termine votre visite.

Suite à une brève discussion, l'alerte est donnée dans le complexe, et vous êtes immédiatement chargé, en votre qualité d'agent de sécurité, d'aller voir ce qui se trame. Vous emprunterez pour ce faire l'ascenseur personnel de Mr Sarif en utilisant le code qu'il vous communique (0451).

Une fois sorti de l'ascenseur, arme à la main, vous aurez l'option de visionner un tutoriel vidéo vous expliquant comment manier votre personnage. Ces vidéos facultatives interviendront à plusieurs reprises pour vous exposer les différents mécanismes du jeu à mesure de votre progression. Pour l'heure, avancez jusqu'à la baie vitrée et accroupissez-vous pour franchir l'obstacle.

Continuez à progresser jusqu'à être bloqué par une autre baie vitrée, qui vous laissera être témoin de la mort de deux employés de Sarif Industries. Empruntez alors le passage cerclé de flamme à votre gauche.

Puis déplacez la caisse obstruant l'accès à un conduit de ventilation. Sautez sur la caisse et engouffrez-vous dans le conduit.

Une fois extirpé de celui-ci, progressez le long du couloir rempli de caisses, en vous exerçant à loisir au mode couverture, puis, en prenant soin d'être accroupi, passez la porte à gauche au fond du couloir. Il va être temps pour vous d'abattre vos premiers ennemis. Deux soldats vont en effet descendre les escaliers au fond de la pièce après avoir tué un scientifique.

Pour les abattre proprement, progressez rapidement sur la droite de la pièce en restant à couvert, puis abattez-les alors qu'ils empruntent les escaliers. Si vous désirez éviter d'avoir à verser le moindre sang, alors foncez toujours par la droite jusqu'au fond de la pièce et mettez-vous vite à couvert: vous pourrez ainsi laisser passer les soldats et continuer à progresser. Si vous choisissez d'abattre les deux hommes, veillez à ramasser leurs munitions, puis montez à l'étage et continuez votre route par l'unique voie possible. Longez le mur donnant sur le laboratoire en étant accroupi afin de ne pas vous faire repérer (005), puis ouvrez la porte. Visez la bouteille de gaz près des deux hommes afin de vous en débarrasser, puis abattez le troisième soldat présent dans la pièce.

Progressez encore une fois par l'unique voie proposée, puis laissez un homme agonisant vous libérer l'accès à la dernière salle. Quatre soldats feront irruption dans celle-ci par la porte du bas. Prenez position en hauteur et visez les bonbonnes de gaz afin de vous en débarrasser facilement. Une fois la pièce pacifiée, passez la porte précédemment forcée par vos ennemis et remontez le couloir pour clore cette introduction.

A retenir : vous l'aurez remarqué, les divers objets explosifs disséminés dans les niveaux vous sont d'une aide précieuse. Gardez cela en tête si vous souhaitez vous frayer un chemin dans le jeu par la manière forte. Mais soyez également conscient du fait que vos adversaires pourront, dans le feu de l'action, vous abattre en un clin d'oeil ! Prudence, donc... Mais surtout, pensez à aborder certaines situations sous la perspective de l'infiltration et de la subtilité, ce que nous nous efforcerons de faire tout au long de cette solution.

Sarif Industries

6 mois ont passé depuis les événements tragiques qui vous ont valu un long séjour à l'hôpital, et comme vous l'aurez sûrement remarqué votre corps a subi quelques modifications. C'est sans plus d'explication que vous êtes donc ramené dans les locaux de Sarif Industries, et plus précisément dans le hall d'entrée de ce qui sera pour vous une sorte de " HUB " à missions .

Pour vous repérer dans ce bâtiment et en apprendre plus sur les derniers événements, n'hésitez pas à demander des indications à la réceptionniste et à flâner aux alentours. Cela vous permettra par exemple de mener une conversation houleuse avec un employé au rez-de-chaussée.

Suivez ensuite votre objectif afin de rejoindre le bureau de Pritchard, au premier étage, pour que celui-ci vous remette les rétines en place. Ceci fait vous aurez l'occasion de marquer votre tempérament soit en laissant filer la remarque de votre cher ami soit en confrontant vigoureusement vos points de vue.

Quoi que vous choisissiez de faire, n'oubliez pas de consulter le livre électronique à côté de Pritchard et de récupérer la barre protéinée sur le bureau et les crédits traînant sur le canapé avant de partir.

A présent, direction l'Hélipad, où vous attendent Sarif et votre pilote Faridah Malik. Pour vous y rendre suivez simplement votre objectif .

Une fois à bord, votre employeur vous fera un topo de la situation que vous allez être chargé de désamorcer: un groupe de terroristes anti-augmentations a pénétré dans les entrepôts de Sarif Industries et menacent de ruiner les actuels projets de la société. Des otages sont également en danger. Pour aborder cette situation épineuse, plusieurs choix s'offrent à vous. La voie incapacitante de contact vous dotera d'un pistolet à impulsion électrique, tandis qu'à distance c'est d'un fusil à fléchettes dont vous devrez vous servir. Quant à la voie mortelle, elle vous proposera d'utiliser un revolver au contact ou un fusil d'assaut à distance. Le choix de l'approche vous revient.

Usine de Sarif Industries

Une fois descendu de l'hélicoptère, dirigez-vous vers les deux policiers et passez la porte.

Ouvrez les casiers sur votre droite afin de collecter une barre protéinée dans l'un d'eux et soulevez le carton disposé sur le chariot à votre gauche pour glaner quelques crédits. Enfin, soulevez la caisse faisant face au chariot pour récupérer une bouteille de bière. Interrogez l'officier du SWAT sur tous les sujets que vous jugerez nécessaire pour bien aborder la mission, puis ouvrez les casiers non loin pour récupérer des analgésiques. Passez ensuite la porte du fond pour vous retrouver sur le toit de l'immeuble.

Entrepôts de Sarif Industries

Pritchard interviendra alors afin de vous conseiller une approche furtive pour pénétrer le complexe. A vous de voir si vous voulez suivre ses conseils (et les nôtres !) ou foncer dans le tas. Descendez quoi qu'il en soit les deux échelles et progressez dans la ruelle en étant accroupi. Un garde est en patrouille et vous allez pouvoir le neutraliser, pour toujours ou temporairement, en vous glissant dans son dos et en activant une action contextuelle.

Si vous choisissez d'exécuter un ennemi de la sorte, alors il ne vous causera logiquement plus jamais de souci. Si vous ne faites que l'assommer, alors il pourra être réveillé par ses camarades, mais vous gagnerez plus d'Xp. A vous de faire vos choix, encore une fois. Mais pensez à toujours cacher et fouiller les corps que vous laisserez derrière vous afin d'éviter toute complication. En l'occurrence, vous pourrez facilement cacher ce corps-ci derrière les climatiseurs présents dans la ruelle.

Continuez à progresser avec précaution le long de la rue. En passant la porte grillagée sur votre gauche, vous pourrez récupérer 5 fléchettes électrochocs. Ressortez alors du local. Ici, deux options s'offrent à vous: soit continuer droit devant et engager le combat contre les militants terroristes, soit passer par les toits sans vous faire repérer. C'est cette deuxième option qui aura notre préférence.

Tout en restant accroupi, saisissez-vous de la caisse sur le chariot élévateur. Contournez ensuite l'engin par la droite et disposez la caisse contre le container rouge.

Utilisez cet escalier improvisé pour sauter sur le container et accroupissez-vous immédiatement. Observez les ennemis patrouillant dans la cour et, quand aucun d'eux ne regardera dans votre direction, grimpez sur l'autre container à l'aide de la caisse déjà en place. Terminez votre ascension grâce aux planches, et vous voilà hors de portée des terroristes.

Empruntez ensuite l'échelle, qui vous mène à un générateur électrique défaillant qu'il va vous falloir contourner. Pour ce faire, déplacez la caisse en bas à droite du générateur, et glissez-vous en étant accroupi dans le passage ainsi découvert

Arrivé au bout du conduit, coupez le courant grâce au mécanisme face à vous, puis continuez par l'unique voie possible jusqu'à une bouche d'aération, qu'il vous faudra bien sûr emprunter. Une fois à l'intérieur, votre premier objectif est accompli, et si vous ne vous êtes pas fait repéré jusque-là, alors votre furtivité est récompensée d'un bonus de 300 points d'Xp en plus d'un succès/trophée " Fantôme ".

Progressez ensuite le long du conduit pour finalement en ressortir dans un entrepôt de la Sarif, une large salle parsemée d'ennemis. Vous serez amené à traverser ce genre d'obstacle à divers endroits dans le jeu, et pour vous aider à en triompher du mieux possible tout en engrangeant un maximum d'Xp, nous vous proposons de suivre des guides vidéos vous exposant une marche à suivre parmi d'autre vous permettant de neutraliser, la plupart du temps, tous vos adversaires. Voici le premier d'entre eux !

Avant de quitter l'endroit, pensez à fouiller le bureau se trouvant en dessous de votre point de départ pour y trouver un livre électronique et des munitions dans les casiers du fond. Une fois la zone passée au crible, rendez-vous à la sortie nord-ouest de la salle, et laissez-vous guider :

Une fois le dernier garde neutralisé et la zone passée au peigne fin par vos soins, dirigez-vous par l'unique voie possible, direction votre premier piratage ! Une fois le bref tutoriel vous expliquant les bases de cet art subtile visionnée et la porte déverrouillée, entrez dans la chambre de décontamination, et veillez à rester accroupi pour ce qui va suivre :

Une fois la pièce pacifiée, veillez à recueillir tous les items disposés ça et là, et à fouiller la salle de stockage pour récupérer diverses munitions.

Une fois cela fait, progressez jusqu'à la zone suivante qui introduira les systèmes de sécurité. Afin d'en déjouer les premiers pièges, suivez le guide :

Toujours en prêtant attention aux caméras, dirigez-vous ensuite vers votre prochain objectif, qui vous fera à nouveau pirater une porte. Une fois dans le sas, emparez-vous de la barre protéinée sur le chariot, et accroupissez-vous avant de passer la porte, vous l'aurez compris, en vue d'une nouvelle séquence furtive :

Encore une fois, ne quittez pas la pièce sans avoir au préalable récupéré tout ce qui pouvait l'être, notamment l'augmentation de dégât qui peut être récupérée dans la salle de stockage 03 après avoir mis KO un ultime garde trop occupé à fouiner pour avoir entendu quoi que ce soit. Empruntez ensuite l'ascenseur pour continuer votre route.

Laboratoires de factorisation

S'en suit une séquence cinématique qui complique passablement la situation, et votre but est à présent de retrouver Sanders. Prenez les munitions disposées dans la pièce et fouillez le corps avant de sortir, direction une série d'escaliers. Prenez garde à rester accroupi en approchant des deux ennemis qui croiseront finalement votre route, et là encore, laissez-vous guider :

Vous aurez remarqué que cette pièce compte beaucoup d'ordinateurs : c'est l'occasion pour vous de parfaire vos talents

de pirate ! Chaque poste peut en effet être piraté et vous donne accès aux données personnelles des employées, et surtout vous rapporter de l'Xp en quantité non négligeable. Libre à vous donc de faire une petite pause ici avant de passer à la suite en empruntant les escaliers vous menant à votre cible. Pensez à consulter le livre électronique sur le bureau précédant l'épilogue de votre mission, puis franchissez la porte.

Après la scène, trois options s'offriront à vous. Vous pourrez affronter Sanders, et mettre ainsi la vie de l'otage en péril, laisser filer le mandarin sans autre forme de procès, ou bien tenter de le convaincre de laisser l'otage. C'est cette dernière option qui est préconisée, non seulement car elle est plus gratifiante, mais aussi car elle rapporte plus d'Xp.

Libre à vous alors d'argumenter comme vous le voulez pour arriver à vos fins, mais sachez que la combinaison " S'identifier, S'identifier, Argumenter " vous mènera au succès.

La situation est désamorcée, et vous pouvez dès lors repartir pour le siège de l'entreprise. Avant cela, pensez tout de même à parler avec Mme et M. Thorpe et, si vous le souhaitez, à lire les mails sur l'ordinateur présent dans le bureau. Engagez ensuite la conversation avec Faridah pour retourner au QG de la Sarif.

Sarif Industries

De retour au siège, prenez le temps d'aborder tous les sujets de conversation disponibles avec Faridah, puis rentrez dans l'immeuble par la cafétéria. Vous pourrez y récupérer une bière sur le comptoir contre la baie vitrée, et consulter un journal électronique sur une table.

Descendez ensuite les escaliers près des distributeurs de boissons, puis dirigez-vous vers la gauche, vers un autre distributeur à côté duquel se trouve une bouche d'aération.

Empruntez-la pour trouver un carnet électronique vous donnant des éclaircissements bienvenus sur le trafic de neuropozyne ainsi que des crédits. Rejoignez à présent le bureau de Pritchard pour lui livrer le Typhoon. Dans le tiroir de son bureau, vous trouverez des virus bien utiles pour vos futurs piratages.

Rendez-vous ensuite dans le bureau de Sarif. Pour ce faire, empruntez l'ascenseur. Vous aurez alors l'occasion d'argumenter autour de la fuite de Sanders de différentes façons. A vous de voir quelle position adopter. Acceptez quoi qu'il en soit de vous introduire dans la morgue de la police, puis sortez du bureau. Entretenez-vous si vous le souhaitez avec la secrétaire de Sarif afin d'en apprendre plus sur les enjeux politiques des derniers événements, puis prenez l'ascenseur. Une première quête annexe va alors venir vous faire du pied. Libre à vous de vous y investir corps et âme d'emblée ou non, mais rendez-vous quoi qu'il en soit dans votre bureau pour y récupérer une bouteille de vin et consulter vos mails en utilisant le mot de passe " mandrake ".

Vous avez en effet deux messages fort intéressants sur votre poste dont l'un vous invite à passer chez M. Thorpe.

Avant de continuer votre aventure en sortant du bâtiment, libre à vous de vous offrir une petite pause piratage. En effet, si vous avez augmenté votre compétence de Capture au niveau 2, vous serez capable de pénétrer dans tous les bureaux de l'étage, à l'exception d'un seul auquel vous pourrez accéder par un conduit de ventilation à partir d'un autre bureau. Faites donc un tour de l'étage en piratant à tout va afin de récupérer tout ce qui peut l'être et de consulter divers livres électroniques. Vous pouvez faire de même avec les bureaux du second niveau, en utilisant à l'occasion les codes obtenus dans certains pour en déverrouiller d'autres et ainsi compléter votre lecture des livres électroniques en engrangeant un maximum d'Xp.

Une fois les bureaux passés au crible, rendez-vous encore une fois à l'Hélistation, plus précisément dans le coin nord-est de celle-ci. Vous y trouverez une échelle menant à une porte verrouillée et d'un niveau de sécurité élevé.

Heureusement, vos fouilles vous ont permis de collecter le code de ladite porte (8053), vous permettant ainsi de mettre la main sur un lot de munitions intéressant et surtout sur une augmentation capacité de munitions. Retournez ensuite dans le hall d'entrée et passez les portes, direction les rues de Detroit.

Detroit

Rues de Detroit

Sitôt sorti du hall, vous rencontrez Mme Reed, la mère de votre défunte compagne. Conversez avec elle comme vous le souhaitez, et acceptez enfin sa requête, qui fera l'objet d'une nouvelle quête annexe. Tout comme la première, confiée par Tim Carella, libre à vous de l'effectuer dans l'instant ou de la laisser de côté.

Pour l'heure toutefois, direction la clinique AMPLIB.

En vous y présentant, vous faites automatiquement la connaissance du Dr Vera Marcovic. Tout en faisant un point sur vos greffes, elle vous fait don d'un kit de dynamisation et vous donne la possibilité d'en acheter 2 autres (5000 crédit chacun). Si vous avez été assez curieux jusqu'ici, vous devriez pouvoir être en mesure de vous les offrir. Avant de partir, consultez le livre électronique dans la salle d'attente ainsi que celui présent dans la salle d'à côté.

Commissariat

Il va maintenant être temps d'aller examiner le corps du puriste augmenté à la morgue. Pour ce faire, vous devrez nécessairement vous rendre au cœur du commissariat. Ou plus exactement, de vous y infiltrer. Plusieurs options s'offrent alors à vous. La première, la plus évidente, consiste à vous présenter à l'accueil et à faire jouer vos relations pour convaincre l'agent à la réception, un ancien camarade du SWAT, de vous laisser passer.

Pour vous assurer ses bonnes grâces, alternez entre " Absoudre " et " Implorer ", ce qui vous vaudra au final pas mal d'Xp et l'accès au commissariat. Entrez donc par la porte coulissante sur la droite, puis suivez les indications murales jusqu'à la morgue, en traversant puis en longeant l'open space dans lequel les policiers travaillent. Descendez les escaliers, sans vous soucier du garde et de la caméra une fois arrivé au deuxième sous-sol. Passez la porte au fond pour arriver dans le vestiaire, que vous pourrez fouiller à loisir pour trouver diverses munitions, puis entrez enfin dans la morgue.

Une autre option, moins glamour, consiste à passer par les égouts. Vous devrez pour cela disposer de l'augmentation vous permettant de déplacer les objets lourds, un indispensable à ce stade (au même titre que Capture niveau 3). Dirigez-vous donc à la droite du commissariat, vers la station de métro, et remarquez la plaque d'égout à l'entrée de la ruelle.

Soulevez-la et empruntez l'échelle ainsi découverte. Progressez le long du tunnel et détruisez, si vous en êtes capable, le mur à la droite des clochards pour trouver plusieurs fusils mitrailleurs ainsi que des munitions pour votre pistolet.

Continuez votre route en descendant la seconde échelle. Trois punks seront ici à neutraliser pour pouvoir continuer. Prenez garde aux zones électrifiées et progressez vers la droite du réseau de tunnels.

Vous déboucherez alors sur une autre échelle, ascendante celle-la, qui vous mènera directement au deuxième sous-sol du commissariat, précisément au niveau de la morgue. Avant de savourer votre victoire, pensez tout de même à désactiver les faisceaux lasers en piratant la console toute proche, et restez accroupi jusqu'à avoir atteint le fameux entrepôt à cadavres.

Suite au dialogue, faites le tour de la pièce pour trouver une seringue Hypostim, et allez consulter le livre électronique

sur le bureau du légiste. Piratez ensuite son poste et, tout en vous assurant qu'il ne vous regarde pas, prenez le relais neural sur le cadavre.

Rues de Detroit

Il est maintenant temps de rejoindre votre appartement à l'Hôtel Chiron, non loin du commissariat sur sa gauche. Sortez donc de ce dernier comme bon vous semblera, et entrez dans l'hôtel.

Prenez l'ascenseur au fond du hall puis entrez dans l'unique appartement de l'étage ouvert, qui se trouve être le vôtre, et commencez par pirater le terminal sur votre gauche. Cela vous donnera accès à votre cache personnelle, située directement derrière votre gigantesque écran plat.

Récupérez tout ce qui peut vous être utile, notamment les crédits, puis faites le tour de votre appartement pour trouver plusieurs livres électroniques, des armes et un kit d'énergie avant de vous connecter à votre ordinateur.

L'intrigue s'épaissit, et il va maintenant vous falloir vous rendre sur le territoire des Flambeurs pour continuer vos investigations. Sortez donc de votre hôtel. Si Vous avez épargné Zeke Sanders lors de votre précédente mission, alors Pritchard vous contactera pour vous faire part d'un mystérieux message vous donnant rendez-vous tout près du siège de Sarif Industries. Cette quête annexe, très courte, vaut le détour.

Rendez-vous donc au lieu de rendez-vous pour rencontrer votre cher ami Sanders. Celui-ci vous fera don d'un carnet électronique pour vous aider à démêler le vrai du faux dans cette histoire.

Avant de partir en direction de Derelict Row, passez derrière Zeke pour trouver un entrepôt sécurisé au niveau 3 contenant des crédits et une amélioration capacité de munitions. Si vous avez augmenté votre capacité de saut, vous pourrez également trouver un virus Arrêter sur la grosse benne à déchets à gauche de Sanders.

Derelict Row

Sans plus tarder, mettez-vous ensuite en route vers Derelict Row. Cette zone étant associée à une quête annexe (" Enquête Discrète ", donnée par Jenny Alexander), libre à vous de concilier les deux pour optimiser votre progression. Sachez tout de même qu'il est conseillé de terminer l' " Enquête Discrète " avant de vous atteler à la quête principale proprement dite pour en remplir tous les objectifs. Quoi que vous choisissiez de faire, ce petit guide vidéo vous aidera à traverser le territoire des Flambeurs sans encombre tout en remplissant l'objectif secondaire lié à la quête de Jenny. Passez pour commencer la porte en face à gauche de votre hôtel, et en avant.

Après avoir désactivé le dispositif sur le toit, vous serez mis en relation avec Faridah Malik, qui viendra directement vous extraire sur l'hélistation toute proche. Avant de partir toutefois, assurez-vous d'avoir tout ce qu'il vous faut car vous ne pourrez pas quitter le niveau qui suit avant de l'avoir terminé, et celui-ci s'annonce pour le moins ardu. Une fois fin prêt, montez dans l'hélicoptère, qui vous emmènera à Highland Park.

Highland Park

Une fois arrivé à destination, allez parler au leader des Flingueurs pour obtenir quelques bribes d'informations et surtout pour lui acheter une amélioration et un pack de grenade.

Ce pack contient entre autre une grenade IEM, qu'il vous faudra garder précieusement tout au long du niveau. Passez ensuite par l'unique porte présente dans la zone, ramassez les crédits sur l'étagère à gauche, puis avancez encore pour déclencher une cinématique. Les hommes responsables de la mort de Megan et de votre augmentation forcée sont là, en chair et en fibres synthétiques, et comptent apparemment décamper sous peu.

Sitôt la scène passée, accroupissez-vous et dirigez-vous vers la porte. A partir de là, votre meilleur chance de traverser

en un seul morceau l'intégralité du niveau est de rester discret. Cela vous permettra aussi de glaner le fameux bonus " Fantôme " en fin de mission. Mais contrairement aux usines de Sarif, il ne vous sera pas possible de nettoyer entièrement une zone sans vous faire nécessairement repérer. Le bonus de furtivité vaut le détour, mais à vous de choisir votre voie. Voici quoi qu'il en soit le premier d'une série de guides qui vous aidera à traverser sans encombre, ou si peu, le premier tronçon de ce niveau rempli de soldats bien entraînés.

Une fois la zone pacifiée, prenez le temps de ramasser tout ce qui peut l'être en prenant garde à ne pas ouvrir de porte. Progressez ensuite jusqu'au fond de l'air de transit : vous serez bien vite coincé par une pile de caisses. Déplacez-les ou sautez par dessus, puis consultez le livre électronique sur votre droite.

Pour simplifier votre incursion future dans la structure, avancez un peu plus loin jusqu'à être bloqué par des lasers. Piratez le terminal pour les désactiver, puis accroupissez-vous. Un garde patrouille non loin. Comme à l'accoutumée, attendez le moment propice pour le neutraliser, et cachez son corps avec soin.

Rebroussez alors chemin jusqu'aux containers rouges sur la droite de l'aire de transit (à gauche lorsque vous y pénétrez pour la première fois). Derrière vous attend un portail sécurisé. Piratez-le, ou utilisez les caisses non loin pour sauter sur le container, puis de l'autre côté du grillage

Vous y trouverez un fusil à pompe et des munitions. Empruntez ensuite l'échelle à droite puis entrez dans le bâtiment par la porte qui se présente à vous quelques pas plus loin. Fouillez aux alentours pour trouver des crédits, puis continuez à avancer. Une nouvelle séquence d'infiltration vous attend.

Il ne vous reste plus qu'à neutraliser le garde somnolent dans la cabine de contrôle. Restez accroupi pour ne pas le réveiller, et plongez-le ensuite dans un sommeil encore plus profond. Sur la droite du bureau, récupérez un carnet électronique qui vous divulguera un code de sécurité, à utiliser immédiatement sur l'ordinateur à gauche. Récupérez bien sûr l'amélioration et les crédits traînant dans la pièce, puis fouillez la zone à loisir pour trouver crédits et munitions. Descendez enfin la rampe de chargement jusqu'à l'ascenseur, non sans ramasser les munitions disposées sur les caisses. Vous constaterez alors que vous vous attaquez à un gros morceau en vous infiltrant jusqu'ici, et qu'il va falloir redoubler de vigilance.

Locaux de la FEMA

Après avoir passé la salle de contrôle, prenez la porte sur votre gauche. Restez accroupi et approchez-vous de l'ouverture dans la baie vitrée

Deux gardes sont présents, mais bien vite se séparent. L'un d'eux ne reviendra jamais, quant à l'autre, attendez qu'il passe en dessous de vous, vers le fond du couloir, pour descendre l'échelle et le mettre KO. Ne sautez pas sauvagement de votre perchoir ou il vous entendra. Progressez ensuite dans le couloir sur la gauche en restant accroupi, puis entre dans le bureau. Ramassez les crédits au fond à gauche de la pièce et piratez les deux ordinateurs (ou utilisez le code que vous devez maintenant bien connaître, NEURALHUB). L'un d'eux vous permettra de désactiver les caméras dans la zone suivante, mais aussi de contrôler les tourelles et robot si vous possédez les compétences adéquates. En l'occurrence, il est plus que conseillé de désactiver la tourelle pour pouvoir progresser furtivement (la retourner contre vos ennemis faisant immédiatement sonner l'alerte). En prenant soin de garder une barre Proenergy disponible avant d'entrer, suivez une nouvelle fois le guide :

Vous pouvez si vous le souhaitez explorer l'ensemble des cellules présentes dans la salle pour trouver munitions et crédits, mais soyez vigilant et restez toujours accroupi, car les sentinelles à l'étage supérieur entendront le moindre pas trop lourd venant d'en bas et ne se priveront pas pour descendre et réveiller leurs camarades assommés.

Après votre brève conversation avec Pritchard, progressez davantage dans le couloir en veillant à éviter de vous faire

repérer par la caméra, puis entrez dans la salle directement sur la droite. Vous trouverez sur l'étagère à gauche en rentrant des munitions, et au fond de cette petite salle de contrôle, derrière les cartons, une amélioration de vitesse de rechargement. Piratez ensuite le terminal pour désactiver la caméra (et grappiller de l'expérience au passage) , puis dirigez vous vers la porte de gauche en sortant. Vous voici dans la cafétéria. Ramassez les crédits sur une des tables, puis allez parler aux deux hommes isolés dans la pièce de gauche. Etant en possession du code de sécurité, vous pouvez bluffer et les convaincre de vous laisser tranquille. Ou, plus divertissant, les mettre KO tous les deux grâce à l'amélioration Booster de réflexes, un incontournable à ce stade de l'aventure.

Fouillez ensuite la pièce de droite, qui s'avère être le vestiaire, pour mettre la main sur divers boosters et munitions. Rebroussez chemin jusqu'à la caméra précédemment désactivée et continuez droit devant vous vers l'antenne médicale, que vous pourrez fouiller à loisir pour grappiller quelques analgésiques. Il ne vous reste à présent plus qu'à prendre l'ascenseur et à progresser par l'unique chemin possible pour arriver jusqu'à votre premier combat de boss, pour lequel voici une méthode :

Au cas où vous munir du lance-roquette traînant à Derelict Row ne vous ait pas semblé être d'une grande priorité, l'affrontement s'avérera bien plus ardu. Il vous faudra en effet enchaîner les tirs à la tête tout en utilisant avec parcimonie vos grenades IEM et en vous tenant à l'écart des grenades que vous destinera Barrett pour sortir vainqueur de cet affrontement. Une fois le colosse de métal mort pour de bon, vous pourrez faire le tour de la pièce pour faire le plein de tous les types de munitions et ramasser quelques crédits. Une fois votre bonheur trouvé, prenez l'ascenseur et montez dans l'hélicoptère pour retourner au siège de Sarif Industries.

Sarif Industries

Une fois de retour sur le plancher des vaches, vous êtes contacté par Pritchard, qui sollicite un entretien avec vous de toute urgence. Accédez à sa requête et retrouvez-le dans votre bureau pour mener une conversation qui posera le voile de la suspicion sur vos relations avec votre patron

Retrouvez alors celui-ci dans son bureau pour avoir avec lui une discussion à cœur ouvert. Comme lors de votre argumentaire avec Zeke Sanders, il s'agira ici de répondre en votre âme et conscience pour amener votre interlocuteur à s'incliner. La difficulté réside ici dans le fait que, à choix identiques, les résultats pourront varier. Une succession de " Défendre " a donné de bons résultats en ce qui nous concerne. Menez donc la discussion plusieurs fois si nécessaire afin de faire pour ainsi dire " cracher le morceau " à Sarif.

Une fois cela fait, reparlez à votre patron pour connaître votre prochaine destination, qui s'avère être Hengsha. Redescendez alors jusqu'à votre bureau pour prendre connaissance des documents que Sarif vous a promis suite à votre houleuse conversation, puis ressortez pour être interpellé par Pritchard. Sitôt votre discussion terminée, vous pourrez rejoindre l'hélistation où vous attend déjà Faridah. Avant cela toutefois, et maintenant que votre logiciel de Capture est sûrement au niveau 3 ou 4, passez en revue les bureaux que vous n'auriez pas encore visité pour amasser connaissances (via les livres électroniques) et crédits. La ville de Detroit s'apprêtant à connaître quelques menus changements, nous vous invitons également à y faire un tour pour compléter quêtes annexes et phases d'exploration en tout genre avant de partir en vadrouille. Prochain arrêt, Shanghai !

Hengsha

Ville basse d'Hengsha

Une fois arrivé à destination, dirigez-vous en direction des deux prostituées. Prêtez attention à leur dialogue si cela vous chante, puis dépassez-les et descendez la série d'escaliers jusqu'à arriver à un quartier d'entrepôts privés

Des policiers surveillent la zone, mais en étant vigilant et si le cœur vous en dit, vous pouvez piratez l'ensemble des entrepôts pour y trouver munitions, crédits et informations (en plus de l'expérience que cela vous rapportera). Faites donc une pause piratage si vous le désirez, puis traversez cette zone et dirigez-vous vers la gauche.

Votre destination est pour le moment la clinique Limb de la ville. Remontez donc la rue, puis montez les escaliers sur la droite. Aidez-vous si besoin des panneaux indicateurs et entrez dans la clinique.

A l'intérieur, rien de particulier, si ce n'est que vous pourrez y acheter 2 kits de dynamisation à l'accueil. L'occasion pour vous d'investir dans votre logiciel de Capture ou votre capacité de chargement si besoin. Ressortez ensuite de la clinique et passez en dessous du pont, direction la station de transport qui se situe au bout de la rue.

Empruntez alors le métro, qui vous emmènera à deux pas de votre objectif : Hengsha Court Gardens.

Hengsha Court Gardens

Remontez à la surface et avancez droit devant pour déclencher automatiquement une scène avec un agent de la police.

Vous allez apparemment devoir faire des pieds et des mains pour atteindre l'appartement du pirate. Continuez à progresser le long de la rue, puis tournez à droite après le barrage. Arrivé au niveau de l'échafaudage, tournez dans la petite ruelle à gauche pour pirater la grille, qui vous permettra de circuler plus facilement entre les différents quartiers.

Ensuite, suivez le guide pour pénétrer sans encombre dans l'appartement.

Piratez ensuite l'ordinateur pour atteindre votre objectif. Le pirate après qui vous courez depuis si longtemps est en cavale, et le retrouver va vous mener jusqu'au Hive, un club à la mode et très sélect. Pour vous y rendre, empruntez le passage ouvert un peu plus tôt, ce qui vous mènera au quartier de Kuaigan.

Le Hive

Suivez ensuite votre marqueur d'objectif jusqu'au fameux club, lequel est gardé par un vigile pas très aimable qui vous demandera la modique somme de 1000 crédits pour entrer !

Bien sûr, hors de question de payer une telle somme. Dirigez-vous plutôt vers la gauche, puis empruntez la ruelle sur la droite. Suivez-la tout du long jusqu'à être bloqué par un grillage.

Retournez-vous alors, et bougez les cartons présents sur la benne à ordures pour dévoiler un conduit d'aération qu'il va vous falloir emprunter.

En le suivant jusqu'au bout, vous débouchez directement dans les toilettes du club. Allez de ce pas parler au barman, qui vous aiguillera vers le salon VIP à l'étage. Suivez ses indications et, avant de parler au gérant, sauvegardez. Vous l'aurez peut-être deviné, il va vous falloir une nouvelle fois convaincre votre interlocuteur à grand renfort d'arguments et/ou de flatterie. Le tout étant un poil aléatoire, la prudence est de mise. De bons résultats peuvent cependant être obtenus en alternant entre " Préciser " et " Conseiller ".

Une fois l'entretien avec Tong concédé par le gérant, redescendez à l'étage inférieur. Avant d'aller le rencontrer, dirigez-vous vers l'entrée du club et entrez dans la salle de surveillance sur la gauche. Piratez les deux ordinateurs, désactivez les caméras et consultez le livre électronique.

Une belle somme de crédit peut également être trouvée dans le coffre à gauche. Descendez ensuite au sous-sol en continuant votre route par la gauche. Continuez tout droit jusqu'à voir une porte sécurisée sur votre gauche. Piratez-la et entrez. Vous trouverez sur le cadavre un carnet électronique, et dans la bouche d'aération sur la droite, un virus Atomiser.

Ressortez de la pièce et continuez votre progression en passant le garde, droit vers le bureau de Tong. A l'intérieur de celui-ci, n'oubliez pas de consulter le livre électronique sur la droite et de ramassez les crédits traînant sur la gauche.

Alice Garden Pods

Vous savez à présent où trouver le pirate. Ne tardez donc pas un instant, et mettez-vous en route pour Alice Garden Pods, une résidence dont l'entrée se trouve dans le quartier des entrepôts que vous avez peut-être (sûrement!) dévalisé un peu plus tôt.

Une fois à l'intérieur, allez tout droit, puis prenez la porte sur la droite.

Passez la porte au fond de la salle, puis après avoir sauté le panneau directement à votre gauche. En effet si vous échouez, les gardes seront alertés, de même avec le coffre fort présent dans la pièce, qui renferme plus de 1000 crédits. Sautez l'ordinateur à votre guise, puis ressortez en continuant vers votre objectif. Arrivé au cœur de la résidence, vous serez interpellé par Faridah, qui avoue avoir quelques affaires personnelles à régler à Hengsha.

Inquiétez-vous donc un peu pour elle, et acceptez de l'aider pour démarrer une nouvelle quête annexe.

Pour l'heure, dirigez-vous vers les escaliers au fond de l'atrium et jetez un œil derrière les poubelles pour trouver une amélioration perce-armure.

Montez ensuite au premier niveau afin de fouiller toutes les capsules ouvertes pour y trouver des crédits en bonne quantité ainsi que des carnets et livres électroniques. Faites de même au second niveau, en récupérant notamment le fusil mitrailleur placé au fond d'une des capsules, qui vous servira par la suite. Enfin, allez trouver le fameux pirate hollandais dans son pod.

Ce dernier vous propose de vous aider à infiltrer Tai Yong Medical, l'institut dont la PDG semble être à l'origine des attaques contre Sarif. Mais pour commencer, vous allez avoir besoin de subtiliser le badge d'un officier de police. Pour cela, retournez à l'hôtel Hung Hua, tout près de l'endroit où vous avez été hélicoptéré et où l'officier en question passe tout son temps. Une fois sur place, rendez-vous au quatrième étage. L'officier se trouve dans la dernière chambre du couloir à gauche.

Sauter la porte, et entrez en restant accroupi pour subtiliser le badge qui se trouve sur la table au bout du lit. Retournez ensuite au Alice Garden Pod pour remettre le précieux objet à Windmill, notre cher pirate.

Après la cinématique, qui augure bien des ennuis, acceptez d'aider le hacker et donnez-lui le fusil mitrailleur précédemment ramassé dans une des capsules. Il s'enfuira alors, vous laissant seul contre les soldats de Tai Yong Medical qui écument les étages à la recherche du hollandais. Dès lors, suivez notre guide afin de vous en sortir au mieux tout en grappillant le bonus " Fantôme ". Notez que, tout comme lors de votre mission dans le centre de la FEMA, il ne vous sera pas possible de cumuler ce bonus et la satisfaction d'avoir entièrement nettoyé toutes les pièces.

Vous pouvez si vous le souhaitez prendre le temps d'examiner les divers casiers qui croisent votre route pour récupérer des munitions. Une fois dehors, il vous faudra rejoindre la navette des employés de Tai Yong Medical. Si à ce stade vous souhaitez finir des quêtes annexes entamées dans ce niveau, c'est le moment, car vous ne pourrez plus y retourner avant un moment et lesdites quêtes ne seront alors plus disponibles. Réglez donc vos petites affaires avant de prendre la navette direction l'usine de la Ville Basse.

Tai Yong Medical

Une fois arrivé à destination, fouillez les casiers de part et d'autre de la salle pour trouver des crédits et une barre d'énergie. Passez ensuite l'unique porte et progressez dans les couloirs jusqu'à arriver à une porte sécurisée. Sauter-

la pour passer. Un homme en combinaison semble avoir quelque problème, et lui apporter votre aide vous sera bénéfique.

Après avoir compris tant bien que mal ce qu'il vous demandait de faire, allez pirater la porte un peu plus loin sur la droite pour entrer dans les locaux et tourner la valve de sécurité.

Rejoignez ensuite l'homme en passant dans la salle d'à côté et en déplaçant les caisses obstruant un passage assez grand pour vous laisser passer en étant accroupi. Récupérez au passage une grenade à gaz et des crédits dans les casiers. L'employé vous donnera alors un petit coup de pouce pour votre infiltration jusqu'à la tour de Tai Yong Medical en faisant jouer ses relations.

Rebroussez chemin jusqu'à la coursive et continuez votre route, en piratant si vous le souhaitez le panneau de sécurité et la porte menant au labo chimique pour déboucher dans une salle de contrôle. Pour passer, libre à vous de soudoyer le garde ou de le mener en bateau, mais comme vous disposez d'une aide extérieure, autant en profiter.

Une fois libre de vos mouvements, piratez la console en face et appuyez sur le gros bouton rouge pour repositionner le bras mécanique. Pour la suite en revanche, il faudra à nouveau faire preuve de vos talents en matière de furtivité, comme suit.

Empruntez ensuite logiquement l'ascenseur pour entamer votre ascension.

Vous pourrez trouver munitions et crédits dans les deux locaux grillagés de par et d'autre de la salle qui suit, mais surtout trouver un coupe-circuit qui fera disparaître l'électricité de la salle suivante.

N'y allez pas tout de suite toutefois, et empruntez plutôt le conduit présent dans le local de droite. Allez tout droit, puis à droite pour trouver quelques crédits. Empruntez ensuite l'autre voie du conduit pour déboucher dans la salle précédemment sécurisée. Sautez sur la caisse vous faisant face, puis sur les containers sur votre gauche pour trouver deux casiers renfermant munitions et crédits.

Retournez dans la salle proprement dite, puis escaladez les caisses à gauche de la porte d'entrée entrouverte jusqu'à atteindre une passerelle.

Empruntez enfin l'échelle au bout de celle-ci. Ne prenez pas tout de suite l'ascenseur, mais déplacez plutôt le container à la droite de celui-ci (à gauche du bureau) pour trouver des casiers contenant des munitions incapacitantes.

Déplacez ensuite le container sur la gauche de l'ascenseur, en dessous d'un conduit de ventilation surélevé.

Empruntez ce dernier et, tout en vous assurant de posséder l'augmentation Icarus, laissez vous tomber jusqu'au scientifique mort que vous avez aperçu plus tôt. Vous récupérerez sur lui des crédits, une carte d'accès, ainsi qu'un carnet électronique, et pourrez également ramasser un fusil tranquilisant et consulter un livre électronique à côté de lui.

Réemployez ensuite la même méthode que précédemment pour atteindre l'ascenseur, et empruntez-le enfin. Vous voici dans la strate supérieure de la tour. Les gardes et les caméras n'y seront pas particulièrement hostiles dans les zones publiques, mais vous devrez bien identifier les zones interdites pour éviter de vous faire prendre bêtement. Pour traverser sans encombre cette zone, vous pourrez procéder comme suit :

Libre à vous pendant cette escapade de vous arrêter pour lire les mails qui peuplent les différents ordinateurs du niveau ou pour grappiller quelques munitions qui vous feraient défaut. Sachez également que comme souvent dans cet opus

de Deus Ex, plusieurs approches furtives sont possibles pour arriver à destination. Une fois l'ascenseur arrivé à destination, avancez pour déclencher une scène cinématique. Les preuves laissées ici par Van Brugen sont éloquentes, et tendraient à redonner espoir à notre bon vieux Jensen.

Consultez ensuite le livre électronique sur la droite, puis sortez de la pièce par la porte à gauche. Des lasers vous attendent au tournant, mais pas d'inquiétude, les éviter est un jeu d'enfant. Contentez-vous de passer au milieu quand les faisceaux s'en éloignent.

Pas un chat ne rode dans le couloir suivant, profitez-en pour pirater en toute impunité la porte sur votre gauche et pour lire les mails affichés sur l'ordinateur. A gauche au bout du couloir, un autre poste à consulter vous attend si vous le désirez. Suite à quoi, l'infiltration reprendra ses droits.

Vous pourrez au cours de cette escapade pirater quelques ordinateurs supplémentaires afin de grappiller de l'Xp et d'enrichir votre compréhension des événements. Une fois n'est pas coutume, un autre ascenseur vous tendra ensuite les bras. Une fois ce dernier arrivé à destination, vous déboucherez immédiatement dans ce qu'on aurait du mal à appeler un simple bureau.

Fouillez les tiroirs de part et d'autre du premier plan de travail pour trouver une seringue Hypostim est des munitions incapacitantes.

Une fois monté au niveau supérieur, lorgnez sur la table de droite pour trouver un livre électronique. Intéressez-vous ensuite au second bureau, notamment en piratant l'ordinateur qui y trône, mais surtout en piratant la sécurité du coffre fort un peu en retrait. Vous y trouverez une somme non négligeable de crédits, un carnet électronique, ainsi qu'un système de visée thermique qui saura agrémenter avec classe votre lance-roquette.

Montez enfin au troisième niveau et passer la porte pour déclencher une scène cinématique.

Vous voilà dans une situation délicate, et il va être compliqué de vous en extirper sans tuer qui que ce soit. Toutefois, si vous possédez l'augmentation Camouflage, vous avez toutes vos chances. Une autre solution consiste à lancer une grenade à gaz sitôt les gardes entrés dans la pièce de façon à en endormir le plus possible.

Courez alors sur la droite, enjambez le rebord de l'escalier et engouffrez-vous dans le conduit d'aération face à vous. Il vous mènera jusqu'en bas de la pièce. En veillant à ce que tous les gardes restants soient partis à votre recherche en hauteur, courez ensuite vers la sortie, droit devant, puis empruntez l'ascenseur sur votre droite.

Dans la course suivante, fouillez le casier à droite pour trouver des munitions pour fusil lourd (utiles si vous envisagez la séquence suivante sous l'augure de la violence et du fracas de métal). Passer la porte suivante vous mènera au hangar, qui comme vous le constaterez assez vite est verrouillé et gardé par deux mécas.

Plusieurs solutions s'offrent alors à vous pour les neutraliser. D'abord, la manière forte. Une grenade IEM chacun, et les deux monstres d'acier ne seront plus qu'un mauvais souvenir. Si vous voulez économiser les précieuses grenades, alors faites parler la poudre en usant de votre lance-roquette ou d'un fusil lourd. Tout deux causeront de lourds dégâts aux mécas, mais vous laisseront également vulnérable à leurs attaques.

Pour passer cette séquence sans tirer le moindre coup de feu toutefois, vous aurez besoin de l'augmentation vous permettant de contrôler les robots. Si vous la possédez, alors rendez-vous discrètement sur la gauche de la salle en vous servant des divers containers comme autant d'abris. Une fois arrivé au niveau de l'amas de caisses, passez derrière celui-ci en vous mettant à couvert si nécessaire(.

Sautez alors de niveau en niveau en positionnant les caisses de manière adéquate. Vous attendrez alors sans grand mal la salle de contrôle, où vous attend un livre électronique et le terminal qui vous permettra, une fois piraté, de désactiver les deux mécas.

Vous pouvez ensuite déverrouiller le hangar en passant dans la deuxième salle de contrôle et en appuyant sur le gros bouton rouge.

Vous avez également l'occasion, avant de partir pour Montréal, de fouiller à loisir le hangar à votre guise pour trouver une quantité non négligeable de munitions lourdes et un pack Cyberboost sous la plate-forme centrale. Une fois fin prêt, continuez votre périple avec Malik Airlines !

Montréal

Une fois n'est pas coutume, vous êtes hélicoptéré jusqu'à un toit, celui de la tour de la chaîne Picus. Avancez sur la droite pour trouver une grille à pirater. Derrière, une amélioration de capacité de munitions, des crédits, ainsi qu'une barre Cyberboost. Ressortez puis passez la porte sur votre droite. Empruntez alors la coursive, sans oublier de consulter le livre électronique sur la droite, puis descendez les escaliers jusqu'à atteindre les locaux de Picus News. Vous constaterez vite que l'endroit est désert, et que vous avez toute latitude pour fouiner où bon vous semble. Vous pourrez notamment trouver deux carnets électroniques contenant des codes et pirater certains ordinateurs pour glaner informations et expérience.

Quand vous aurez fini votre petit tour, rejoignez le fameux bureau 404 en empruntant le couloir sud-est au niveau inférieur de l'open space. Comme vous commenciez sûrement à vous en douter, vous êtes pris dans une gigantesque embuscade, et encore une fois la furtivité vous sauvera de bien des maux (en plus de vous rapporter plus de points d'Xp!)

Au détour des escaliers, deux gardes peuvent être neutralisés simultanément grâce au booster de réflexes.

Sur l'un d'eux, vous pourrez trouver un carnet électronique contenant le code d'accès d'un local dans la première coursive à droite. Vous y trouverez un fusil lourd accompagné de ses munitions. Dans un dépôt dans le deuxième couloir, ce sera un revolver qui s'offrira à vous. Progressez ensuite en étant accroupi par l'unique voie possible. Dans cette pièce : deux gardes, une caméra, une tourelle, ainsi que le funiculaire qu'il va vous falloir emprunter. N'entrez pas dans la salle, et allez plutôt déplacer le distributeur au fond du couloir pour dégager l'accès à un conduit.

Empruntez-le pour vous retrouver devant le poste de commande, à l'intérieur même de la pièce.

Le pirater tel quel entraînerait votre détection irrévocable par l'un des ennemis patrouillant dans la zone. Il va donc falloir les neutraliser. Pour cela, le plus simple reste de trouver un bon angle de tir sur vos ennemis et de leur administrer la dose adéquate de tranquillisant avec votre fusil sans que les corps ne soient visibles par la caméra.

Une autre option, plus dépendante des augmentations que vous avez choisi de développer, consiste à pirater le terminal en activant votre camouflage optimisé au maximum. 3 barres d'énergies remplies sont nécessaires à la manœuvre, mais cela en vaut la chandelle puisque vous pourrez ensuite neutraliser comme bon vous semblera les deux gardes, dépourvus de tout soutien.

Quoi que vous choisissiez, après avoir maîtrisé la zone, appelez le funiculaire et allez vous cacher dans le conduit par lequel vous avez pénétré dans la pièce. Si vous disposez du système de camouflage, alors attendez simplement que l'engin soit arrivé puis activez-le pour passer sereinement et descendre dans le sous-sol. Sinon, utilisez à bon escient les mines mises à votre disposition sur la caisse face à la cage d'ascenseur avant d'appeler le funiculaire pour mettre en place un piège et surprendre vos adversaires tout en restant caché. Une fois votre longue descente terminée, suivez le guide pour passer entre les mailles du filet ennemi jusqu'au cœur de Picus.

Une fois la dernière zone pacifiée, vous pourrez à loisir pirater les terminaux et fouiller les différents tiroirs pour trouver des crédits et des munitions. Suivez pour finir votre objectif mais, avant de franchir le pas décisif, assurez vous de jeter un œil dans la salle juste à gauche de votre destination finale. Vous y trouverez, ô coïncidence, un fusil lourd accompagné de ses munitions. De quoi vous laisser imaginer le pire quant à ce qui vous attend derrière cette double porte...

Avant de la passer, assurez-vous également de dépenser vos éventuels points de dynamisation en réserve dans l'amélioration Armure dermique, et plus particulièrement dans la protection IEM. Celle-ci vous simplifiera grandement l'affrontement que vous allez devoir mener contre le deuxième membre du trio aperçu dans les sous-terrains de la FEMA, la bien nommée Yelena Fedorova. Le combat débutera aussitôt la cinématique terminée, donc assurez-vous d'être prêt.

Si vous possédez l'amélioration sus-mentionnée, alors vous n'aurez pas de souci à vous faire. Esquivez simplement au mieux les attaques au corps à corps de Yelena en vous méfiant de ses phases d'invisibilité et tirez dans les générateurs d'énergie disposés autour de la salle pour paralyser votre adversaire et lui infliger des dégâts. Vous serez vous même protégé par votre amélioration, et pourrez alors vider à loisir vos chargeurs de fusil lourd sur la demoiselle privée de camouflage. Répéter l'opération deux fois devrait suffire à en venir à bout.

Si vous ne possédez pas la protection IEM, alors il va vous falloir user de vos grenades du même nom pour arrêter la furie de Yelena, la difficulté venant du fait que vous ne disposerez que d'un nombre d'essais très limités et que votre ennemi ne se privera pas pour esquiver vos explosifs. De plus, la belle pourra décider d'elle même de détruire un générateur, ce qui vous contraindra à sauter sur place en évitant les zones électrifiées pour éviter une mort fulgurante et vous laissera très affaibli. N'hésitez donc pas à utiliser des seringues Hypostim ou tout autre requinquant pour vous épargner une mort brutale, tout en scrutant les murs de la salle lorsqu'elle est invisible pour apercevoir son ombre et ainsi deviner son prochain mouvement. Vous l'aurez compris, venir à bout de Yelena sans la protection adéquate vous demandera pas mal d'efforts et beaucoup de mobilité.

Une fois défaite, n'oubliez pas de la fouiller pour empocher une belle somme de crédits et trouver des munitions pour votre Typhoon. Empruntez ensuite la coursive indiquée pour rejoindre Malik sur l'air d'atterrissage et retourner à Detroit.

Detroit

Vous voici sur le toit de votre immeuble pour retrouver Daid Sarif à votre appartement. Avant de passer l'unique porte de la zone, retournez-vous et détruisez le mur friable. Vous trouverez derrière une barre énergétique ainsi qu'une amélioration capacité de munitions. Saisissez-vous ensuite de la caisse à côté des casiers et placez-la en dessous du conduit d'aération. Empruntez ce dernier puis descendez l'échelle pour trouver une coquette somme de crédits.

Retournez alors à l'hélistation et passez la porte pour descendre les escaliers. Continuez à avancer pour finalement arriver à l'ascenseur qui vous mènera jusqu'à votre appartement. Une fois arrivé à ce dernier, une scène cinématique interviendra, suite à laquelle vous serez invité à retrouver Taggart au Convention Center de la ville. Pour y parvenir, suivez votre indicateur en passant par Earl's Court et en faisant si besoin un détour par votre trafiquant d'arme local pour upgrader ou recharger votre matériel.

Vous passerez également devant la clinique Amplib durant votre trajet, l'occasion pour vous d'acheter les 2 kits de dynamisation disponibles dans celle-ci. C'est aussi à ce niveau que Pritchard vous contactera pour vous faire part du fruit de ses recherches sur la backdoor mise en place par Sarif. En découlera une quête annexe, " Relations oubliées ", que vous êtes libre d'entreprendre dès à présent. Pour continuer votre progression, maintenez le cap vers le Convention Center.

Convention Center

A l'intérieur de celui-ci, suivez votre indicateur sans chercher à provoquer les gardes présents dans la zone pour finalement trouver l'homme politique, en plein milieu de son discours. Interviendra alors une phase d'argumentation, comme vous en avez à présent l'habitude, durant laquelle il vous faudra convaincre Taggart de vous révéler où se terre Isaias Sandoval, votre nouveau suspect et accessoirement le frère de Zeke Sanders. Pour y parvenir, utilisez une

combinaison de " Confronter " et de " Recentrer " en jouant si nécessaire avec les sentiments de votre interlocuteur.

Ceci étant fait, vous serez invité à retrouver Taggart en coulisse. Suivez donc l'homme jusqu'à sa loge tout en consultant les deux livres électroniques qui croiseront votre route.

Celui-ci vous révélera que Sandoval possède un appartement ici à Detroit et vous en donne l'adresse. Il est donc temps d'aller vous entretenir avec ce cher Isaïas. Pour cela, commencez par quitter le Convention Center. Sur le chemin, vous serez interpellé par Nicky, un ancien bleu du SWAT qui aurait bien besoin d'un coup de main pour désamorcer une situation épineuse, voire critique. Libre à vous de lui apporter votre aide dès à présent pour compléter la quête " Attaque contre l'état ".

Rues de Detroit

Rebroussez alors chemin jusqu'à l'autre bout de la ville en utilisant le raccourci du terrain de basket pour vous retrouver à deux pas de votre hôtel. Montez ensuite dans le bâtiment désigné en empruntant les escaliers de secours.

Si vous aviez déjà visité le bâtiment, vous remarquerez vite qu'une grille vous obstruant précédemment la voie est à présent ouverte.

En contrebas, deux membres de Pureté absolue échangent quelques mots. Attendez qu'ils aient fini pour les suivre discrètement et les neutraliser. Remontez alors les quelques marches que vous avez du descendre puis entrez dans l'appartement de Sandoval. Ne ramassez surtout pas le kit de dynamisation au sol à côté du cadavre, auquel cas vous alerterez Zeke Sanders, dans la pièce d'à côté, et subirez les effets d'une mine IEM.

Foncez donc dans la salle où se trouve votre vieil ami et assommez-le immédiatement. Vous trouverez sur lui un carnet électronique vous divulguant le code du coffre-fort caché juste derrière le tableau sur la gauche. Vous y trouverez crédits et munitions incapacitantes.

Retournez alors dans le salon pour récupérer le kit de dynamisation au sol, désormais inoffensif, puis bougez le corps pour trouver les deux mines IEM qui vous étaient destinées. Dégagez ensuite l'accès à la salle de bain en bougeant les caisses qui obstruent le passage, puis déplacez à nouveau les caisses sur votre gauche en entrant pour trouver un levier à activer. Celui-ci vous dévoilera l'entrée officielle du bunker de Sandoval. Pour ce qui est de la voie officieuse, vous pourrez la trouver en détruisant le mur craquelé juste derrière vous quand vous faites face aux toilettes. Et c'est d'ailleurs par cette voie que nous vous proposons de pénétrer dans ledit bunker.

Une fois la porte passée, une scène cinématique s'enclenche, et vous allez une fois de plus devoir convaincre votre interlocuteur en usant de votre verve désormais légendaire.

Pour ce faire, utilisez " Amour vache ", suivi de " S'identifier " puis à nouveau " Amour vache ". Sandoval laissera alors le suicide à plus tard après vous avoir révélé que les implants de vos amis kidnappés sont toujours actifs. Avant de quitter la salle par la porte de gauche, consultez les trois livres électroniques présents dans la pièce.

Remontez ensuite les égouts en suivant l'unique voie possible et en piratant finalement la grille sur la gauche. Dirigez-vous alors vers la droite pour trouver une échelle vous ramenant dans les rues de Detroit. Retournez à présent à votre hôtel pour être héliporté jusqu'à Sarif Industries.

Sarif Industries

Votre séjour au siège sera bref, puisque sauf si vous aviez oublié de pirater quelques terminaux ou de fouiller quelques bureaux, il vous suffira d'utiliser l'ascenseur pour rejoindre le bureau de Sarif et de contempler la cinématique qui s'en suivra. Une fois celle-ci terminée, vous pourrez pirater le terminal d'Athene pour lire quelques mails, puis redescendre

jusqu'à l'hélistation pour vous envoler une nouvelle fois pour Hengsha. Avant cela, vous pouvez si vous le souhaitez avoir une petite discussion au sujet de Hughe Darrow avec Athene, dans la cafétéria qui jouxte l'air d'envol.

Hengsha

Site de construction

Les chinois vous réservent cette fois-ci un accueil plus que chaleureux, et c'est en catastrophe que Malik doit se poser, encerclée d'emblée par une myriade de soldats de Belltower. Autant annoncer la couleur : ici, oubliez le bonus Fantôme si vous désirez sauver votre amie. Vous devrez en effet supprimer tous les adversaires de la zone très rapidement pour que la jeune femme puisse s'en sortir.

Pour ce faire, dirigez-vous vers le bâtiment de droite, puis montez au premier niveau de celui-ci en sautant sur la grosse benne rouge. Éliminez rapidement l'ennemi de cet étage, puis empruntez l'échelle. Supprimez le sniper une fois arrivé en haut, puis commencez votre carton en prenant soin de viser la tête des soldats et en vous concentrant sur les artilleurs lourds. Un méca d'assaut sera entre temps largué sur la zone. Sitôt le colosse de métal atterri, envoyez-lui une grenade IEM pour l'empêcher de tirer la moindre salve. Éliminez ensuite les derniers soldats le plus rapidement possible et Malik pourra alors terminer les réparations d'urgence et redécoller.

Vous aurez alors tout loisir de fouiller les corps de vos ennemis pour amasser une belle somme de crédits ainsi que des munitions. Avant d'emprunter l'ascenseur pour quitter la zone, explorez celle-ci plus avant pour trouver deux barres d'énergie ainsi qu'une grenade IEM, planquée dans une cache située en contrebas et bloquée par de l'eau électrifiée.

Votre protection IEM vous sera donc encore très utile ici pour passer sans encombre. Une fois votre petit tour achevé, prenez l'ascenseur et passez l'unique porte présente pour vous retrouver en territoire connu, mais hostile.

Ville basse d'Hengsha

En effet, tous les gardes de Belltower étant à votre recherche, ils seront prompt à vous tirer dessus et à donner l'alerte si vous vous affichez trop auprès d'eux. Restez donc vigilant en évoluant dans la ville et évitez de croiser le regard des gardes, qui sont à présent tous vos ennemis. Il serait également temps, si vous ne l'avez pas encore fait, de débloquer l'augmentation Camouflage, qui vous permettra de circuler un peu plus librement dans la ville, sans être bêtement bloqué par un garde récalcitrant.

Tout en suivant votre objectif, contournez par la droite la zone des entrepôts sur votre gauche. Vous recevrez un peu plus loin un message de Pritchard, vous évoquant la possibilité de faire changer vos biopuces à la clinique Amplib locale. Si vous aviez pu être tenté de faire changer ladite puce, nous vous le donnons entre mille : ne le faites surtout pas. Cela compliquerait grandement un futur affrontement. Faites malgré tout escale à la clinique pour acheter les deux kits de dynamisation proposés à l'accueil.

Ressortez ensuite de la clinique puis dirigez-vous vers la droite pour prendre le métro en utilisant si besoin votre camouflage, direction le quartier Youzhao. Sortez ensuite de la station pour être immédiatement contacté par Hughe Darrow, qui a une mission à vous confier, " Une question de discrétion ". Comme toutes les quêtes annexes jusqu'ici, libre à vous de la compléter avant toute autre chose. Notez que si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pourrez fouiller à loisir tous les appartements de la résidence à droite en sortant du métro, là où vous aviez dû vous infiltrer lors de votre première venue. Vous y trouverez pas mal de crédits, deux livres électroniques et y glanerez de l'expérience en piratant les sécurités de niveau 1 (l'occasion pour vous de gagner pas mal de virus Atomiser et Arrêter).

Votre objectif se situant au cœur du territoire des Recycleurs, il va vous falloir emprunter une voie détournée pour éviter de vous faire repérer. Pour ce faire, empruntez l'échelle se situant dans la rue adjacente à la résidence, celle-la même que vous aviez emprunté pour y pénétrer, mais cette fois, continuez droit devant vous pour atteindre un autre toit, sur lequel vous pourrez trouver une bouche d'aération. S'en suit alors une nouvelle phase d'infiltration.

Avant de passer enfin la porte pour retrouver un autre vieil ami à vous, prenez le temps de fouiller la zone pour trouver diverses munitions et un coffre sécurisé au niveau 5 (dont vous avez normalement le code). Vous trouverez à l'intérieur une puce de 1000 crédits et une amélioration pour vos armes. Dans la cellule dont vous avez brisé le mur, vous pouvez également trouver une amélioration de dégâts ainsi qu'un livre électronique. Une fois fin prêt, passez la porte devant laquelle nous nous sommes quittés. Tong s'étant fait greffer le bras cybernétique du scientifique que vous recherchez, votre piste prend pour ainsi dire un peu l'eau.

Tong a néanmoins une piste pour vous, et ne se fait pas prier pour vous la donner.

Avant de sortir du " bureau " de Tong, prenez les crédits sur votre gauche et consultez le livre électronique au même endroit. Sortez enfin puis dirigez-vous vers la porte au fond de la pièce. Vous voilà dans les égouts. Suivez votre objectif sur la gauche, faites vos emplettes chez le marchand d'armes présent, puis continuez vers la sortie qui vous mènera directement aux docks

Dock de Belltower

Ici, la discrétion est une fois de plus de mise. Pour vous infiltrer jusqu'au cœur des dock, suivez le guide, sans oublier de fouiller tout ce qui peut l'être sur votre passage. Vous trouverez ainsi deux entrepôts bien fournis en armes lourdes

Une fois la bombe posée, une cinématique est déclenchée, et notre cher Adam arrive tant bien que mal à s'immiscer dans un container, direction... Singapour !

Singapour

Complexe de Singapour

Plusieurs jours plus tard, vous voici sorti de votre hibernation au beau milieu d'un entrepôt, heureusement désert. Pour commencer, il va vous falloir désactiver le brouilleur mis en place par vos ennemis.

Une fois le dispositif désactivé, trois signaux GPL apparaîtront sur votre radar, chacun correspondant à un scientifique enlevé lors de l'attaque contre Sarif il y a 6 mois. La zone est vaste et bien gardée, il va donc être nécessaire d'être vigilant dans chacun de vos déplacements. Commençons par rejoindre le Docteur Faherty.

Pour pénétrer dans la zone de haute sécurité et secourir Megan, vous allez devoir retrouver les deux autres scientifiques et coordonner une explosion. Allons maintenant rejoindre Nia Colvin, puis enfin le Docteur Koss.

Rejoindre Nia Colvin

Rejoindre le Docteur Koss

Le virus en main, il est temps de pénétrer dans la zone de haute sécurité en mettant votre plan à exécution. Pour ce faire empruntez à nouveau l'ascenseur par lequel vous êtes arrivé jusqu'à Eric Koss, puis retournez dans le bureau du Docteur Kolvin pour vous faufiler une nouvelle fois dans le conduit sur la gauche de la pièce en entrant. Repassez par le mur que vous avez détruit, puis sortez du bâtiment par le local dont vous avez également pulvérisé la paroi.

Empruntez alors la voie directement sur votre droite (derrière vous, en fait) pour vous diriger vers votre objectif.

Un robot patrouille dans les environs, et a le soutien d'une caméra.

Ignorez-les pour l'instant et piratez sereinement la porte du hangar droit devant vous. Vous y trouverez votre bonheur en matière d'arme de pointe. Progressez ensuite entre les caisses sur la gauche de la voie pour éviter d'être repéré par le robot et par la caméra (ou plus simplement, utilisez votre camouflage pour passer tranquillement), puis engouffrez-vous dans le large tunnel. Une unique caméra garde les lieux. Faufilez-vous donc à son insu dans le bureau de sécurité sur la droite pour la désactiver en piratant le terminal. Fouillez les casiers pour y trouver une grenade IEM et des crédits, puis envoyez finalement le virus dans le système.

Trois gardes passeront alors en trombe devant vous suite aux accidents provoqués par les scientifiques. Ne sortez pas du bureau immédiatement pour les laisser passer, puis glissez-vous dans leur dos en veillant à éviter le robot venant de sortir de son local. Ne vous reste alors plus qu'à emprunter l'ascenseur qui vous mènera à votre troisième combat de boss. Lorgnez avant cela du côté du local directement face à vous en entrant dans la zone de haute sécurité pour trouver des munitions, entre autre pour votre fusil lourd.

Une fois arrivé, avancez dans ce bien étrange musée pour déclencher une cinématique. Suite à cette dernière, c'est logiquement au dernier membre du trio de soldats d'élite que vous allez devoir vous confronter, Joran Namir.

Ce dernier combine la puissance létale de Barrett et la mobilité et la furtivité de Yelena. Il faudra donc écourter un maximum l'affrontement pour ne pas succomber à un tir de plasma surprise qu'il se fera un plaisir de vous envoyer. Et là encore, le lance-roquette sera votre meilleur allié, en combinaison avec des grenades IEM. Avant de sortir de l'ascenseur, préparez donc ces deux armes, mais veillez à garder une arme légère en main (comme le pistolet) : vous lancerez ainsi plus rapidement votre première grenade IEM, à la seconde où le combat commencera. Reculez ensuite et armez votre lance-roquette, en passant sur la droite de la structure centrale.

Joran sera alors sous l'effet de l'explosif, et cherchera à vous suivre en marchant à l'autre extrémité du muret. Assénez-lui alors votre première roquette, puis abritez-vous dans l'ouverture sur votre droite pendant le rechargement. Faites un pas de côté sur la gauche pour avoir à nouveau le soldat en ligne de mir, puis tirez à nouveau.

A ce stade, l'effet de votre première grenade sera sur le point de se dissiper. Ne laissez alors pas le temps à Jaron de disparaître et lancez-lui votre deuxième grenade IEM. Vous aurez alors tout loisir de réitérer les opérations précédentes pour l'achever. En tout, quatre projectiles seront nécessaires pour abattre cet adversaire. Si vous ne disposez pas du précieux lance-roquette, alors vous voudrez sans doute faire usage d'un fusil lourd chargé à bloc. Dans ce cas de figure, utilisez la même méthode, mais prenez garde, car Joran ne sera pas sonné comme à l'impact d'une roquette et pourra donc riposter.

Plus de grenades IEM seront donc nécessaires, et l'affrontement sera nécessairement plus long et difficile.

Une fois votre ennemi défait, passez dans l'ouverture maintenant dégagée et suivez l'unique voie possible pour déclencher une nouvelle cinématique. Vous avez enfin retrouvé Megan, mais voilà, les vrais problèmes ne semblent apparemment que commencer. Une fois la scène finie, fouillez la pièce pour trouver un livre électronique.

Piratez ensuite le terminal et le coffre-fort, lequel renferme pas loin de 2000 crédits et un second livre électronique. Prenez enfin l'ascenseur pour arriver au hangar. Ouvrez le toit de celui-ci en appuyant sur le bouton devant vous et, si vous l'avez sauvé, Malik viendra récupérer les scientifiques. Quant à vous, c'est la navette au fond de l'air d'envol qu'il va vous falloir emprunter. Fouillez avant cela les gardes assommés pour trouver des crédits et une barre d'énergie, puis lancez finalement la fusée, direction Panchaïa

Panchaïa

Vous voilà arrivé illico presto en arctique, là où le projet de Darrow a pris racine. Commencez par examiner les différents containers de la zone pour en trouver deux bien garnis en armes de pointes agrémentées de munitions. L'un est grand ouvert sur la droite de la piste, en hauteur, et contient notamment un fusil à plasma.

L'autre quant à lui est au fond à gauche de la zone, toujours haut perché, et contient une grenade à gaz, très utile pour le niveau.

Et c'est en l'occurrence sur ce dernier que vous pouvez sauter pour vous frayer un chemin jusque dans la station, en longeant la corniche qui suit vers la droite et en vous engouffrant dans le conduit d'aération. A noter qu'un autre container plus en retrait contient des munitions pour PRIME et fusil laser.

Une fois à l'intérieur de la station, évoluez sur les poutrelles en acier jusque dans le plafond pour trouver un lance-roquette, moins vital que pour les boss précédents mais toujours bienvenu si vous lui concédez une petite place dans votre inventaire.

Continuez droit devant, puis empruntez le conduit sur la droite pour arriver au premier niveau du hangar. Les portes coupe-feu sont verrouillées, il va donc falloir débloquent tout ça.

Dirigez-vous sur la gauche pour descendre les escaliers derrières les caisses. Si vous désirez vous simplifier la vie lors de votre futur retour dans cette pièce, alors passez la porte de droite puis allez tout droit, et à gauche du camion, trouvez le terminal qui vous permettra, une fois piraté, de régler le robot de combat sur " Ennemis " et ainsi vous dégager la voie une fois la zone infestée.

Sortez ensuite du local et montez les escaliers directement sur votre droite. Arrivé en haut, faites volte-face et progressez droit devant pour trouver un ascenseur qui vous mènera au niveau supérieur de la tour.

Section de la tour

Sur votre gauche, vous trouverez des munitions dans les deux casiers. Traversez ensuite la cafétéria et entrez dans la salle directement en face. Déplacez le frigidaire au fond à droite pour dévoiler une bouche d'aération.

Faufilez-vous à l'intérieur pour déboucher dos au premier " fou augmenté " du niveau. Assommez-le puis ramassez la barre d'énergie et les munitions sur les étagères. Avant de faire demi-tour, remarquez également le carnet électronique sur le bureau, qui contient un code de sécurité. Rebroussez ensuite chemin, et en sortant de l'entrepôt aux cartons renversés, empruntez le couloir de droite. Suivez-le jusqu'au bout, et utilisez le code obtenu via le carnet pour ouvrir les appartements de Trudeau. Vous y trouverez des virus et des seringues Hypostim. Dégagez ensuite l'accès à un conduit de ventilation en déplaçant les cartons au fond de la pièce pour trouver dans la chambre ainsi accessible des munitions et une amélioration Système de refroidissement pour votre fusil lourd.

Empruntez alors les grands escaliers devant lesquels vous êtes passés, puis piratez la porte sur votre gauche. Piratez le terminal présent dans la pièce pour désactiver la tourelle et fouillez les étagères pour trouver une boîte contenant notamment deux précieuses grenades à gaz.

Continuez votre route par le couloir de gauche et avant de pénétrer dans la salle de contrôle en sautant par la baie vitrée brisée, sauvegardez. Peut-être l'aurez-vous deviné, vous allez une fois de plus devoir convaincre par la parole votre interlocuteur, en l'occurrence Hughe Darrow, à se ranger à votre point de vue. Pour y parvenir, utilisez en alternance " Extrapoler " et " Critiquer ". Une fois convaincu ; Darrow vous remettra les codes d'accès du système de sécurité Hyron.

Section de l'anneau

Votre mission finale, si vous l'acceptez, sera alors d'aller forcer ledit système pour arrêter le signal émis par la station. Les coursives de celle-ci étant à présent inondée d'augmentés ayant perdu la raison, il vous faudra rester vigilant sur le trajet. S'agissant de la mission finale, nul besoin de courir après le bonus Fantôme, et étant donnée la masse d'ennemis présents, tant mieux ! Toutefois, si vous désirez avoir le plus large choix de fins possible après avoir défait le boss final, il conviendra de vous entretenir avec William Taggart et David Sarif avant d'aller affronter Hyron. Voici donc comment procéder pour trouver les deux hommes sans se faire tailler en pièce par les hordes de fous furieux qui peuplent le niveau.

Rejoindre Taggart

Rejoindre Sarif

Atteindre le noyau

Noyau du Hyron

Une fois monté à bord de l'élévateur, il ne vous est plus possible de faire machine arrière, assurez-vous donc d'être fin prêt pour l'affrontement final. Arrivé à la base de la station, suivez simplement les coursives pour atteindre la salle du noyau, dans laquelle vous attend le système Hyron, ainsi que votre vieille amie Zhao. Cette dernière a des idées de grandeur, et il va falloir faire parler la poudre sitôt la cinématique terminée pour la faire taire à jamais. Il est à noter que si vous êtes à court de munitions, vous trouverez tout votre bonheur dans les deux entrepôts situés de part et d'autre de la salle, qui contiennent roquettes, munitions plasma et grenade IEM, pour ne citer qu'eux. Voici enfin la marche à suivre pour défaire Zhao et le système Hyron.

Passez ensuite dans la salle de contrôle derrière la dépouille de Zhao pour vous retrouver face à Eliza Cassan, l'intelligence artificielle de Picus. Celle-ci vous énonce alors les différents choix qui s'offrent à vous, chacun d'eux visant à façonner le futur de l'humanité de façons bien distinctes. Faites votre choix, en votre âme et conscience, puis laissez-vous porter par la scène finale.

Vous venez de finir Deus Ex : Human Revolution...

Note : un Succès/Trophée peut être débloqué si vous visionnez entièrement le générique. A bon entendeur.

MÉTHODE SIMPLE POUR GAGNER DE L'ARGENT

Obtenir de l'argent dans Deus Ex : Human Revolution n'est pas d'une très grande difficulté quand on comprend la logique assez particulière de l'inventaire du jeu. En fait, sa logique est assez similaire à celle du premier Deus Ex, mais un point diffère grandement entre ces deux jeux. En effet, quand vous ramassez une arme, quelle qu'elle soit, elle apparaît dans votre inventaire (si vous avez assez de place, bien entendu). Si vous ramassez une deuxième arme cependant, cette dernière se convertit automatiquement en munitions pour l'arme que vous aviez précédemment ramassée.

C'est là que la différence se fait, car dans Human Revolution vous pouvez acheter des objets mais aussi en revendre, chose impossible dans Deus Ex. Or, le constat est clair, les munitions ne rapportent pas grand chose, contrairement aux armes qui peuvent elles, vous rapporter pas mal d'argent. La méthode pour gagner le plus d'argent possible consiste donc tout simplement à systématiquement vendre à un vendeur chaque arme que vous ramassez et dont vous n'avez

pas besoin. Bien sûr, pour la même arme, il faut en vendre une à la fois et refaire le voyage pour récupérer les autres. Cela peut être un peu long parfois, mais la plupart du temps cela concorde avec vos déplacements pour les missions principales et secondaires. Bien entendu, vous gagnez plus d'argent si vous faites les quêtes secondaires.

Notez enfin que cette pratique ne peut bien évidemment se faire que pendant les phases ouvertes, c'est à dire les phases de déplacement dans les principales villes où il y a des vendeurs. Pour les phases fermées, vous ne pouvez que conserver le plus d'armes possible, pour les revendre plus-tard. Pour cette phase, voici la liste des armes, pour vous aider dans vos choix.

{lliste des armes et leur prix de vente :

Pistolet : 180.

Pistolet électrique : 250.

Revolver : 300.

Prime : 380.

Arbalète : 1000.

Fusil mitrailleur : 375.

Fusil d'assaut : 630.

Fusil à pompe : 750.

Fusil à double canon : 750.

Fusil anesthésique : 750.

Fusil sniper : 1500.

Fusil sniper silencieux : 1750.

Fusil lourd : 1250.

Fusil laser : 1500

Lance grenade : 1750.

Lance roquettes : 2000.

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MONTER SON PERSONNAGE RAPIDEMENT

Pour monter votre personnage rapidement, allez dans le mode toy box, placez autant de jouets destructibles que possible et détruisez-les pour obtenir de l'expérience, vous pouvez le faire et refaire pour monter plus rapidement vos personnages.

SOLUTION COMPLÈTE

Les Indestructibles

Missions principales

Il n'y a pas de fumée...

Après une brève cinématique d'introduction, avancez dans la direction pointée par la flèche et sautez sur le bâtiment en feu que vous devez éteindre en détruisant le réservoir d'eau. Le passage étant ensuite détruit par une explosion, montez sur la grue à gauche grâce aux tuyaux puis sautez sur les containers pour traverser. Enfin, redescendez sur le quai et tuez les quatre omnidroïdes pour conclure la mission.

Compte-rendu des dégâts...

Ouvrez le menu " Magasin de jouets " et sélectionnez la voiture pour vous la faire livrer, vous devrez ensuite aller parler à trois policiers répartis dans la ville et effectuer leurs missions (voir ci-dessous) pour finir " Compte-rendu des dégâts ".

Décombres encombrants

Le premier policier vous demande de libérer six personnes piégées dans les décombres, il vous suffit simplement de suivre le radar pour les trouver et de frapper les objets pour les délivrer, tous étant au sol il n'y a rien de bien compliqué.

Alerte au feu !

En parlant au second policier, Syndrome fera irruption pour mettre le feu à un bâtiment avec ses droïdes, comme dans la première mission pour l'éteindre vous devez simplement taper la citerne qui est sur le toit, le plus simple pour y monter étant de faire le tour et d'utiliser la gouttière de la façade latérale.

Sauvetage en hauteur

Pour cette troisième sous-mission, il vous est demandé de secourir des personnes coincées sur les toits. Le premier est assez simple à atteindre car les rebords du bâtiment en brique sont nombreux et permettent d'escalader directement. Pour le deuxième il suffit de remonter sur le même immeuble et de donner un coup pour abaisser le pont bleu. Enfin pour le troisième, vous pouvez également monter directement sur la façade du bâtiment gris. Une fois tous les habitants ramenés dans la zone de sécurité, la mission est terminée.

Edna arrive

Immédiatement après les missions précédentes, cinq omnidroïdes sont à éliminer dans la zone près du pont : les quatre premiers qui sont au sol s'enchaînent facilement mais il est impossible de grimper directement sur le bâtiment où se trouve celui qui tire des missiles. Allez donc à l'arrière de l'immeuble beige et sautez sur les containers puis montez avec la gouttière, vous pourrez alors abaisser le pont pour sauter et rejoindre le robot géant.

Secret de l'île des héros

Après avoir parlé à Edna, reconstruisez le pont en l'achetant dans le menu " Magasin de jouets " puis rendez-vous sur l'île. Grimpez ensuite simplement sur le bâtiment circulaire pour toucher les deux interrupteurs triangulaires puis montez tout en haut et tenez-vous sur la plateforme pour ouvrir le QG secret.

Un peu d'entraînement

Achetez simplement la salle d'entraînement dans le QG via le magasin de jouet pour réussir cette mission donnée par Edna. Cela débloque par la même occasion un grand nombre de missions secondaires pour vous aider à parfaire vos techniques.

Mise à niveau

Encore plus simple que la mission précédente, il vous suffit juste de prendre l'entraîneur et de le déplacer quelques mètres plus loin pour la réussir.

Forces cachées

Dans la même lignée, utilisez juste une super frappe au sol dans l'entraînement virtuel pour détruire les 3 cibles d'un coup et finir la mission.

C'est un secret

Après avoir parlé à un homme dans le QG, vous devez retrouver une informatrice en ville. Dès que vous l'avez rejoint, suivez-la en escaladant l'immeuble puis glissez sur les câbles. Elle vous montrera alors l'agent double que vous pouvez rejoindre en sautant sur l'immeuble d'en face puis en grimpant encore un peu.

Évasion impossible

Pour réussir cette mission, vous devez simplement construire la prison dans la base.

Cache-cache

Après ces préparatifs, vous allez pouvoir passer à la capture du premier méchant libéré par Syndrome : pour terminer cette mission il suffit simplement de se rendre sur les quais.

Espaces étroits

Immédiatement après la précédente mission, une cinématique explique qu'il faut détruire les pièges qu'a laissé le Chapardeur : dans la même zone où se déroulait la première mission du Play Set, vous en trouverez cinq dont un sur la plateforme en haut de la gouttière.

Livraison du prisonnier

Juste après, parlez au policier pour escorter le Chapardeur jusqu'au QG. Le trajet est plutôt long et votre mission est de protéger le fourgon en détruisant les barrières et en éliminant tous les omnidroïdes. Après le pont, une nouvelle sorte de machine fera son apparition, celle-ci générant en continu des monstres, détruisez-la en priorité. Une fois arrivé au QG, il ne vous restera plus qu'à attraper le vilain et à le jeter dans la prison.

Debout, c'est l'heure

Au tour de Sopori-Gloria maintenant mais avant de vous y attaquer, vous devez détruire ses plantes. Détruisez d'abord les plus petites violettes qui sont soit au sol, soit sur des immeubles facilement accessibles puis vous pourrez toucher la plus grosse au centre.

Vol à voile

Pour cette nouvelle très courte mission, vous devez simplement acheter le Delta Pack dans le magasin de jouets et ouvrir le colis livré par hélicoptère au centre du QG.

Apprendre à planer

Immédiatement après avoir reçu le Delta Pack, Edna vous propose une initiation : montez sur le toit du QG et sautez en passant dans les anneaux puis finissez par un piqué dans la zone indiqué par les flèches.

Un atelier juste pour elle

Accédez au magasin de jouets et construisez l'atelier d'Edna pour réaliser cette mission.

Protection de témoin

Après avoir construit l'atelier, ramassez le civil qui se promène dans la base et jetez-le vers la porte. Changez ensuite n'importe quel élément de personnalisation et sortez de l'atelier pour réussir la mission.

Témoin à charge ?

Cette mission est exactement la même que la précédente, à la différence que le témoin à changer est situé beaucoup plus loin.

Foire aux gadgets

Dernier bâtiment à construire dans le QG, cette fois c'est le centre de recherche.

Urgence au QG

Juste après la mission précédente, les omnidroïdes attaquent le centre, éliminez-les tous en commençant par les plus gros pour terminer la mission.

La science à la rescousse

Commencez en conduisant le scientifique jusqu'à sa machine et lancez-le à l'intérieur pour qu'il active le dispositif. Pendant ce temps, de nombreux omnidroïdes viennent pour essayer de la détruire, chargez-vous donc de les éliminer, de préférence avant qu'ils ne fassent des dégâts à l'atomisateur.

Le ciel s'est effondré

Juste après la mission précédente, tuez un nouvel omnidroïde puis récupérez la pièce à faire analyser. Retournez alors au QG et placez-la devant le centre de recherche. Après l'analyse, la mission sera déjà terminée

Livraisons techniques

Comme dans la mission d'avant, vous devez ramasser les pièces à analyser dans toute la ville et les ramener au centre de recherche. La première est sur le toit du QG, la seconde dans la rue et pour atteindre la troisième vous devez grimper sur les bâtiments et sauter entre les piliers de la grande tour.

Le quatrième est à l'autre bout de la ville, sur un toit également et enfin le dernier se trouve au sommet d'un building

simple à escalader.

Héros volants

Achetez l'Aéro-skate et ouvrez le colis pour terminer cette mission.

Atterrissage catastrophe

Immédiatement après, un ovni s'écrase en ville, rendez-vous sur le site du crash pour y découvrir un nouvel omnidroïde encore plus puissant muni d'un laser : éliminez-le pour mener à bien la mission.

Vile découverte

Maintenant que vous disposez de l'Aéro-Skate, vous pouvez atteindre des lieux encore inexplorés : suivez les flèches jusqu'au sommet du building puis utilisez le skate pour atteindre le côté du bâtiment. Continuez ensuite à grimper pour trouver au sommet le Baron Vil Brequin.

Alerte à la bombe

Directement après, sautez du building et ramassez la bombe déposée par le Baron : pour la détruire il vous suffit de la jeter dans l'eau un peu plus loin.

Pluie de bombes

Comme pour la mission précédente, ramassez les quatre autres bombes et jetez-les à la mer ou dans la fontaine.

Fontaine d'ennuis

Encore une très courte mission, il vous suffit d'aller jusqu'à la fontaine au centre de la ville pour regarder une cinématique.

La voie de la justice

Allez juste trouver le policier un peu plus loin.

Super-méchante déracinée

Maintenant que Sopori-Gloria a été capturée, vous devez escorter le fourgon jusqu'au QG mais le Baron envoie ses bombes que vous devez attraper et jeter dans l'eau avant qu'elles ne contaminent les habitants. Des omnidroïdes plus puissants que d'habitude vont également se manifester et il faudra les exploser pour continuer à progresser. Enfin, une fois à destination, attrapez la méchante et jetez-la dans la prison pour finir la mission

Découverte du repaire

Au tour du troisième super-vilain d'être arrêté maintenant et c'est l'occasion de découvrir un nouveau véhicule : l'hélicoptère. Achetez-le dans le magasin de jouet puis parcourez la ville en tirant des missiles sur les habitants zombifiés indiqués. Après avoir remis dans son état normal le quatrième, allez vous occuper du Baron pour conclure la mission.

Transformation du baron

Nouvelle mission d'escorte du fourgon mais cette fois-ci avec l'hélicoptère, ce qui simplifie grandement la tâche, tirez des missiles un peu partout pour protéger le fourgon des nombreux omnidroïdes et comme d'habitude, jetez le méchant dans la prison pour terminer la mission.

Renfort de Neutra-Énergie

Après avoir acheté le gant à Neutra-énergie, Syndrome arrive avec une nouvelle-fois ses omnidroïdes, détruisez-le avec cette nouvelle technologie en les envoyant par exemple dans l'eau.

Le combat final

Vous voici au terme de cette aventure, il est temps d'arrêter Syndrome une bonne fois pour toutes. Commencez par grimper sur l'immeuble où il se trouve à l'aide du Skate ou de l'hélico. Le combat qui s'engage est assez compliqué puisque vous devez utiliser le gant pour lui jeter des droïdes tout en évitant ses projectiles, les missiles et en faisant également attention de ne pas tomber ! Pour la première phase, Syndrome est seul mais ensuite il est protégé par des droïdes que vous devez détruire avant d'attaquer le super-vilain.

Missions secondaires

Fans d'uppercuts

Une autre mission d'entraînement très simple, maintenez juste la touche enfoncée pour enchaîner les uppercuts sur les trois omnidroïdes.

Cibles multiples

Mission d'entraînement sur les enchaînements, éliminez à la suite les trois droïdes pour la réussir.

Esquive

Toujours aussi simple, roulez entre les zones pour terminer l'entraînement.

Le règne animal

Cette mission s'active en parlant avec le pompier du QG et consiste en ramener tous les animaux du zoo dans leur cage. Lion, singe, girafe, panda et pingouin sont dans les rues autour du zoo mais pour l'éléphant vous devez grimper sur un toit, ce qui se fait assez simplement car le building dispose de rebords pour escalader.

Au trou !

Après avoir parlé à un policier du QG, allez juste chercher les prisonniers répartis dans toute la ville et jetez-les dans la fourgonnette.

Super recrues

Dans le quartier général, parlez à un policier puis recrutez un super-héros pour terminer cette mission.

Soporiplantes invasives

Cette mission est la même que " Debout, c'est l'heure ", pour la mener à bien il vous faut détruire les plantes de Gloria en commençant par les plus petites, la différence étant que certaines ne sont accessibles qu'en planant depuis un bâtiment adjacent sur lequel vous pouvez grimper.

Lancer du poids

Une autre leçon avec l'entraîneur qui demande simplement de lancer un objet sur le droïde.

Mémoire musculaire

Toujours dans la série des entraînements, attrapez un droïde et lancez-le sur les autres pour terminer la mission.

Retraite insulaire

En parlant à un policier au bord de l'eau, il vous demandera de conduire le maire sur une île (déserte), vous aurez besoin pour cela de l'Aéro-Skate et de passer sur les bouées pour ne pas couler en restant trop longtemps au-dessus de l'eau.

Mesures de protection

Encore une fois les policiers vous demandent de l'aide pour une mission à la croisée entre deux précédentes, vous devez à la fois jeter les criminels dans le fourgon et le protéger pour lui permettre d'avancer jusqu'au QG malgré les robots et les barrières.

Direct

Toujours dans la série des entraînements, enchaînez un uppercut et une reprise, cela risque de vous demander plusieurs essais pour maîtriser le timing, le secret étant de relâcher la touche avant de sauter puis d'attendre que le droïde retombe pour ré-appuyer.

Attaque déchaînée

Utilisez l'hélicoptère pour éliminer 32 omnidroïdes répartis dans toute la ville, le chrono est assez large mais assurez-vous bien de nettoyer complètement une zone avant de passer à la suivante.

Témoin échoué

Edna vous demande pour cette mission d'aller chercher un informateur sur une île, celle où vous avez déposé le maire un peu plus tôt. Prenez donc l'Aéro-Skate et passez sur les bouées puis ramenez le témoin au QG et changez-le dans l'atelier pour terminer la mission.

Fête du yacht

Le maire qui a décidément envie que vous lui serviez de taxi vous demande de le conduire sur le yacht en deltaplane, cela demande quelques essais pour maîtriser le piqué/remontée afin d'atterrir dans la bonne zone.

Maire en péril

Même principe que la mission précédente mais en ville cette fois.

Maire volant

Toujours le même principe mais c'est encore plus simple cette fois car vous pouvez vous contenter de courir jusqu'à la zone

Monstres Académie

Missions principales

Nettoyage du campus

Pour commencer en douceur cette " semaine de la peur ", détruisez simplement les panneaux laissés par les panitechniciens, il y en a cinq sur la pelouse centrale.

Simulateur de terreur

Juste après, faites peur aux trois mannequins d'entraînement en utilisant la capacité spéciale de Sully.

Furtivement

Plus dur maintenant, vous devez encore faire peur à des mannequins mais cette fois en arrivant discrètement dans leur dos : pour cela marchez doucement et contournez-les en passant par le bâtiment avant de les effrayer.

A l'aide

Pour réussir cette mission, vous devez grimper en haut d'un bâtiment pour sauver un étudiant : pour cela allez sur le côté et repérez une oeil bleu qui dépasse du sol. Effrayez-le alors avec votre cri pour le voir sortir de terre et sautez sur la plateforme puis sur la gouttière pour atteindre le toit. Enfin, utilisez une nouvelle fois le super-cri de Sully afin de retirer tout le papier-toilette et libérer l'étudiant.

Retirer le papier

Encore une très courte et très simple mission, utilisez le cri de Sully face aux trois statues désignées pour retirer le papier toilette mis par les étudiants de Panitechnique.

A la page !

Achetez simplement le lanceur de papier-toilette dans le magasin de jouet et ouvrez le colis qui est déposé non loin.

La route de Panitechnique

Une fois la mission lancée, allez vers la porte et tirez sur les trois cibles avec le lanceur de papier toilette pour ouvrir le passage vers Panitechnique, l'école concurrente.

Trouve un ami

Suivez le tunnel précédemment ouvert jusqu'à trouver un monstre tout au bout, ce qui conclura la mission.

Revanche végétale

Directement après, la première tâche qui vous est demandé d'accomplir sur le campus de Panitechnique est de recouvrir quatre arbres avec du papier toilette alors saisissez-vous de votre lanceur et tirez !

Des statues Art Déco

Pour réussir à recouvrir les statues de papier-toilette sans vous faire repérer, vous devez approcher discrètement, la meilleure solution est donc de passer par derrière. Vous devez tirer dessus à trois reprises pour qu'une statue compte comme décorée, or les étudiants vous repéreront probablement et si c'est le cas, courez vous cacher avant de revenir.

Vers l'infini et au-dessus !

La mission suivante vous est donnée par un autre étudiant " infiltré " mais pour le retrouver, vous devez monter sur un toit. Pour cela, approchez-vous de la gouttière envahie de chauve-souris et criez un bon coup pour les écarter, vous permettant ainsi de monter.

Le jour de la bannière

Directement après, montez en haut du poteau jaune pour déployer la bannière de Monstre Université.

Techniques terrifiantes

Après avoir parlé à Mike, repérez l'étudiant orange qui se promène autour de la fontaine et approchez-le discrètement pour lui faire peur et ainsi réussir la mission.

Terreur pour Terri et Terry

Même principe que la précédente mission mais cette fois-ci avec un monstre invisible, approchez-le de même par

derrière et poussez un cri.

Parle à Don

Après toutes ces farces sur le campus de Panitechnique, retournez sur celui de Monstres Université pour trouver Don et admirer les dégâts causés par les étudiants rivaux.

Blague à part

Pour remplir cette mission, achetez le Farce-apulteur main dans le magasin de jouets et posez-le à l'endroit indiqué.

Un grand bond en avant

Après la précédente mission, allez au fond à gauche du campus et mettez un farce-apulteur à l'emplacement prévu devant la grille. Vous n'aurez alors plus qu'à marcher à côté pour vous faire propulser.

L'heure du sauvetage

Il est maintenant temps d'escalader le beffroi pour libérer Terri et Terry qui sont retenus prisonniers tout en haut. Allez tout d'abord derrière la tour pour faire peur au monstre bleu et servez-vous des échafaudages pour atteindre les rebords. Grimpez ensuite sur les briques qui dépassent puis sur le coin de pierre et la gouttière. Enfin, passez par la fenêtre puis montez à la dernière échelle pour terminer la mission.

Les secrets de la peur

En redescendant de la tour, parlez au monsieur qui vous expliquera comment ressortir d'ici : sautez en contrebas et criez face au cercle bleuté pour ouvrir la grille vous permettant de revenir sur le campus.

Rencontre secrète

Grâce à votre nouveau pouvoir, criez devant les boutons du bâtiment pour faire sortir de nouvelles prises d'escalade : celles qui sont sur le côté et permettent d'accéder à la cheminée sont la solution la plus simple pour atteindre rapidement Don qui se trouve sur le balcon.

La fête au dortoir

Avant de retourner sur le campus de Panitechnique, achetez le sac à dos " feu crépitant " dans le magasin de jouets. Votre mission sera alors de vous approcher des fenêtres indiquées pour y envoyer des feux d'artifices, attention, des étudiants font une ronde alors approchez discrètement et préparez-vous à courir si vous vous faites repérer.

Football emballé

Une autre très courte mission de nuit où vous devez simplement tirer à trois reprise sur la statue de ballon du campus de Panitechnique tout en faisant attention aux étudiants qui patrouillent.

La clé du succès

Pour mener à bien cette mission, approchez-vous tout doucement de l'étudiant de Panitechnique qui détient les clés et tourne autour de la cage de la mascotte puis faites-lui peur.

Course de cochon

Dernière mission de l'aventure, il s'agit de ramener le cochomoche sur le campus de MU en détruisant au passage sept statues. Les étudiants étant particulièrement pénibles, si vous vous faites repérer, lâchez la monture et cachez-vous quelques instants. Une fois arrivé près du tunnel, la mission s'arrête pour faire place à la cinématique finale.

Missions secondaires

L'habit fait le monstre

Une fois la mission initiée, suivez la boussole pour trouver un monstre bleu portant une casquette : attrapez-le et jetez-le dans le stand puis sélectionner l'option " pas d'accessoire " pour lui enlever.

Dortoir condamné

Pour réussir cette mission vous devez décrocher deux bannières sur le dortoir, ce qui se fait simplement en grimpant aux coins du bâtiment et en touchant les deux extrémités de chaque (il n'y a aucune animation mais le compteur indique si cela a fonctionné).

Embuscade au buisson

Après avoir parlé à un monstre violet, approchez discrètement de l'étudiant adverse qui se cache dans un buisson et flanquez-lui la trouille pour réussir la mission.

Du bleu partout

Comme pour la mission " Le jour de la bannière ", vous devez monter sur les bâtiments pour dérouler deux autres drapeaux aux couleurs de MU mais cette fois-ci en faisant attention aux étudiants de Panitechnique qui rodent. Suivez la vidéo ci-dessous si vous n'arrivez pas à y accéder.

Peur à Panitechnique

Mission simple et classique dans laquelle vous devez juste approcher discrètement deux étudiants et les effrayer.

Une leçon d'orgueil

Pour mener à bien cette mission, vous devez dérouler quatre barrières de MU dans tout le campus de Panitechnique en glissant sur les câbles. Ce n'est pas bien difficile mais attention aux deux dernières qui sont gardées par des étudiants costauds.

L'arbre qui cache la forêt

Une autre mission toute simple demandant de jeter du papier toilette sur cinq arbres du campus de Panitechnique, si vous voulez la faire sans avoir les étudiants à vos trousses, tirez depuis le toit du bâtiment.

Les gargouilles de papier

Après avoir parlé à un étudiant sur un toit, trouvez et enveloppez de papier les six gargouilles disposées sur les bâtiments de Panitechnique.

Réparation de la fontaine

Cette mission ne s'initie même pas avec un personnage, il suffit de pousser un cri devant la fontaine au centre de MU pour enlever le papier-toilette et recevoir la récompense.

Ramassage scolaire

Pour réussir cette mission, ramassez les 11 points perdus par un étudiant de MU, tous sont posés au sol et faciles à trouver.

Des mains partout

Une autre courte mission demandant de ramasser huit mains laissées par des panitechniciens autour de la place centrale du campus.

Course à vélo

Très simple également, cette mission vous demande juste de passer à vélo dans les 20 checkpoints vous faisant faire le tour de tout le campus (achetez le vélo au magasin de jouets si ce n'est déjà fait).

Missions de la fraternité

L'allée des fraternités se débloque après la mission " Allons aux fraternités " et consiste en une série de courtes tâches allant du nettoyage à l'achat de nouveaux bâtiments.

Voici la liste complète de ces missions :

{! Nouveau look pour la fraternité

Chasse aux saletés

Sur un fil

A toit, à moi

Vive la Sororité PNK !

Murs pour être décorés

Chauve qui peut !

Les boîtes de JOX

L'histoire d'HSS

Dehors, les bizuts !

Où est la fraternité JOX ?

Elles sont HSS

Qui EKO ?

Les ROR ont de la caisse

Il est ROR, monseignor

Compteur de cartes

Un étudiant vous demande de retrouver ses cartes de terreurs, celles-ci sont dispersées sur le bâtiment d'en face et toutes simple d'accès.

Même pas peur de faire peur !

Effrayez discrètement trois étudiants de Panitechnique pour réussir cette mission.

Un paisible équilibre

Cette fois ce sont les panitechniciens qui ont accroché leurs bannières, montez donc sur le grand bâtiment central pour les détacher en marchant sur les fixations.

Non à Panitechnique !

Des étudiants ont été " forcés " à porter les couleurs de Panitechnique, attrapez-les et jetez-les dans le stand de vêtements pour leur enlever en sélectionnant " pas d'accessoire ".

L'heure du changement

Comme dans la mission de sauvetage de Terri et Terry, vous devez monter sur le beffroi pour enlever les décorations des panitechniciens : il y a cinq posters sur lesquels crier aux différents étages et une grande bannière à faire tomber tout en haut.

Farce finale !

Pour cette mission, achetez juste un farceur (à ne pas confondre avec un farce-apulteur) et placez-le à l'emplacement indiqué puis revenez parler à l'étudiant qui vous a confié la mission.

Réparation du hall de l'université

Cette mission demande simplement de supprimer cinq posters sur le bâtiment proche du passage vers Panitechnique, quatre sont au niveau du sol et le cinquième est sur le balcon.

Coup double

Don vous demande de mettre en place un piège avec deux farce-apulteurs à la suite, ce qui peut se faire aux abords de la fontaine en faisant bien attention à ce que la flèche du premier se dirige vers le second. Ensuite, plus qu'à attendre qu'un étudiant soit pris au piège et vous aurez rempli la mission.

Des blagues pour tous les goûts

Comme pour la mission précédente mais cette fois-ci avec un farceur en plus au bout.

Coup triple

Et encore de même en remplaçant le farceur par un farce-apulteur.

A fleur de peau

Comme dans la quête principale, approchez discrètement des fenêtres et jetez des feux d'artifice dedans pour réussir cette mission.

La fête aux décorations

Grimpez sur le bâtiment de Panitechnique et approchez-vous des zones indiquées pour faire dérouler les bannières de Monstre Université. Faites simplement attentions aux étudiants qui montent la garde et peuvent vite s'avérer pénibles s'ils vous font tomber.

Tic, toc...bouh !

Pour réussir cette mission qui semble se lancer de manière spontanée, effrayez simplement 3 étudiants de Panitechnique qui se promènent dans la zone du beffroi.

Le vélo, ça conserve !

Cette mission est assez difficile mais pas inaccessible : pour la réussir vous devez attraper à vélo 10 bonbonnes, ce qui demande bien sûr un vélo mais aussi d'avoir acheté les diverses rampes et bien sûr beaucoup d'entraînement car ce n'est vraiment pas évident à manier.

Pirate des caraïbes

Missions principales

Une place à couvert

L'aventure commence directement au cœur de l'action par une attaque de Davy Jones dans la baie des pirates, dirigez juste le canot de Jack Sparrow sous les ponts pour atteindre le quai.

Nous savons où est Gibbs !

Juste après, suivez les deux compères jusqu'à la grille et tirez dedans pour l'ouvrir. Un peu plus loin, le combat s'engage contre les hommes de Davy Jones, tuez-en simplement trois avec votre épée et la mission se termine.

A la rescousse de Maître Gibbs !

Continuez après à suivre les deux pirates qui vous indiquent où se trouve Gibbs, dans la grande tour, allez-y seul et montez les escaliers avant de sauter sur les plateformes à moitié cassées. Éliminez après deux hommes de Jones puis passez par le trou dans le mur pour vous retrouver face à un nouveau cadenas à exploser d'un coup de pistolet. Après encore quelques sauts et de l'escalade sur la tour, terminez la mission en détruisant la porte de la cellule de Maître Gibbs.

Un bateau pour le capitaine

Toujours dans la même continuité, glissez sur le câble pour revenir sur la terre ferme et accrochez-vous au rebord pour entrer dans la grotte, malheureusement vous vous faites voler la carte sous le nez. Retournez ensuite voir Gibbs et achetez un bateau dans le magasin de jouets puis rendez-vous sur la plateforme de livraison pour le récupérer.

On se tire de la baie !

Allez maintenant retrouver Gibbs sur le bateau et mettez-vous à la barre puis utilisez le canon sur les rochers pour dégager le passage. Enfin, sortez de la baie pour aller retrouver Tia Dalma dans le Bayou.

Navires à bâbord !

Sur le chemin, vous serez attaqué par trois bateaux, coulez-les à coups de canons pour terminer la mission et pouvoir poursuivre la quête.

Un nouveau mât

Achetez simplement le nouveau mât dans la boutique de jouets et déballez le colis.

Où allons-nous ?

Finissez le trajet et arrivez au bayou de Tia Dalma.

Trouve Tia Dalma

Empruntez une barque et suivez la boussole pour atteindre le quai. Ensuite, avancez en direction de la maison sur pilotis et grimpez sur les planches de bois pour atteindre la sorcière des mers.

Aide-moi et je t'aiderais

Avant de recevoir de l'aide de Tia Dalma, vous devez lui rendre un petit service en retrouvant les trois morceaux de sa statue disposés tout autour de la zone. Comme toujours suivez la boussole mais faites également attention aux hommes de Davy Jones qui sont décidément partout.

1er morceau du joug du Kraken

Tia Dalma qui vous indique que le premier morceau du joug du Kraken se trouve sur cette île. Allez donc chercher le canot, passez sous le passage qui s'est ouvert et aidez-vous du canon pour éliminer les hommes de Jones. Une fois à quai, suivez le chemin indiqué par la boussole pour vous retrouver face à une immense statue. L'énigme est assez simple, vous devez vous tenir une fois sur chaque plaque en allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à avoir fait un tour complet (donc un deuxième passage sur la première plaque). Grimpez ensuite sur la statue pour récupérer le morceau au sommet.

Il y a encore plus de morceaux !

Retrouvez Tia Dalma un peu plus loin pour qu'elle vous indique où sont les deux morceaux suivants.

En route pour le Cap du Démon

Suivez la boussole pour passer le Cap du Démon qui sépare en deux la zone de jeu, Tia Dalma vous parlera des deux autres morceaux.

Le prochain morceau t'attend !

Encore une autre mission qui ressemble plus à un checkpoint qu'à autre chose et qui correspond à un dialogue quand vous vous approchez du cyclone de l'île des naufragés.

Qui a besoin de Voodoo ? Toi !

Achetez le canon Voodoo dans le magasin de jouets et ouvrez le colis.

Protège la sorcière des mers

Le temps que Tia Dalma invoque l'accès à l'île, détruisez neuf vaisseaux ennemis à l'aide de vos nouveaux canons.

Sur le bateau de la mort !

Approchez-vous de l'épave sortie de l'eau et descendez à quai pour l'explorer, sautez sur quelques rochers et c'est déjà fini.

Le fléau des profondeurs

Juste après la mission précédente, grimpez sur les plateformes puis sur le filet. Faites ensuite attention aux hommes-poissons afin d'arriver à un autre filet, lequel vous conduira directement au coffre contenant le morceau de joug du Kraken.

Retour sur mon navire !

Pas de temps à perdre, faites le chemin inverse pour retourner sur le bateau avant que l'épave ne coule à nouveau.

C'est au Fort Saint Grand !

Reprenez la mer en direction du Fort Saint Grand où se trouve le morceau suivant.

Envoie-les par le fond !

Juste devant le Fort Saint Grand, une bataille s'engage, coulez trois premiers bateaux puis un dernier avant de passer à la suite.

Sous couverture !

Pour entrer dans le fort, vous devez changer le bateau en navire de la Royal Navy. Une fois que c'est fait, les portes s'ouvriront et vous n'aurez plus qu'à entrer dans l'enceinte.

Nous sommes dans la Navy !

Après avoir avancé un peu dans le fort, Davy Jones attaque mais cela ne doit pas vous détourner de votre objectif alors tout en suivant la boussole, grimpez sur les planches puis sur la corde pour rejoindre le chemin de ronde.

Défends le fort !

Votre objectif est à présent d'atteindre le haut de la tour devant vous, comme au début de l'aventure faites donc un peu d'escalade sur les planches puis tuez l'ennemi au sommet. Une cinématique vous montrera alors qu'un boulet a dégagé l'entrée de la grotte où se trouve le morceau de joug du Kraken.

2ème morceau du joug du Kraken

Glissez à présent sur les cordes indiquées par la boussole pour redescendre de la tour et escaladez le rebord de la grotte pour récupérer le morceau convoité.

D'une pierre, deux coups

Remontez à bord maintenant et partez en direction du prochain morceau. Après le cap du Démon, vous tombez en pleine bataille navale, profitez-en pour couler tous les navires.

A la Crique de l'Homme Mort !

Allez simplement à la Crique de l'Homme Mort comme l'indique si bien le nom de cette mission.

Fais parler la poudre !

Parlez à Pintel et Ragetti pour qu'ils vous suggèrent l'achat de bombes dans le magasin puis allez chercher votre colis. Revenez ensuite l'utiliser pour détruire la porte et finir la mission.

Frappe très fort. Pigé ?

Pour continuer à avancer, vous devez détruire les contrepoids qui retiennent la porte, suivez donc la boussole pour parcourir l'île et détruisez tout obstacle sur votre passage grâce aux bombes, ceci incluant les ennemis. Une fois le premier contrepoids détruit, descendez prendre le bateau et traversez jusqu'à l'autre quai puis allez sur la gauche pour atteindre le second contrepoids au bout du chemin. Vous pourrez alors reprendre le bateau pour atteindre la plage où vous attendent les deux pirates.

Direction : les ruines

Détruisez les débris sur la droite afin de continuer sur le chemin du fort et sautez sur le rocher une nouvelle fois à gauche arrivé au bout de la falaise. Vous pourrez alors remonter de l'autre côté, longer un rebord et enfin sauter entre les deux parois pour atteindre le fort.

Neutraliser les faces de poissons

Directement après, ramassez le rouage puis posez-le à son emplacement près de la porte afin de rendre fonctionnel l'interrupteur. Tuez ensuite tous les hommes poissons de la zone pour terminer la mission.

Bombes et pièges

Encore un rouage à " trouver " et à replacer, rien de bien compliqué il est juste à côté de la porte.

Tout un banc de poissons

Entrez dans la zone que vous venez d'ouvrir et tuez simplement les quelques ennemis.

Un nouveau morceau par ici

Après avoir remplacé le rouage suivant, sautez sur les plateformes qui se mettent à bouger en prenant bien sûr un peu plus de haut à chaque fois. Pour atteindre la plus haute, sautez sur le morceau de tour à l'extérieur du cercle (où se trouve une capsule rouge). Enfin, vous n'aurez plus qu'à attendre d'être du côté du filet pour atteindre la tour centrale d'un double-saut et vous emparer ainsi d'un nouveau morceau du joug du Kraken.

Ensemble vers la baie des pirates !

Revenez à la baie des pirates du début pour chercher le dernier morceau.

Un dernier effort, matelot !

Entrez dans la ville et suivez les flèches pour aller jusque devant l'église et affrontez de nombreux ennemis. Après avoir vaincu celui surmonté d'une flèche rouge, la mission s'achève.

Tous ensemble !

Directement après, rentrez dans l'église pour prendre le dernier morceau du joug du Kraken et allez retrouver Tia Dalma près du bateau.

Retourne dans ta prison, Jones !

Il est temps de mettre un terme à l'aventure en s'occupant une bonne fois pour toutes de Davy Jones. Avant de quitter la baie, pensez à acheter un maximum d'améliorations et à changer les canons.

Une fois sur place, le combat consiste en une longue bataille navale pas plus compliquée que les autres, utilisez cependant le joug du Kraken dès que Gibbs parle du monstre marin (même touche que pour le coup d'épée). Le dernier bateau à vaincre est le Hollandais Volant mais il n'est pas différent des autres, juste un peu plus résistant.

Missions secondaires

Le temps s'est arrêté !

Une femme qui ne manque visiblement pas d'air vous demande de l'emmener voir les dégâts causés sur le beffroi, portez-la sur votre dos et déposez-la à l'endroit voulu.

Trésor aux portes de la ville

Vos deux compères pirates vous indiquent un trésor sur la plage à l'extérieur de la ville, il suffit de vous y rendre et de le détruire pour récupérer son contenu et finir la mission.

Liste des missions sur le bateau

Sur le bateau, parlez aux matelots pour avoir de très courtes missions vous demandant simplement d'acheter des améliorations :

{! Un bon gouvernail, cap'taine

Frappe-les de côté !

Canons à longue portée !

Une nouvelle barre, cap'taine !

Achète un canon lance-flammes

Plus de puissance de feu !

Le poisson, c'est bon !

Rénove ton bateau !

Rien ne vaut le triple canon !

Un bateau, plusieurs aspects

Ils te traitent de rat, cap'taine !

Un marin du navire vous parlera de pirates à abattre près de la Crique de l'Homme Mort, allez-y et affrontez les trois vagues, ce qui est assez simple si votre bateau est déjà doté des meilleurs canons.

Tout ce qui brille !

Un autre marin évoque un trésor dans la Crique, allez-y et suivez la boussole en empruntant le même chemin que la première fois pour le trouver derrière une grille. Après l'avoir récupéré, trois ennemis interviennent, tuez-les pour terminer la mission.

Un peu de lumière

A la fin du jeu, allez voir Tia Dalma dans le bayou : elle vous demandera de ramasser cinq objets disposés autour de sa cabane, rien de bien compliqué, tous sont très accessibles.

Odeur fétide

Dans le bayou encore, jetez à l'eau l'homme qui vous affirme sentir mauvais.

Panique au marais !

Cette fois-ci, Tia Dalma vous demande de débarrasser les débris qui flottent dans le marais, pour cela prenez la barque et suivez la boussole en utilisant le canon.

Tu veux de la magie ? Moi aussi.

Dernière mission de la sorcière des mers qui vous demande de retrouver une rune magique qui se trouve sur une île à l'opposé du bayou. Reprenez donc votre navire et voguez jusqu'à ladite île qui se trouve de l'autre côté du Cap du Démon puis détruisez les bateaux éventuels qui pourraient vous empêcher de vous amarrer. Passez ensuite la grille, ouvrez le coffre, tuez les ennemis en embuscade comme dans une mission précédente et ramenez à Tia Dalma sa rune pour terminer la mission.

Au secours d'autres pirates

Approchez-vous de l'Isla Enoja pour tomber dans une bataille navale opposant des pirates à la Royal Navy : éliminez tous les navires anglais pour terminer la mission.

Bon dormeur

Décidemment c'est une habitude, voici qu'un autre pirate vous demande de le jeter à l'eau pour le réveiller.

Un jour, je serais navigateur

Jetez cet habitant dans l'atelier juste à côté et donnez-lui le look de navigateur.

Débarrasse-nous de ces caisses !

Détruisez cinq caisses de la compagnie des Indes réparties dans la zone pour réussir cette mission.

L'heure de la vengeance

Une femme vous demande de trouver les capsules correspondant au Vengeance, toutes sont dans la baie des pirates :
{! Dans la rue près de l'entrée de la ville
Dans la tour est était retenu Gibbs au début
Sur le toit d'une maison proche de la tour
{! Dans la grotte où vous vous êtes fait voler la carte au début de l'aventure
Sur une plateforme de l'autre côté du navire, montez dessus comme si vous vouliez reprendre la mer mais sautez en fait de l'autre côté

Quête personnelle

Un pirate vous indique qu'un trésor vous est réservé est à l'entrée de la ville, ouvrez-le avec Jack Sparrow (placez la figurine sur la base si vous jouiez avec un autre personnage).

Trésor sur l'échafaud

Pour récupérer le trésor indiqué par le pirate, montez dans la tour comme au début de l'aventure mais cette fois utilisez une bombe pour détruire les débris qui bloquent les escaliers et sautez sur la plateforme en contrebass pour récupérer le trésor.

Défendre le fort contre les poissons

Retournez au Fort Saint Grand à la fin de l'aventure et éliminez les huit hommes poissons qui s'y trouvent, pour les localiser précisément suivez les flèches jaunes.

Donkey Kong Country : Tropical Freeze

© Nintendo / Retro Studio 2014

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 DÉBLOQUER LE MODE DIFFICILE

Pour débloquent le mode difficile, finissez le jeu au moins une fois. Vous n'aurez qu'un seul coeur et aucun partenaire pour vous épauler.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Monde 1 - Mangrove perdue

1-1 Mangrove groovy

Pièces de Puzzle 1

Après avoir dévalé la petite cascade, nagez vers le bas à gauche pour dénicher cette pièce.

Pièce de Puzzle 2

Au niveau de l'épave qui oscille suivie d'une plante carnivore, attendez que cette dernière s'approche du sol pour grimper dessus et atteindre la plante à gauche qui renferme la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Lorsque vous devrez tirer sur une poignée pour aligner une plate-forme, tirez sur la poignée qui suit pour faire apparaître une banane magique et collectez toutes les bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Un peu plus loin, frappez le sol sous la plante carnivore pour révéler un passage vers la pièce, sur la droite.

Pièce de Puzzle 5

Sur la même plante carnivore que précédemment, attendez d'être au plus haut et élansez-vous vers la plate-forme dans le coin supérieur gauche de l'écran pour récupérer cette pièce.

Pièce de Puzzle 6

Une fois dans la série de tonneaux explosifs, prenez le temps de viser la pièce qui vole en cercle entre deux tonneaux.

Pièce de Puzzle 7

Sur la plage, détruisez les caisses juste à droite de la plante pour dénicher un passage secret et ramassez toutes les bananes lancées par les cochons pour récupérer la pièce.

Pièce de Puzzle 8

Au niveau des plates-formes balanciers, attrapez l'ennemi doté d'un casque sur la droite pour l'envoyer vers la cible, montez sur la plus haute plate-forme et sautez dans le tonneau sur la gauche en hauteur pour atteindre un mini-jeu de collecte de bananes.

Pièce de Puzzle 9

Avant de frapper le tonneau final, exécutez un saut long (en commençant par une roulade) ou aidez-vous de Dixie ou Diddy pour passer le gouffre de ronces à droite et déterrer la dernière pièce.

Lettre K

Celle-ci est bien en vue entre deux plates-formes au début du niveau.

Lettre O

Bien plus loin dans le niveau, au niveau de la plate-forme flottante rebondissante et des tortues, repérez la lettre sous la plate-forme à droite et exécutez un saut long (roulade + saut) pour l'atteindre (ou aidez-vous de Dixie).

Lettre N

Dans le parcours de tonneaux explosifs, prenez le temps de viser et de prendre l'embranchement de gauche, où vous attend la lettre.

Lettre G

Au niveau des plates-formes balanciers au dessus des piquants, utilisez l'ennemi au casque sur la droite comme projectile pour viser la cible et faire tourner la plate-forme, ce qui mettra la lettre à votre portée.

1-2 Épaves éparses (portail 1-A)

Pièce de Puzzle 1

Dès le début du niveau, détruisez les caisses sur la gauche pour pouvoir déterrer la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Une fois arrivé près du grand bateau, ne montez pas tout de suite sur le pont et plongez plutôt sous l'eau pour trouver cette pièce tout près de la coque du navire.

Pièce de Puzzle 3

Sur le navire sus-mentionné, frappez la plaque au sol pour tomber vers un mini-jeu de collecte de bananes.

Pièce de Puzzle 4

Après le checkpoint suivant, agrippez-vous au feuillage au dessus de vous et grimpez vers la gauche : sautez en suite vers le recoin caché dans la roche pour dénicher la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Un peu plus loin au niveau des tortues et des feuillages à agripper, frappez la plante en hauteur pour faire apparaître un sac, puis utilisez l'ennemi casqué à droite comme projectile pour détruire le sac et collecter cette pièce.

Pièce de Puzzle 6

Lorsque vous devrez obligatoirement passer dans l'eau, prospectez dans le coin inférieur gauche pour collecter toutes les banane et faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 7

Sur la droite de la pièce précédente, détruisez la caisse juste à côté de la lettre N pour dénicher cette pièce.

Pièce de Puzzle 8

Après le checkpoint suivant à la surface, laissez-vous tomber dans l'eau en évitant le requin et frappez le tonneau pour trouver la pièce.

Pièce de Puzzle 9

Une fois sur le radeau qui avance de lui-même, collectez toutes les colonnes de bananes pour faire apparaître la pièce.

Lettre K

Sur le grand bateau, placez-vous sur la grosse caisse au fond à droite et sautez sur les plates-formes à gauche pour attendre la lettre.

Lettre O

Juste après, sautez naturellement vers la lettre en évitant les requins qui sautent vers vous.

Lettre N

Durant le passage obligé sous l'eau, nagez vers le haut pour trouver la lettre sans difficulté.

Lettre G

Durant le passage final sur le radeau, rebondissez vers le feuillage pour vous y accrocher et récupérer la lettre au passage.

Portail secret

Vous devez obligatoirement garder Dixie avec vous pour emprunter ce passage, qui se situe sous l'eau. Vers la fin du niveau, plongez sous les trois sauterelles et nagez à contre-courant pour atteindre le portail sur la droite.

1-3 Canopée chaotique (portail 1-B)

Pièce de Puzzle 1

Utilisez la première tortue que vous croisez comme projectile pour détruire la cible sur la gauche et atteindre un mini-jeu qui vous permettra de remporter cette pièce.

Pièce de Puzzle 2

Lorsque vous ferez face à une succession de plates-formes où un pingouin lance-poisson vous attend de pied ferme, utilisez le rebond de Cranky pour rebondir en bas sur les ronces et atteindre la pièce, qui se dévoile derrière les rochers.

Pièce de Puzzle 3

Une fois rendu tout en haut de la série de plates-formes, toujours avec Cranky, rebondissez pour atteindre la poignée et pour collecter la pièce qui apparaît sur les ronces sans vous blesser.

Pièce de Puzzle 4

Plus loin dans le niveau, après une série de lianes, utilisez la tortue comme projectile pour détruire le sac et utilisez le rebond de Cranky pour récupérer la pièce sans subir de dégâts.

Pièce de Puzzle 5

Après le checkpoint suivant, sautez vers le rocher en hauteur pour dévoiler un recoin caché où repose la pièce, au dessus d'un feuillage auquel vous agripper.

Pièce de Puzzle 6

Plus loin, avant de passer les deux hélices qui se balancent, montez au plus haut avec l'aide de Cranky ou Dixie et sautez vers le mini-jeu caché dans la roche sur la gauche.

Pièce de Puzzle 7

Avant de frapper le tonneau final, grimpez sur la gauche pour trouver la dernière pièce.

Lettre K

Attendez simplement quel a roue à laquelle est attachée la lettre tourne vers vous pour sauter et la récupérer au vol.

Lettre O

Lors de votre ascension sur les plates-formes herbeuses, vous la manquerez difficilement sur votre route.

Lettre N

Durant le parcours entre les lianes, attendez le bon moment pour sauter vers la lettre en évitant les moustiques.

Lettre G

Vers la fin du niveau, grimpez à la liane juste derrière les deux réacteurs d'avion qui se balancent et sautez vers la lettre pour ensuite rebondir sur le moustique.

Portail secret

A la toute fin du niveau, à l'aide de Cranky ou Dixie, grimpez sur les plates-formes vers la droite pour atteindre ce portail menant au niveau 1-B.

1-4 Wagon vagabond

Pièce de Puzzle 1

Sitôt le niveau commencé, avancez et frappez la dalle sous l'oiseau rose pour accéder à un mini-jeu et remporter la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Une fois dans le chariot, ouvrez l'oeil et rebondissez sur les deux moustiques qui se succèdent pour sauter assez haut et atteindre la pièce en hauteur.

Pièce de Puzzle 3

Après le deuxième checkpoint, laissez-vous tomber vers la plate-forme du bas après être passé sous quatre réacteurs

enflammés.

Pièce de Puzzle 4

Après la chute de Donkey en bout de rail, laissez-vous une nouvelle fois tomber vers la plate-forme inférieure en vous baissant pour éviter les hélices en flammes.

Pièce de Puzzle 5

Arrivé au tonneau final, plongez sous l'eau pour trouver la dernière pièce.

Lettre K

Vers le début du niveau, sautez au dernier moment pour rejoindre le rail supérieur afin de collecter cette lettre.

Lettre O

Difficile à manquer, il faudra toutefois baisser la tête de prime abord pour collecter cette lettre sans se blesser et la relever sitôt le danger passé.

Lettre N

Après la descente, lorsque vous dérivez sur des ailes d'avion, laissez-vous tomber sans sauter d'une aile à l'autre pour récupérer cette lettre.

Lettre G

Vers la fin du niveau, sautez sur la caisse pour pouvoir sauter suffisamment haut et atteindre la lettre en hauteur.

1-A Balade à Bananopolis

Pièce de Puzzle 1

En dessous de la première tyrolienne, frappez la dalle pour révéler une zone cachée renfermant la première pièce.

Pièce de Puzzle 2

Sur la plage juste avant le checkpoint, éliminez la sauterelle et tirez sur la poignée pour faire apparaître des bananes, que vous devrez toutes collecter pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Juste après la tyrolienne suivante, tirez sur la poignée pour faire apparaître un tonneau menant à un mini-jeu de collecte de bananes.

Pièce de Puzzle 4

Durant la série de tonneaux explosifs après plusieurs tyroliennes, prenez le temps de viser la pièce au centre, entre deux feux follets.

Pièce de Puzzle 5

Plus loin, à gauche d'une plate-forme rebondissante surplombée d'une liane, tirez sur la poignée et collectez la ligne de bananes pour faire apparaître la pièce.

Lettre K

Après les deux tyroliennes, utilisez la plate-forme rebondissante pour l'atteindre en hauteur.

Lettre O

Après le checkpoint, sautez sur les plates-formes qui oscillent et sautez sur la gauche pour atteindre la lettre en prenant garde au moustique.

Lettre N

Vous pourrez difficilement manquer celle-ci, au bout d'une tyrolienne.

Lettre G

Pour atteindre la dernière lettre bien en évidence sous une plate-forme oscillante, rebondissez sur les deux hiboux pour passer dessus et remonter aussi sec.

1-B Marécages et fuselages

Pièce de Puzzle 1

Dès le début du niveau, partez sur la gauche pour aller chercher la pièce dans un recoin caché.

Pièce de Puzzle 2

Au niveau de l'épave qui se présente, exécutez une roulade vers elle pour pratiquer un passage et frappez la plante pour en extraire la deuxième pièce.

Pièce de Puzzle 3

Une fois arrivé au niveau d'une sauterelle à droite de piquants en contrebas, utilisez celle-ci comme un tremplin pour vous hisser sur une plate-forme cachée en hauteur vous menant à la pièce sur la droite.

Pièce de Puzzle 4

Un peu plus loin, brisez le rocher sur lequel un ennemi vous attendait, tirez sur la poignée et récoltez toutes les bananes qui suivent la banane magique pour faire apparaître cette pièce.

Pièce de Puzzle 5

Durant votre longue descente sur la liane, immobilisez-vous lorsque le feuillage forme une étoile et sautez vers la droite. Récupérez ensuite toutes les bananes pour faire apparaître la pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 6

Juste après avoir atterri, sautez vers la gauche pour vous agripper à la petite liane et sautez rapidement sur les plates-formes qui apparaissent pour mettre la main sur cette pièce.

Pièce de Puzzle 7

Juste après le checkpoint à droite, tirez sur la poignée au sol pour faire sortir une tige du sol et grimpez sur les feuilles pour récupérer la pièce.

Pièce de Puzzle 8

Arrivé au niveau de la série de plates-formes, tirez sur la poignée pour aligner les suivantes et faire apparaître des bananes, puis exécutez une longue roulade pour toutes les attraper et faire apparaître cette pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 9

De retour sur la terre ferme, tirez sur la poignée et collectez rapidement toutes les grappes de bananes pour faire apparaître la pièce tout en haut de l'arbuste.

Lettre K

Sur les deux premières plates-formes, restez placé sur la première pour faire monter la seconde et ainsi facilement atteindre la lettre.

Lettre O

Arrivé devant deux sauterelles sautant devant vous, tirez sur la corde sur la gauche pour mettre en place trois plates-formes qui vous permettront d'atteindre la lettre en hauteur à gauche.

Lettre N

Au niveau de la branche qui se plie et se déplie, élanchez-vous avec un saut long lorsqu'elle se tend à son maximum vers le haut pour atteindre la lettre en hauteur.

Lettre G

Cette dernière lettre se situe au même endroit que le tonneau de fin de niveau et est accessible en tirant sur la corde pour former quelques plates-formes bien utiles.

1-K Lianes fatales

Pièce de Puzzle 1

Lorsque vous chevauchez des plates-formes sur boules, sautez au dessus des obstacles la seconde fois pour récupérer la pièce au vol.

Pièce de Puzzle 2

Un peu plus loin, baissez-vous pour laisser passer les lianes cloutées au dessus de vous et prenez le temps de tirer sur la poignée pour déterrer la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Celle-ci est très délicate à obtenir : lors de votre passage sur les lianes entourées de pics qui vont et viennent, laissez-vous tomber vers le hibou pour pouvoir remonter vers la liane aussitôt après avoir récupéré votre bien.

Pièce de Puzzle 4

Lors de votre ascension sur les quatre lianes d'où tombent des pics, collectez toutes les pièces jaunes qui apparaissent en faisant un détour par la gauche pour faire apparaître la pièce de puzzle en haut.

Pièce de Puzzle 5

Arrivé sur un bout de terre ferme bienvenu en fin de niveau, frappez la jarre en arrière plan pour glaner la dernière pièce du niveau.

1-Boss Le jongleur tapageur

Ce premier boss glisse vers vous toutes cornes dehors : sautez-lui donc sur le gras du dos, évitez-le complètement lorsqu'il roule sur le côté et évitez ou éliminez les ennemis qu'il vous lance à la figure durant les transitions. Après

quelques efforts vous aurez tout loisir de lui en mettre plein les dents.

Monde 2 - Cimes automnales

2-1 Moulins vermoulus

Pièce de Puzzle 1

Tirez sur la poignée cachée sous les rondins de bois et lancez le tonneau ainsi obtenu sur la cible à gauche pour accéder à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 2

Récupérez la banane sur le deuxième moulin du niveau pour faire apparaître la pièce au centre de celui-ci.

Pièce de Puzzle 3

Éliminez tous les pingouins sur le moulin juste avant le checkpoint pour pouvoir mettre la main sur cette pièce.

Pièce de Puzzle 4

Devant le cochon cracheur de feu, frappez le sol pour ouvrir la chope en arrière plan et récupérer la pièce de puzzle cachée à l'intérieur.

Pièce de Puzzle 5

Après le checkpoint suivant, montez sur la plate-forme à droite du sac attaché en hauteur, emparez-vous du baril et lancez-le dessus pour en libérer la pièce.

Pièce de Puzzle 6

Juste à droite du tas de feuilles qui suit, frappez le sol pour passer en dessous et roulez vers la gauche pour révéler un recoin caché et la pièce qui va avec.

Pièce de Puzzle 7

Lors de votre ascension au milieu des rouages, prenez garde à ne pas entrer dans le tonneau prématurément et sautez vers le rebord en haut à gauche pour dénicher un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 8

Une fois arrivé sur le moulin doté de cloches, détruisez ces dernières en frappant chaque plate-forme pour faire apparaître la pièce au centre.

Pièce de Puzzle 9

Lors de la série de tonneaux explosifs en fin de niveau, attendez que la pièce accrochée au bout d'une aile de moulin s'aligne avec votre trajectoire avant de tirer pour la récupérer au passage.

Lettre K

Entre deux moulins au début du niveau, sautez sur le hibou pour récupérer cette lettre sans sombrer dans le vide.

Lettre O

Dans la salle des engrenages, prospectez sur la droite pour aisément récupérer cette lettre.

Lettre N

Au niveau du moulin à cloches, faites un bref détour sur la plate-forme à droite pour récupérer la lettre avant de revenir sur le moulin pour ne pas tomber avec les décombres.

Lettre G

Cette dernière lettre s'aligne automatiquement avec l'un des tonneaux canons à la fin du niveau.

2-2 Turpitudes en altitude

Pièce de Puzzle 1

Une fois à dos de Rambi, faites demi-tour et brisez le rocher en contrebas pour révéler un recoin caché et sa pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 2

Après avoir récupéré la première lettre, détruisez les blocs et frappez le sol pour accéder à un mini-jeu de collecte bananière.

Pièce de Puzzle 3

Un peu plus loin, récoltez toutes les bananes qui virevoltent au dessus des deux plates-formes de bois pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Brisez la dernière des trois cloches qui s'enchaînent plus loin dans le niveau pour dénicher cette pièce.

Pièce de Puzzle 5

Durant votre grande échappée durant laquelle vous devez éviter les débris et cravacher droit devant vous, prenez le temps de frapper le sol face à la chope de bière pour en faire sortir une pièce.

Pièce de Puzzle 6

Un peu plus loin lors de votre cavalcade, au niveau des deux caisses qui se balancent et du feu follet, récoltez toutes les bananes et les pièces pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 7

Le calme revenu et la terre ferme retrouvée, ouvrez la chope en arrière plan avant de sauter au dessus du feu follet, récoltez toutes les bananes et vous mettrez la main sur la dernière pièce du niveau.

Lettre K

A dos de Rambi, ne détruisez pas les premiers blocs que vous croisez et utilisez-les pour vous propulser jusqu'à la lettre en hauteur.

Lettre O

Après le checkpoint, vous récolterez aisément cette lettre sur la caisse qui se balance dans le vide.

Lettre N

Cette lettre vous attend légèrement en hauteur lors de votre cavalcade, juste après un passage sur une caisse qui se balance : exécutez un saut en plus ou calculez bien votre coup pour la prendre au vol.

Lettre G

Vers la fin du niveau lors d'une seconde course contre le décor qui s'écroule, sautez sur le rat pour facilement l'atteindre en hauteur et continuer dans la foulée.

2-3 Plates-formes précaires

Pièce de Puzzle 1

Utilisez l'ennemi casqué comme projectile en prenant appui sur les feuilles mortes pour détruire le sac suspendu et relâcher la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Plus loin dans le niveau, suspendez-vous au feuillage au dessus de vous près du cochon cracheur de feu et montez sur la gauche pour trouver la pièce dans un coin caché.

Pièce de Puzzle 3

A la fin de la succession de feuilles mortes suspendues dans les airs par des cornes de brume, prospectez vers le coin en bas à droite au lieu d'emprunter le chemin du dessus pour dénicher un passage menant à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 4

Deux checkpoints plus loin, guettez la pièce de puzzle qui est éjectée du sol une fois sur deux par la corne de brume.

Pièce de Puzzle 5

Lors de votre ascension finale à coup de courants d'air, récoltez toutes les bananes sur la partie feuillue circulaire pour faire apparaître la pièce en haut de celle-ci.

Lettre K

Difficile à manquer, elle se trouve sur votre chemin dans le courant créé par une corne de brume.

Lettre O

Celle-ci se trouve au dessus du hibou cracheur de feu : vous pouvez l'atteindre en rebondissant sur le volatile ou en vous élançant depuis la plate-forme à gauche.

Lettre N

Au milieu d'un parcours faits de courants d'air, rebondissez sur la caboche blindée d'un hibou géant pour l'atteindre.

Lettre G

Vers la fin du niveau, placez-vous sur le flux d'air au centre et utilisez l'ennemi qui sort du sol comme trampoline pour atteindre la lettre.

2-4 Bûches et embûches (portail 2-A)

Pièce de Puzzle 1

Dès le début du niveau, allez sur la gauche et grimpez au feuillage pour atteindre la première pièce.

Pièce de Puzzle 2

Au début du parcours en chariot, baissez la tête pour passer sous le rondin légèrement surélevé et ainsi grappiller la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Après un premier passage dans l'eau dans votre tronc d'arbre, sautez à l'intérieur de la maison qui suit pour passer sur la pièce de puzzle que l'on peut voir par la fenêtre.

Pièce de Puzzle 4

A la fin de la section aquatique qui suit, sautez un peu avant le hibou géant pour plonger sous l'eau et atteindre l'entrée du mini-jeu sur la droite en dessous de lui.

Pièce de Puzzle 5

De retour la scierie, poursuivie par une scie circulaire géante, sautez sur les différents obstacles qui se présentent pour pouvoir vous élancer vers la pièce en hauteur.

Lettre K

Sautez simplement au dessus de l'un des premiers obstacles pour l'avoir.

Lettre O

Juste un peu plus loin, empruntez le passage supérieur pour pouvoir vous laisser tomber vers la lettre au centre.

Lettre N

Avant d'atteindre le hibou géant en dessous duquel se trouve l'entrée du mini-jeu, exécutez un autre saut pour pouvoir plonger et atteindre la lettre qui se fait emporter par les eaux.

Lettre G

A la fin de la poursuite avec la scie géante, attendez le dernier moment avant de sauter de votre plate-forme précaire pour la chopper au passage.

Portail secret

Vers la fin du niveau, après avoir été poursuivi par la scie circulaire, laissez-vous tomber du gouffre à l'extérieur et rebondissez sur le hibou géant pour vous élancer vers un rail caché en contrebas. Sautez les quelques obstacles restants pour parvenir au portail.

2-5 Dangereux dirigeables

Pièce de Puzzle 1

Après le premier checkpoint, récoltez toutes les bananes qui apparaissent sur les petites plates-formes pour faire apparaître la pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 2

Plus loin sur la gauche, récupérez les trois pièces jaunes sur les hiboux géants pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Après le deuxième checkpoint, allez vous munir d'un tonneau Dixie sur la droite si nécessaire et revenez sur la gauche pour entrer dans le tonneau caché dans les ballons pour vous rendre à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 4

Un peu plus loin sur la droite, baissez-vous sur l'une des plates-formes pour pouvoir atteindre cette pièce en sautant entre deux hélices.

Pièce de Puzzle 5

Arrivé au niveau du tonneau final, suivez les plates-formes sur la droite pour trouver l'entrée d'un autre mini-jeu dans les ballons.

Lettre K

En début de niveau, servez-vous des pingouins volants comme tremplin pour atteindre la lettre en hauteur.

Lettre O

A la fin de votre ascension sur la plate-forme après avoir crevé le ballon, attendez le bon moment pour sauter vers le tonneau et glaner la lettre au passage.

Lettre N

Cette lettre est bien en évidence sur une plate-forme après le second checkpoint : évitez simplement de vous prendre dans les hélices en sautant vers elle.

Lettre G

Lors de la traversée sur les ballons et lorsque les pingouins volants foncent vers vous, calculez bien votre saut pour récupérer la lettre dans les airs sans subir de dommage.

2-6 Ding Dingue Kong

Pièce de Puzzle 1

Dans la première salle, exécutez une roulade sur la porte à droite et collectez les bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 2

A l'extérieur, utilisez les poissons-flèches du pingouin sur la droite pour vous hisser jusqu'à la petite plate-forme sur la gauche et sautez dans le tonneau pour accéder à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Après avoir traversé une série de plates-formes qui s'écroulent et de retour à l'extérieur, laissez-vous tomber sur le rebord à droite de la cascade pour trouver l'entrée d'un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 4

Juste après le checkpoint suivant à l'aide de Dixie, grimpez sur le petit rebord à l'extérieur et sautez dans le tonneau. Sauter ensuite au dessus du plancher pour atteindre la pièce afin de pouvoir revenir sur vos pas sans tomber.

Pièce de Puzzle 5

Lors de la montée sous pression à la fin du niveau, prenez le temps de frapper le sol au dessus à droite du pingouin lance-poisson pour trouver la dernière pièce du niveau derrière lui.

Lettre K

A la fin du premier parcours de tyroliennes, sautez sur la trajectoire des bananes pour récupérer la lettre au vol.

Lettre O

Durant le parcours de tyroliennes qui succède à une série de plates-formes branlantes, ouvrez l'oeil pour sauter sur le hibou géant en dessous d'une liane et récupérer la lettre sur sa tête tout en rebondissant pour récupérer votre tyrolienne.

Lettre N

Durant le parcours suivant, laissez-vous tomber vers la tyrolienne en contrebas assez rapidement pour récupérer la lettre au passage.

Lettre G

Vous remarquerez aisément la dernière lettre lors de votre ascension, sur la droite au dessus de deux hiboux.

2-A Grotte de gruyère (accès 2-B)

Pièce de Puzzle 1

Sur la première plate-forme qui oscille, sautez vers la liane en haut à gauche et passez au dessus du hibou pour atteindre la première pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 2

Arrivé au milieu de rats et de gruyère, emparez-vous de l'ennemi casqué à gauche sur la plate-forme et lancez-le sur le sac pour libérer la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Au niveau de la plate-forme juste à côté de la lettre K juste avant le sac, laissez-vous tomber dans le tonneau sur la droite pour accéder à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 4

Dans l'enchaînement de tonneaux, prenez le temps de récolter toutes les lignes de bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Dans le second parcours de tonneaux, lorsque vous avez le choix entre deux tonneaux en diagonale, prenez celui du haut pour pouvoir atteindre un mini-jeu et la pièce qui va avec.

Pièce de Puzzle 6

Après le checkpoint qui suit, grimpez aux lianes et retournez vers la gauche pour trouver cette pièce lévitant en hauteur.

Pièce de Puzzle 7

Juste après, dans le tonneau qui fait des va et vient, récoltez toutes les lignes de bananes pour faire apparaître une nouvelle pièce.

Lettre K

Utilisez l'ennemi sauteur comme tremplin pour atteindre les lianes en hauteur et, par extension la lettre.

Lettre O

Au niveau d'un parcours de lianes, laissez-vous tomber sur l'un des hiboux pour collecter la lettre et rebondir vers la liane suivante.

Lettre N

Vous serez pour ainsi dire obligé de collecter cette lettre si vous voulez survivre dans la course effrénée en fin de niveau, en jaillissant d'un tonneau au bon moment avant qu'il ne sombre.

Lettre G

Vous avez l'occasion de récupérer cette lettre lors de l'ascension en tonneau en visant juste au milieu des bananes.

2-B Rongeurs ravageurs

Pièce de Puzzle 1

Au début du niveau, sautez au dessus des piquants sans toutefois rejoindre la plate-forme du dessus pour trouver l'entrée d'un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 2

Cette pièce se trouve sur un bloc de fromage carré qui va et vient de haut en bas.

Pièce de Puzzle 3

Une fois plongé dans le noir, récoltez la ligne de bananes pour faire apparaître la pièce au bout de celle-ci.

Pièce de Puzzle 4

Cette pièce se trouve en bas de l'écran peu avant le checkpoint dans la zone plongée dans la pénombre.

Pièce de Puzzle 5

Une fois arrivé au tonneau de fin de niveau, exécutez un saut long vers la droite pour trouver la pièce sur une plate-forme.

Lettre K

Vous manquerez difficilement cette lettre, placée dans une meule de fromage qui roule en dessous de vous.

Lettre O

Juste avant le premier checkpoint, après avoir passé les blocs de fromages ficelés, prenez garde au morceau de fromage qu'on vous lance dessus pour récupérer cette lettre sans heurt.

Lettre N

Cette lettre se trouve en bas de l'écran après une petite montée dans la zone plongée dans le noir.

Lettre G

La dernière lettre peut être récupérée en pilotant avec précaution en dessous de la tome de fromage géante.

2-K Ptibou par ptibou

Pièce de Puzzle 1

Récoltez toutes les bananes en rebondissant sur les petits hiboux, puis utilisez le grand hibou pour vous propulser vers le tonneau et atteindre la pièce qui est apparue.

Pièce de Puzzle 2

Au niveau des plates-formes qui descendent avec des pingouins à leur bord, laissez-vous presque tomber en direction de la pièce pour la récupérer et rebondissez sur un pingouin, en utilisant si besoin la compétence de Dixie.

Pièce de Puzzle 3

Dixie est obligatoire ici : après une nouvelle série de rebonds sur les hiboux, planez en dessous de la plate-forme qui précède un hibou géant pour récupérer la pièce tout en remontant sur la terre ferme.

Pièce de Puzzle 4

Là encore, avoir Dixie avec soit est indispensable. Après les quelques tonneaux, attendez le dernier moment avant de sauter de la plate-forme qui s'écroule et rebondissez sur le hibou qui arrive en retard et sur la tête duquel trône la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Rebondissez sur la tête du premier pingouin qui se présente sur la roue un peu plus loin dans le niveau pour collecter cette pièce au passage.

2-Boss Le hululeur des hauteurs

Ce combat se découpera en trois phases. Tenez-vous loin du boss pour passer entre les plumes qu'il vous envoie, saisissez un oisillon et grimpez sur l'une des plates-formes pour le lancer sur le boss pendant qu'il fait des allers-retours en l'air. Vous pouvez réitérer l'opération lorsqu'il se met à votre hauteur pour vous donner un coup de pied en lui lançant l'un de ses petits, ce qui interrompra sa course. Sinon, baissez-vous pour esquiver. Durant la deuxième phase, résistez aux coups de vent, utilisez les tonneaux pour esquiver les tirs de barrage de plumes, puis calculez bien vos sauts pour pouvoir attraper un oisillon casqué et le lancer sur le boss, soit en vous mettant à sa hauteur en usant des ennemis comme tremplin soit en attendant qu'il vienne vous donner un coup de pied. Lors de la troisième phase, Utilisez la roulade à bon escient pour passer en dessous des tirs groupés de plumes, laissez passer autour de vous les ennemis à cornes en observant bien lesquels restent en retrait et attrapez un oisillon casqué au passage : vous pourrez ainsi le lancer sur le boss lorsqu'il tentera un coup de pied. Esquivez ensuite les oeufs géants et les pingouins qui en sortent, puis réitérez l'opération pour le vaincre.

Monde 3 - Savane ensoleillée

3-1 Carnaval animal

Pièce de Puzzle 1

Allez tirer la poignée sur la plate-forme en hauteur pour faire apparaître une banane magique et récupérez toutes les

bananes pour pouvoir récolter la pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 2

Un peu plus loin entre deux plates-formes oscillantes, faites une roulade pour éliminer le pingouin à cornes et libérer la poignée au sol : la tirer relâchera la pièce cachée.

Pièce de Puzzle 3

Au niveau du second plafond de feuillages auquel vous pouvez vous accrocher en sautant sur les plates-formes oscillantes, grimpez sur la gauche pour aller frapper la fleur en hauteur et libérer la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Juste à côté à droite, laissez-vous tomber dans le tonneau tout en bas de l'écran pour atteindre la pièce automatiquement.

Pièce de Puzzle 5

Au checkpoint qui suit immédiatement après, exécutez un saut long vers la gauche et coupez les herbes en roulant dessus pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 6

Accroché au cou de la dernière girafe, ne sautez pas de suite dans le tonneau mais prenez plutôt le temps de récolter toutes les grappes de bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 7

Juste avant la lettre N, ramassez toutes les grappes sur la plate-forme du haut en évitant le baril à pics pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 8

Juste avant le checkpoint suivant, coupez les herbes sous la plate-forme supérieure avec une roulade pour faire apparaître une autre girafe : grimpez au sommet de celle-ci pour atteindre un tonneau vous menant à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 9

Sur le second serpent qui oscille, récoltez toutes les bananes qui suivent la bananes magique pour faire apparaître cette dernière pièce.

Lettre K

Coupez l'herbe en dessous de cette lettre bien en évidence pour former une plate-forme qui vous aidera à l'atteindre.

Lettre O

Cette lettre fait des va et vient de haut en bas entre deux girafes : placez-vous à la bonne hauteur pour la récupérer au vol.

Lettre N

Difficile à rater, sautez simplement au bon moment depuis la plate-forme de gauche pour l'atteindre.

Lettre G

A la fin du niveau, entre les deux serpents herbeux, sautez sur le hibou géant pour recueillir cette lettre.

3-2 Graines d'engraines

Pièce de Puzzle 1

Sur la fleur face aux cascades, récupérez les deux cercles de bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Arrivé devant la grande tige droite, tirez sur la poignée au sol avant de vous emparer de l'ennemi casqué, sautez de fleur en fleur en les faisant pencher du côté adéquat et lancez l'ennemi sur la cible à droite pour accéder à un min-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Un peu plus loin, sur la pente où des cosses roulent vers vous, tirez sur la poignée au sol et collectez toutes les bananes pour faire apparaître la pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 4

Immédiatement après, utilisez la liane pour atteindre le tonneau Dixie sur la plate-forme en hauteur et sautez encore plus à gauche pour dénicher un passage vers la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Après avoir terrassé le buffle, restez un moment sur les deux fleurs et récoltez toutes les bananes qui tombent dans des bulles pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 6

Au milieu de votre montée en évitant les cosses qui vous dévalent dessus, frappez la plante au niveau du sol pour libérer des bananes : collectez-les toutes pour matérialiser cette pièce.

Pièce de Puzzle 7

Durant le sprint final, poursuivi par un rocher géant, aidez-vous de la compétence de Dixie pour récupérer les bananes et les pièces sur votre chemin afin de faire apparaître la pièce de puzzle en bout de parcours.

Lettre K

Vous pourrez atteindre cette lettre sans problème en utilisant le gros ennemis de gauche comme tremplin, juste après les deux cascades.

Lettre O

Plus loin dans le niveau, vous récupérerez facilement cette lettre en passant sous la première plate-forme sur la pente où dévalent des cosses.

Lettre N

Un peu plus loin, descendez tout en bas de la liane au dessus du hibou de feu pour mettre la main sur cette lettre.

Lettre G

Tout à la fin de la poursuite du gros rocher, sautez directement vers le feuillage pour vous y agripper et récupérez la pièce rapidement pour remonter et ne pas vous faire écraser.

3-3 Cyclones cycliques

Pièce de Puzzle 1

Une fois à dos de Rambi, rebroussez chemin et détruisez le bloc pour atteindre l'entrée d'un mini-jeu de collecte de bananes.

Pièce de Puzzle 2

pas beaucoup plus loin, restez au niveau du sol pour détruire un nouveau bloc et atteindre la pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 3

Lorsque des hérissons de feu tombent du ciel, prenez le temps de tirer la poignée au sol pour en extraire cette pièce.

Pièce de Puzzle 4

Arrivé au checkpoint suivant, partez sur la gauche et exécutez un saut long (ou utilisez la compétence de Dixie) pour atteindre la petite plate-forme ou trône la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Un peu plus loin sur la droite, prêt du tonneau Donkey, un tonneau volera au dessus de votre tête : attrapez-le au vol pour atteindre un mini-jeu et la pièce qui va avec.

Lettre K

Vous trouverez et obtiendrez cette lettre sans difficulté à dos de Rambi en sautant vers elle à côté d'une tornade.

Lettre O

Idem que précédemment, au niveau des deux plates-formes qui vont et viennent de bas en haut, faites simplement attention aux poissons-flèches envoyés par le pingouin à droite.

Lettre N

Lorsque vous devez foncez face au vent, tenez-vous prêt à sauter car la lettre N arrive légèrement en hauteur face à vous.

Lettre G

Vous récupérerez cette lettre sans problème à dos de Rambi en écrasant les ronces en dessous des plates-formes étroites juste avant la fin du niveau.

3-4 Broussailles embrasées

Pièce de Puzzle 1

Éteignez les flammes qui brûlent les hautes herbes en dessous des deux lianes et coupez-les en roulant dessus pour faire apparaître la pièce au bout.

Pièce de Puzzle 2

Arrivé sur l'arbre qui s'écroule, collectez rapidement toutes les bananes pour pouvoir récupérer la pièce tout en haut.

Pièce de Puzzle 3

Un peu après les statues qui vous tombent dessus, éteignez le feu en dessous des deux oiseaux et frappez le sol pour rejoindre un mini-jeu et la pièce qui lui est associée.

Pièce de Puzzle 4

En dessous de la lettre O et des lianes qui se balancent, tirez sur la poignée et sautez rapidement pour attraper la pièce avant de vous brûler sur les braises.

Pièce de Puzzle 5

Juste avant le checkpoint suivant, sautez de branche en branche pour atteindre la pièce qui vous attend en haut de l'arbre qui s'écroule.

Pièce de Puzzle 6

Juste à droite de la série de boules de feu qui vous tombent dessus, l'entrée d'un mini-jeu est bloquée par les flammes : forcez le passage en perdant un coeur ou utilisez une bombe à eau pour dégager la voie.

Pièce de Puzzle 7

Face au tonneau final, esquivez-le pour rejoindre les herbes à droite et coupez-les pour faire apparaître la dernière pièce du niveau.

Lettre K

Vous remarquerez aisément cette lettre perchée sur un arbre : récupérez-la rapidement avant que le feuillage de se désagrège.

Lettre O

Cette lettre vous attend entre deux lianes enflammées en hauteur : utilisez les bombes à eau sur la droite pour pouvoir en emprunter au moins une et sautez vers votre dû pour le récupérer.

Lettre N

Lorsque trois arbres successifs s'écroulent, attendez sur la plus haute branche du deuxième pour pouvoir atteindre la lettre en contrebas.

Lettre G

Au niveau des boules de feu tombant des arbres, calculez bien votre saut pour récupérer la lettre au vol sans vous brûler.

3-5 Cavale crépusculaire (portails 3-A & 3-B)

Pièce de Puzzle 1

Avant d'entrer dans votre tonneau fusée, plongez sous l'eau dans le coin inférieur gauche pour trouver l'entrée d'un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 2

Après avoir récupéré la lettre K, suivez la courbe des bananes pour toutes les récupérer et ainsi faire apparaître la pièce au bout.

Pièce de Puzzle 3

Manoeuvrez sous l'arche de roche qui succède au poisson qui vogue en dessous de vous pour récupérer cette pièce.

Pièce de Puzzle 4

Au niveau des filets chargés de poissons, passez les quatre premiers par au dessus puis par en dessous et piquez ensuite vers le haut pour passer au dessus du petit filet et mettre la patte sur la pièce qui y trône.

Pièce de Puzzle 5

Arrivé au tonneau de fin de niveau, plongez sous l'eau et frappez le coquillage sur la droite pour en libérer la pièce de puzzle.

Lettre K

Vous la récupérerez facilement au bout des premières rangées de bananes.

Lettre O

Passez sous l'arche de pierre un peu plus loin pour mettre la main sur celle-ci.

Lettre N

Au dessus d'un petit chargement de poissons dans la zone des filets de pêche.

Lettre G

Après être passé dans l'atelier des pingouins, récoltez cette lettre en passant dans la dernière bulle propulsée par les poissons.

Portail secret 1

Un premier portail se trouve au dessus de l'atelier des pingouins : prenez simplement de la hauteur avec votre fusée pour y pénétrer directement.

Portail secret 2

Vous devez garder Dixie tout le long du parcours pour passer ce portail, qui se trouve sous l'eau en dessous du tonneau final. Utilisez la capacité de Dixie pour nager à contre courant et ainsi atteindre le portail qui vous attend au fond de l'eau sur la droite.

3-6 Canyons aux canons

Pièce de Puzzle 1

Au niveau des trois premières plates-formes du niveau, utilisez la capacité de Dixie ou Cranky pour atteindre l'entrée du mini-jeu en haut à gauche.

Pièce de Puzzle 2

Vers la fin de la série de tonneaux qui vous font passer entre divers explosifs, attendez le bon moment pour tirer afin d'aligner la pièce de puzzle qui passe sur la seconde corde.

Pièce de Puzzle 3

De retour sur la terre ferme, emparez-vous de la bombe verte du pingouin et jetez-la sur la cible à gauche pour accéder au mini-jeu et à sa pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 4

Au même niveau que le pingouin qui portait la bombe verte, frappez le sol sur la droite pour dénicher un passage vers la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Arrivé au tonneau final, laissez-vous tomber sur la gauche au niveau de la banane pour vous éjecter vers la pièce en dessous de la plate-forme.

Lettre K

Attendez simplement le bon moment pour passer sous les explosifs et sauter vers la lettre.

Lettre O

Difficile à manquer, vous collecterez cette lettre au dessus du pingouin à la bombe verte après la première série de tonneaux.

Lettre N

Au début de la seconde série de tonneaux, calculez bien votre départ pour choper la lettre au vol lorsque le poisson la lève pour vous.

Lettre G

Plus loin sur le parcours, attendez que la lettre passe devant vous pour donner le top départ en anticipant légèrement la trajectoire.

3-A Rouages rageurs

Pièce de Puzzle 1

Après être passé sous des pics sur une plate-forme mouvante, frappez le sol au centre pour révéler l'entrée d'un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 2

Au niveau des deux lianes côte à côte qui suivent, tirez sur l'une puis sur l'autre et sautez vers la gauche dans le tonneau caché qui vient de se découvrir pour vous faire propulser vers la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Après avoir passé une série de plates-formes mouvantes à activer avec des lianes, accrochez-vous au feuillage en hauteur, tirez sur la liane et sautez vers la gauche pour trouver la cachette d'une pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 4

Juste après être passé sur une série de plates-formes tournant en bas de l'écran, dans le tonneau, apprêtez-vous à vous accrocher à la liane à peine visible en hauteur pour révéler une nouvelle pièce.

Pièce de Puzzle 5

En dessous du tonneau vous menant à la sortie du niveau, coupez l'herbe pour faire apparaître la dernière pièce devant vous.

Lettre K

Après la première série de plates-formes à traverser, utilisez l'un des ennemis qui avancent vers vous pour vous propulser vers la lettre en hauteur.

Lettre O

Lors de la seconde phase de plate-forme intensive, attendez que la plate-forme remonte pour pouvoir vous élancer vers la lettre en hauteur en prenant appui sur le hibou qui se propose si gentiment de vous aider.

Lettre N

Dans un tonneau, attendez que l'oiseau soit en position sur la droite pour faire feu et ainsi lui rebondir dessus droit sur la lettre.

Lettre G

Vers la fin du niveau près des feux follets bleus, laissez-vous simplement blesser en restant sur la plate-forme du haut pour atteindre la lettre ou passez rapidement sur celle du dessous pour revenir au dessus tout aussi rapidement.

3-B Roncière remuante

Pièce de Puzzle 1

Grimpez sur les plates-formes qui apparaissent en montant vers la gauche et frappez la plante pour en faire sortir la première pièce.

Pièce de Puzzle 2

Récoltez les bananes sur la tige verte pour faire apparaître une troisième feuille avec la pièce tant convoitée dessus.

Pièce de Puzzle 3

Après quelques sauts sur des champignons, tirez sur la liane au dessus de l'herbe et élanchez-vous dans le tonneau apparu à gauche : collectez ensuite toutes les bananes en vous accrochant au feuillage pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Après le checkpoint, sautez sur le hibou tout à droite pour atteindre facilement l'entrée du mini-jeu cachée en hauteur.

Pièce de Puzzle 5

Lorsque vous sauterez d'un champignon à une tige verte puis vers une plante, observez la banane en contrebas et sautez vers elle pour atterrir dans un tonneau qui vous mènera directement à la pièce.

Pièce de Puzzle 6

Après quelques tonneaux et un atterrissage entre deux hérissons, allez sur la gauche pour frapper la fleur et récolter cette pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 7

Face à la lettre N après être passé sous quelques pics, sautez sur la plate-forme puis vers la gauche pour atteindre

l'entrée d'un mini-jeu.

Lettre K

Bien en évidence au dessus d'une plante carnivore, attendez qu'elle ferme sa gueule avant de lui sauter sur les lèvres.

Lettre O

Idem que précédemment : sautez au bon moment sur la plante carnivore pour ensuite rebondir sur la plate-forme.

Lettre N

Bien en évidence après être passé sous des pics, vous aurez besoin de Cranky pour la récupérer sans vous blesser : un tonneau Donkey vous attend heureusement juste à droite.

Lettre G

Coincée entre un hibou et un hibou géant : sautez trois fois sur le gros et rebondissez sur le petit pour pouvoir récupérer la lettre et rejoindre la terre ferme.

3-K Mécanique antique

Pièce de Puzzle 1

Vous obtiendrez cette pièce de puzzle en prenant le temps de frapper la jarre entre deux sauts de plate-forme et en récupérant toutes les bananes qui en jaillissent, ce qui la fera apparaître.

Pièce de Puzzle 2

Dans l'enchaînement de tonneaux, attendez que le quatrième pointe vers la gauche pour tirer, ce qui vous ramènera au début du parcours en vous projetant sur la pièce au passage.

Pièce de Puzzle 3

Au bout de la première série de plates-formes tournantes, temporez sur la dernière d'entre elles pour voir passer la pièce et l'attraper au vol.

Pièce de Puzzle 4

Dans la section qui suit juste après, utilisez la capacité de Dixie pour planer jusqu'à la pièce en hauteur.

Pièce de Puzzle 5

Dixie est obligatoire également ici : au bout de la série de sauts entre électricité et hiboux, éliminez le petit hibou en dessous duquel repose la pièce et planez de sorte à la rejoindre depuis le gros hibou casqué à droite.

3-Boss Le trio terrible

Vous devrez avoir des yeux partout pour esquiver les attaques de ces trois macaques. Pour commencer, exécutez des roulades pour esquiver leurs charges si ils ont un marteau dans les mains, mais attaquez-les sans pitié si ils n'en ont pas. Lorsqu'ils viennent au niveau du sol, esquivez leurs roulades et sautez-leur dessus lorsqu'ils sont étourdis. Lorsqu'il ne seront plus que deux, les macaques se mettront à vous jeter des bombes : esquivez les rouges, emparez-vous d'une verte dès que possible et jetez-la rapidement vers le boss qui ne les a pas jeté (et qui se trouve donc normalement du bon côté du poteau). Répétez l'opération pour éliminer un singe de plus, et le dernier invoquera deux alliés spectraux qui se ficheront pas mal des dégâts que vous pourrez leur faire. Redoublez donc de vigilance pour éviter les coups de marteaux, et ne passez à l'attaque que sur le corps principal. Lorsqu'ils forment ensuite une chaîne " humaine ",

esquivez les bombes rouges et ramassez la verte pour la lancer sur le conglomérat : répétez l'opération en restant très attentif aux attaques ennemies et vous ne tarderez pas à venir à bout du boss.

Monde 4 - Atoll tropical

4-1 Pièges pélagiques (portail 4-A)

Pièce de Puzzle 1

Dès le début du niveau, nagez vers l'extrême droite et ouvrez le tonneau sur le rebord pour en libérer des bananes : récupérez-les toutes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Dans la grande zone ouverte sous l'eau, allez casser la carcasse de bateau en haut à droite pour accéder à cette pièce.

Pièce de Puzzle 3

Juste à droite de la lettre O, passez sous les barres de piquants et détruisez la paroi pour accéder à un mini-jeu et à la pièce qui va avec.

Pièce de Puzzle 4

Juste après l'anguille électrique, détruisez les blocs qui vous barrent le passage ainsi que ceux qui se situent en dessous pour accéder à cette pièce.

Pièce de Puzzle 5

Après avoir nagé à contre-courant vers le bas, éteignez les trois lumières avec une attaque vrillée pour ouvrir la voie et rebroussez chemin pour emprunter le passage qui s'est débloqué en amont, et qui mène droit vers la pièce.

Pièce de Puzzle 6

Dans la grande salle où tournent une dizaine de barres cloutées dans des sens différents, allez prospecter en bas et détruisez les blocs pour atteindre une zone secrète : éliminez la murène et collectez toutes les bananes pour faire apparaître cette pièce.

Pièce de Puzzle 7

Au niveau du tonneau de fin, brisez les blocs cachés par les algues en bas pour atteindre un mini-jeu et sa pièce de puzzle.

Lettre K

Cette lettre vous attend simplement entre deux poissons pendant votre descente au fond des eaux.

Lettre O

Difficile à manquer, cette pièce vous attend contre une barre cloutée entourée de poissons et où règne un courant allant de haut en bas : soyez prudent.

Lettre N

Vous ne pouvez pas la manquer : éliminez les poissons qui l'entourent pour la récupérer facilement.

Lettre G

Cette lettre se trouve entre deux rangées d'oursins en fin de niveau : vous n'aurez qu'une chance pour l'attraper au vol, le courant vous entraînant ensuite vers la droite.

Portail secret

Vous devez avoir Dixie avec vous pour accéder à ce portail. Suivez la même procédure que pour récupérer la cinquième pièce de puzzle en rebroussant chemin après avoir éteint les trois lumières et continuez à contre-courant avec la capacité de Dixie.

4-2 Mines sous-marines

Pièce de Puzzle 1

Dès le début du niveau, postez-vous près du bord et exécutez une roulade pour facilement atteindre le tonneau en contrebas, qui vous mène directement à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 2

Après quelques sauts sur des plates-formes propulsées par de l'eau, sautez au dessus de la barricade pour atteindre cette pièce avant de ressauter aussitôt pour ne pas tomber.

Pièce de Puzzle 3

En intérieur, lorsque vous pouvez changer de rail pour la première fois, collectez toutes les lignes de bananes pour faire apparaître la pièce au bout sur un rail qui émerge.

Pièce de Puzzle 4

Lorsque ce sont les murs de planches qui s'y mettent, collectez toujours toutes les bananes qui se présentent pour faire apparaître la pièce sur le rail de gauche, d'où il faudra rapidement sauter pour ne pas atterrir dans le mur.

Pièce de Puzzle 5

Dans le dernier tronçon du niveau, vous apercevrez la pièce devant vous ainsi qu'un mur qui vous fera obstacle : ne flanchez pas et sautez au dessus de ce mur, qui s'écroule devant vous, pour récupérer la pièce.

Lettre K

Sur les premiers rails propulsés par l'eau, empruntez la voie du haut pour facilement sauter vers la lettre.

Lettre O

A l'intérieur, la lettre apparaît sur le rail de gauche : soyez vif pour changer de rail et pour sauter vers elle.

Lettre N

Lorsque les tonneaux s'en mêlent, enchaînez les sauts au dessus des feux follets pour aisément collecter cette lettre au passage.

Lettre G

Lorsque la caméra se positionnera en vue de dessus sur les cinq rails, restez autant que possible sur la gauche pour glaner cette dernière lettre au passage.

4-3 Profondes pénombres

Pièce de Puzzle 1

Un peu avant le premier checkpoint, là où les poissons-boules pullulent, exécutez une attaque en vrille vers le haut à droite pour briser les planches, collecter les bananes et récupérer la pièce qui se cachait dans le recoin.

Pièce de Puzzle 2

Réquisitionnez le pingouin casqué après le checkpoint et lancez-le sur la cible en hauteur sur la gauche pour accéder à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Là où les méduses tournent autour d'un massif orné d'oursins, repérez et récupérez la pièce dans le coin supérieur droit de la zone.

Pièce de Puzzle 4

Après avoir passé un premier mur d'algues électriques, vous arrivez dans une large zone peuplée de méduses : récoltez toutes les bananes en cercle sur la droite pour faire apparaître cette pièce.

Pièce de Puzzle 5

Juste après, collectez également toutes les bananes à l'air libre en hauteur pour matérialiser la pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 6

De retour au sec après un coup de tonneau canon, utilisez le pingouin casqué à droite comme projectile contre le sac suspendu pour en faire sortir des bananes : toutes les récupérer vous vaudra une nouvelle pièce.

Pièce de Puzzle 7

De retour dans l'eau, nagez vers la gauche pour récupérer cette pièce-ci, facilement repérable.

Pièce de Puzzle 8

Au niveau du second cercle autour duquel les poissons lumières tournent pour vous ouvrir la voie, entrez dans la structure par l'ouverture en bas, collectez les bananes et récupérez votre dû.

Pièce de Puzzle 9

Une fois arrivé au tonneau final, brisez les planches sur la droite en évitant les méduses pour accéder à un mini-jeu et à sa pièce.

Lettre K

Vous trouverez cette lettre entre deux algues électriques au début du niveau, au plafond.

Lettre O

Après le premier checkpoint, bien au sec, utilisez la plate-forme rebondissante sur la droite pour atteindre cette lettre haut perchée.

Lettre N

Après avoir passé le premier mur d'algues électriques, ramassez cette lettre au dessus à gauche du second un peu plus loin.

Lettre G

Juste avant le tonneau final, lorsque vous devez enchaîner les toupies en esquivant les poissons-boules, prenez la bonne trajectoire pour choper cette lettre à la volée avant que les algues se se rapprochent trop.

4-4 Terreur tentaculaire

Pièce de Puzzle 1

Accrochez-vous à la liane qui se présente et grimpez pour atteindre l'entrée d'un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 2

Approchez-vous de la première des quatre mines sous l'eau pour toutes les faire sauter et passez par l'ouverture dans le cube de roche pour collecter votre pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 3

Lorsque le poulpe vous poursuit en arrière plan, après avoir passé la première chaîne à briser par vous-même, restez contre la paroi de droite pour trouver une cache secrète où vous attend cette pièce.

Pièce de Puzzle 4

Après le checkpoint suivant, évitez les tentacules du poulpe et passez dans l'ouverture illuminée en hauteur, défendue justement par un tentacule, pour entrer dans un mini-jeu et remporter une pièce de plus.

Pièce de Puzzle 5

Lorsque la poursuite reprend avec le poulpe, esquivez une série de blocs pleins d'oursins et évitez trois tentacules qui viennent des côtés : l'entrée d'une cachette renfermant la dernière pièce du niveau se trouve au dessus du troisième tentacule, sur la droite.

Lettre K

Vous manquerez difficilement cette lettre, autours de laquelle gravitent deux mines juste après quatre autres.

Lettre O

Elle se trouve à la fin d'un bref parcours en tonneau à la fin de la première poursuite, avant le checkpoint : déclenchez la détonation au bon moment pour passer dans son axe.

Lettre N

Vous récupérerez aisément cette lettre au milieu de quatre poissons-boules.

Lettre G

Lors de la seconde poursuite avec le poulpe, vous trouverez cette lettre sur la droite au dessus d'un tentacule.

4-5 Explosions exaspérantes

Pièce de Puzzle 1

Après avoir passé deux hiboux de feu, utilisez le pingouin à la lance comme tremplin pour vous hisser dans l'ouverture sur la gauche et trouver l'entrée d'un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 2

Juste après le checkpoint, tirez la poignée qui se situe en contrebas, sous la plaque de pics qui va et vient, pour déterrer la pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 3

Juste un peu plus loin, au dessus des deux pingouins à cornes, lancez une bombe vers la caisse pour en libérer cette pièce.

Pièce de Puzzle 4

Au niveau des séries de quatre tonneaux en croix, faites un aller retour supplémentaire pour collecter toutes les pièces et ainsi faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Après le checkpoint suivant, récupérez Dixie ou Cranky dans le tonneau caché dans la caisse sur laquelle vous marchez et montez sur les plates-formes vers la gauche pour trouver l'entrée d'un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 6

Juste un peu plus loin, lancez une bombe verte vers les deux caisses en dessous du pingouin à cornes pour révéler cette nouvelle pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 7

Sur les caisses rouges qui surplombent le tonneau de fin, placez-vous entre les troisième et quatrième caisses avant de commencer à frapper le sol : vous détruirez ainsi les deux rangées de caisses et récupérerez la pièce tout en atterrissant sur le tonneau.

Lettre K

Entre les deux hiboux de feu, ressautez rapidement vers le feuillage pour ne pas tomber.

Lettre O

Vous aurez besoin de Dixie pour récupérer cette lettre bien en évidence sur un rebord sans tomber la seconde d'après.

Lettre N

Durant la série de plates-formes qui s'affaissent, utilisez l'un des poissons-flèches envoyés par un pingouin pour vous propulser vers la lettre en hauteur.

Lettre G

Peu après le dernier checkpoint, vous trouverez la lettre sur l'un des côtés d'une plaque à piquants.

4-6 Courants turbulents

Pièce de Puzzle 1

Lors de votre plongeon dans l'eau, récoltez toutes les bananes pour faire apparaître la pièce juste au dessus de l'eau.

Pièce de Puzzle 2

Lorsque vous activerez un interrupteur qui fera tourner des oursins dans la pièce, collectez les trois bulles remplies de bananes pour faire apparaître la pièce au centre.

Pièce de Puzzle 3

Arrivé au checkpoint, allez chercher Dixie dans le tonneau à droite et revenez sur vos pas pour aller planer sur la gauche et trouver la pièce dans le coffre en hauteur.

Pièce de Puzzle 4

Au niveau des groupes d'oursins tournant autour de deux structures, entrez en dessous de la seconde en haut pour collecter les bananes et récupérer la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Après le checkpoint suivant, passez les deux premiers tentacules et montez dans l'ouverture circulaire pour accéder à un mini-jeu

Lettre K

Vous la trouverez facilement dans la première zone infestée de tentacules, dans le coin supérieur gauche.

Lettre O

Dans la deuxième partie de la section des oursins tournants, vous trouverez la lettre dans une alcôve.

Lettre N

Après le second checkpoint, la lettre se trouve entre deux tentacules dans la grande salle qui en est infestée.

Lettre G

Dans la section des rouages aiguisés qui vous tombent dessus, vous ne pourrez pas manquer cette dernière lettre.

4-A Statues sursauteuses (portail 4-B)

Pièce de Puzzle 1

Entre les deux oursins rebondissants, frappez le sol pour accéder à un mini-jeu et à la pièce qui l'accompagne.

Pièce de Puzzle 2

Une fois complètement sous l'eau, récoltez toutes les bananes qui se font aspirer et repousser pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Après le checkpoint, sur le bateau qui sursaute, récoltez toutes les bananes pour faire apparaître cette pièce en hauteur.

Pièce de Puzzle 4

Au niveau des oursins rebondissant en dessous d'un feuillage auquel vous accrocher, sautez dans l'eau et brisez les blocs en bas pour révéler un passage : collectez toutes les grappes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Juste un peu plus loin lorsque des lianes se proposent à vous, sautez une nouvelle fois dans l'eau pour emprunter le tonneau camouflée par les algues et ainsi atteindre un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 6

De retour sous l'eau, récupérez toutes les grappes qui vont et viennent au milieu des oursins pour faire apparaître la pièce au centre.

Pièce de Puzzle 7

Au niveau des plates-formes qui se balancent, récoltez toutes les bananes qui apparaissent pour matérialiser la pièce.

Pièce de Puzzle 8

Après avoir franchi les oursins rebondissants et le hibou qui suit, n'empruntez pas le tonneau et allez plutôt prospecter sous l'eau pour trouver cette pièce.

Pièce de Puzzle 9

Une fois arrivé devant le tonneau final, passez au dessus pour atteindre le tonneau de droite et ainsi vous rendre vers la pièce de puzzle.

Lettre K

Il vous suffit de sauter dans l'eau pour facilement atteindre cette pièce accrochée au bas d'une plate-forme.

Lettre O

Bien en évidence au niveau des oursins rebondissants, exécutez une roulade au bon moment pour la récupérer.

Lettre N

Après le second checkpoint, rebondissez au bon moment sur le bateau pour collecter la lettre sans toucher le feu follet.

Lettre G

A la fin du niveau, vous ne pourrez pas louper cette lettre entre deux tonneaux.

Portail secret

Au niveau des oursins rebondissants à la fin du niveau, avant d'entrer dans le tonneau qui vous mène à la dernière ligne droite, utilisez la capacité de Cranky pour rebondir sur les oursins en l'air et ainsi atteindre le portail visible en hauteur en vous accrochant à la liane.

4-B Dédale abyssale

Pièce de Puzzle 1

Munissez-vous d'un tonneau Dixie pour l'avoir dès le début du niveau et sur le pont qui s'écroule, exécutez rapidement une roulade suivie d'un saut planant pour trouver la pièce dans un coffre.

Pièce de Puzzle 2

Dans la pièce où vous récupérez la clé rouge, nagez vers le coin supérieur gauche pour atteindre l'entrée d'un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Une fois la clé verte en votre possession, progressez vers la droite et détruisez le tonneaux au niveau du sol pour en faire sortir la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Dans le fossé océanique où vous récoltez la clé dorée, là où les poissons-boules pullulent, ramassez toutes les bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Une fois arrivé au tonneau de fin, passez en dessous et ouvrez le tonneau à droite pour trouver la pièce.

Lettre K

Sur la terre ferme, utilisez un pingouin comme tremplin pour l'atteindre.

Lettre O

Dans l'une des premières salles que vous visitez, sur une plate-forme.

Lettre N

En dessous du coffre contenant la clé bleue, vous trouverez la lettre entourée de bananes et défendue par une murène.

Lettre G

Vous tomberez automatiquement sur cette lettre en accédant au tonneau final, mais devrez bien vous positionner au centre du tube.

4-K Meules magmatiques

Pièce de Puzzle 1

Lorsque vous croiserez un ennemi armé d'une double masse, éliminez-le et frappez la jarre en arrière plan pour récupérer la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Après une petite série de tonneaux, rebondissez sur le bourdon en contrebas pour atteindre la pièce tout en revenant sur la terre ferme.

Pièce de Puzzle 3

Cette pièce vous attend sur une plate-forme en hauteur à gauche d'un pingouin, dans la zone de lave, accessible uniquement avec Dixie.

Pièce de Puzzle 4

Un peu plus loin, rebondissez sur la série de hiboux pour atteindre la pièce en hauteur.

Pièce de Puzzle 5

Lorsque la lave vous poursuit, prenez le temps de viser la gauche dans le premier tonneau pour atteindre la pièce.

4-Boss Le bouffi des bas-fonds

Le boss commence par essayer de vous aspirer puis souffle l'air emmagasiné : nagez en sens contraire pour résister, puis si une ouverture se présente lorsque le poisson tourne sur lui-même, exécutez une attaque toupie vers son point faible dénué de piquants. Vous avez également l'occasion de l'attaquer lorsqu'il s'immobilise à la fin de son mouvement, étourdi. Évitez les oursins qu'ils vous envoient ensuite, renvoyez-lui si possible un ou deux poissons vert pour lui infliger des dégâts, puis contentez-vous de l'esquiver lorsqu'il se gonfle à l'extrême. Résistez ensuite à son souffle pour ne pas vous empaler sur les pics qui cerclent l'arène, puis réitérez les opérations précédente en veillant à éviter les éléments du décor qui peuvent se détacher et compliquer vos manoeuvre.

Monde 5 - Jungle juteuse

5-1 Écueils et cueillette

Pièce de Puzzle 1

Juste à gauche de la lettre K, frappez la plante violette pour faire apparaître la pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 2

Juste un peu plus loin au bout de la ligne de bras mécaniques, attendez l'apparition du tonneau à tête de mort dans le dernier trou pour y sauter et atteindre un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Après avoir traversé une série de plates-formes avec des chenilles suspendues au dessus de vous, récoltez toutes les bananes qui tourbillonnent au dessus de la créature bleue en vous servant de son dos comme trampoline.

Pièce de Puzzle 4

Après la série de plates-formes branlantes après le checkpoint, utilisez une chenille comme tremplin ou utilisez Dixie pour atteindre le tonneau en hauteur, qui vous mène droit vers un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 5

Arrivé au second checkpoint, brisez la caisse pour laisser la créature s'approcher et ainsi pouvoir rebondir dessus pour atteindre la pièce en hauteur dans les feuillages.

Pièce de Puzzle 6

Juste après la grosse pince mécanique, sautez sur la plate-forme et sautez de nouveau vers la pièce, qui se trouve au dessus de vous presque cachée dans le feuillage.

Pièce de Puzzle 7

Arrivé sur la pastèque coupée en deux, soumis aux tirs de poissons du pingouin à droite, récoltez toutes les bananes pour faire apparaître la pièce au centre.

Lettre K

Vous la récupérerez aisément en rebondissant sur les deux bulbes rouges.

Lettre O

Au niveau des plates-formes branlantes, sautez au dernier moment de la première d'entre elles pour récupérer la lettre

et atteindre la plate-forme suivante.

Lettre N

Sautez au dernier moment de la dernière plate-forme sur les rails qui se déploient au fur et à mesure pour glaner cette lettre au passage.

Lettre G

Dans l'atelier juste avant la pastèque, faites de petits sauts pour remonter la file de plates-formes et atteindre la lettre.

5-2 Périple périlleux

Pièce de Puzzle 1

Rendez-vous sur la gauche à l'arrivée dans le niveau pour trouver l'entrée d'un mini-jeu et la pièce qui va avec.

Pièce de Puzzle 2

Après les premières lignes de bananes, récoltez la ligne qui suit en entier pour faire apparaître la pièce sous la structure en bois.

Pièce de Puzzle 3

Alors que le robot bat en retraite sur la gauche, récoltez toutes les bananes entre les hiboux géants pour faire apparaître la pièce en bout de course.

Pièce de Puzzle 4

Dans l'atelier de découpage, passez dans les deux anneaux de fruit pour faire apparaître la pièce et la récolter dans la foulée.

Pièce de Puzzle 5

Une fois arrivé au tonneau final, placez-vous sur le rebord à droite, exécutez une roulade et sautez au dernier moment vers le tonneau dissimulé dans la carcasse du robot pour ne pas toucher le tonneau de fin.

Lettre K

Lorsque la vue passe de trois-quart, passez sous le pont détruit pour récupérer cette lettre.

Lettre O

Lors de la seconde escarmouche contre le robot, restez en rase-motte autant que possible pour récupérer la lettre en dessous de la structure en bois qui s'écroule.

Lettre N

Dans l'atelier de découpe, entre deux machines après les anneaux de fruits.

Lettre G

Juste après que le robot fasse s'écrouler sur vous des tonnes de fruits, restez toujours en rase-motte pour atteindre la lettre en dessous du bâtiment qui s'écroule.

5-3 Usine à vitamines (portail 5-A)

Pièce de Puzzle 1

Frappez le sol en dessous de la première plante carnivore pour trouver la planque de la première pièce du niveau.

Pièce de Puzzle 2

Sur les pastèques rectangulaires, sautez vers les deux pingouins sur la plate-forme et utilisez l'un d'eux comme tremplin vers la gauche pour prendre appui sur une pastèque et atteindre l'entrée d'un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Arrivé au niveau des deux grosses foreuses, grimpez sur la deuxième et sautez vers la gauche pour trouver une cachette renfermant une nouvelle pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 4

Deux checkpoint plus loin, grimpez sur les plates-formes à partir de la droite en éliminant la plante carnivore au passage et frappez la fleur violette pour en libérer la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Durant la succession finale de sauts menant au tonneau de fin, gardez un oeil sur la gauche où apparaîtra une plate-forme où trônera la dernière pièce du niveau.

Lettre K

Au milieu des hachoirs géants, sautez sur le hibou enflammé pour vous propulser vers la lettre en hauteur.

Lettre O

Vous pourrez difficilement manquer cette lettre après une série de sauts sur des plates-formes en légume et avant de rejoindre un tonneau.

Lettre N

Peu après, lorsque vous fuirez le grand hachoir, prenez le temps de sauter vers cette lettre à gauche de deux moitiés de pastèques qui se balancent.

Lettre G

Escaladez les piles de pastèques en fin de niveau pour la récupérer sans mal.

Portail secret

Juste après le deuxième checkpoint, grimpez sur les plates-formes comme si vous alliez chercher la pièce de puzzle 5 et sautez de plus belle vers la droite dans le bâtiment avec l'aide de Dixie ou Cranky pour trouver cet accès caché.

5-4 Fabrique frénétique (portail 5-B)

Pièce de Puzzle 1

Après un bref passage sous l'eau, utilisez Dixie pour atteindre le rebord sur la droite et frappez le tonneau éventré pour en faire sortir une banane magique : récoltez tous les objets dans son sillage pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Après le premier checkpoint, plongez dans l'eau en évitant soigneusement le requin et récoltez toutes les bananes pour faire apparaître cette pièce au centre.

Pièce de Puzzle 3

Au niveau des deux boules rouges qui rebondissent, frappez le sol pour passer sous elles puis frappez la dalle au centre pour accéder à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 4

Un peu plus loin, après les gouffres remplis de pics, plongez dans l'eau et prospectez dans le coin inférieur gauche en évitant les boules rouges pour dénicher la pièce au fond du passage.

Pièce de Puzzle 5

Plongez une comme de coutume dans le bassin au dessus duquel des plates-formes tournent à intervalles réguliers et récupérez les bananes au fond pour faire apparaître la pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 6

Devant le monstre lanceur de bombes, placez-vous sur la dalle près de lui, frappez-la lorsqu'une bombe atterrit près de vous et lancez-la sur la cible pour accéder à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 7

Juste à côté sur la droite, plongez au fond du bassin pour récupérer cette pièce en évitant le requin.

Pièce de Puzzle 8

Une fois dans les tonneaux, prenez le temps de calculer votre tir pour passer sur la pièce de puzzle qui tourne en même temps que les plates-formes.

Pièce de Puzzle 9

Sous l'eau, empruntez le chemin inférieur, détruisez les planches qui vous bloquent la voie vers le bas sous les boules à pics rouges qui passent sans cesse et vous pourrez mettre la main sur cette dernière pièce.

Lettre K

Vous ne pourrez pas manquer cette lettre sous une plate-forme mouvante, que vous pouvez traverser au bon moment en la frappant pour atteindre votre dû.

Lettre O

Plus loin dans le niveau, lorsque des boules piquantes tomberont de tubes au plafond juste avant un pingouin lanceur de bombes, attendez simplement le bon moment pour sauter vers la lettre.

Lettre N

Sous l'eau, au niveau des boules rouges géantes qui arrivent par deux chemins différents, passez par le passage du bas pour faire le tour et revenir par celui du haut, où vous attend cette lettre.

Lettre G

Vous aurez besoin de Dixie pour atteindre cette lettre, qui se trouve sous une plate-forme tournante sur laquelle rebondit une grosse boule rouge, juste avant un bassin. Sautez au bon moment pour la récupérer au vol et planez pour vous mettre en sûreté sur la droite.

Portail secret

De même que pour la lettre G, vous devrez avoir Dixie avec vous pour accéder à ce portail, qui se trouve au fond du bassin juste à droite de la lettre en question : avec elle seulement pourrez-vous en effet nager au travers du courant contraire pour accéder au portail.

5-5 Rebonds gourmands

Pièce de Puzzle 1

Dès votre entrée en scène, faites une roulade contre la gelée sur la gauche pour en faire sortir une pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 2

Avant de vous engager sous les pics au plafond, rebondissez vers le feuillage contre le mur pour vous y accrocher et frappez la fleur pour en faire sortir la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Juste à droite de la lettre O, sautez sur le hibou géant et laissez-vous tomber dans l'axe pour entrer dans le tonneau et être propulsé vers un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 4

Plus loin dans le niveau, alignez les cubes de gelée bleus pour pouvoir sauter sur le cube vert et ainsi vous hisser jusqu'à la plate-forme en hauteur, où repose cette pièce.

Pièce de Puzzle 5

Juste après le checkpoint suivant, récoltez toutes les bananes qui apparaissent pour matérialiser la pièce en hauteur.

Pièce de Puzzle 6

Vous tomberez sur un ennemi casqué un peu plus loin : emparez-vous de lui et lancez-le sur le sac suspendu sur la droite pour en libérer la pièce.

Pièce de Puzzle 7

Vous remarquerez ensuite une fleur en dessous d'une plate-forme entre deux série de gelées : frappez le sol pour l'ouvrir et ainsi en dégager cette pièce.

Lettre K

Dans le premier tonneau du niveau, visez juste pour passer sur la lettre.

Lettre O

Vous la récupérerez aisément en plaçant la gelée mauve en position haute avant de vous élancer vers elle.

Lettre N

Arrivé au checkpoint qui suit, faites un détours par la gauche pour rebondir vers cette lettre.

Lettre G

Rebondissez sur les gelées vertes juste avant d'atteindre le pingouin casqué et le sac pour faire jaillir la lettre.

5-6 Sorbets suspects

Pièce de Puzzle 1

Frappez le sol au niveau des deux cubes de glaces qui jurent avec le reste pour trouver l'entrée d'un mini-jeu et la pièce qui l'accompagne.

Pièce de Puzzle 2

Arrivé au checkpoint, tirez sur la poignée au sol et collectez toutes les bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Lorsque vous devrez tirer sur une liane en hauteur pour faire tomber un morceau de glace rouge sur la droite, placez-vous dessus et roulez vers la droite pour trouver une cachette renfermant une nouvelle pièce.

Pièce de Puzzle 4

Après la série de pastèques bumpers et les trois colonnes de glace rouge qui vous tombent dessus, passez dans l'ouverture cachée sous l'arche de pierre et laissez-vous tomber dans le tonneau pour pouvoir tirer vers la pièce.

Pièce de Puzzle 5

En vous approchant du tonneau de fin, apprêtez-vous à exécutez un saut long en dessous de ce dernier pour atteindre une plate-forme sur la droite ainsi que la pièce, entourée de petites foreuses.

Lettre K

Levez les yeux pour la repérer et utilisez les pastèques sur la droite pour rebondir sur la plate-forme et y accéder.

Lettre O

Passé le checkpoint, attendez le dernier moment pour sauter du sorbet du milieu pour atteindre la lettre.

Lettre N

Juste après la série de pastèques bumpers, glanez cette lettre au vol au milieu des trois colonnes de cubes rouges qui se tombent les uns sur les autres.

Lettre G

Durant la glissade qui suit, préparez-vous à sauter au bon moment pour attraper la lettre en hauteur sans vous faire piquer par les foreuses.

5-A Bourdons belliqueux

Pièce de Puzzle 1

Munissez-vous au préalable d'un tonneau Cranky et rebondissez vers la gauche à votre arrivée dans le niveau : suspendez-vous à la liane et récupérez toutes les bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Juste après vous être laissé tomber vers deux pingouins à cornes, accrochez-vous au premier puis au deuxième feuillage qui se présente en évitant les roues à piquants et élanchez-vous vers le haut à gauche pour vous accrocher à

un autre feuillage menant à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Après avoir joué à tarzan sur deux boules suspendues par du miel qui se balancent, accrochez-vous au feuillage d'arrivée et montez sur la gauche pour trouver la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Arrivé au checkpoint suivant, montez sur le feuillage à gauche pour atteindre l'entrée d'un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 5

En retournant sur la terre ferme après votre chevauchée de bourdon, passez sur le rebord en contrebas à gauche pour trouver la planque de cette pièce.

Pièce de Puzzle 6

Après le checkpoint qui suit, accrochez-vous à une ruche qui se détache aussitôt et sautez vers la droite pour atteindre un tonneau qui vous mènera droit vers cette pièce.

Pièce de Puzzle 7

Escaladez les ruches successives après votre retour de la série de tonneaux et prospectez du côté du coin supérieur gauche pour y récolter des bananes et faire apparaître la pièce.

Lettre K

Vous la trouverez au sommet de la première alvéole oblongue que vous croisez.

Lettre O

Difficile à manquer, mais vous aurez besoin de Cranky pour la récupérer sans vous blesser.

Lettre N

Bien en vue lors de votre seconde chevauchée de bourdon, perdez un peu d'altitude pour l'atteindre.

Lettre G

Lorsque l'alvéole sur laquelle vous êtes accroché s'envole, faites en sorte de ne pas vous faire écraser à l'arrivée et sautez au dernier moment vers la lettre pour la prendre au vol.

5-B Pressoirs oppressants

Pièce de Puzzle 1

Rebondissez sur le bulbe rouge de la créature bleue pour récolter toutes les bananes qui virevoltent en hauteur pour faire apparaître cette pièce.

Pièce de Puzzle 2

A peine plus loin, utilisez les poissons-flèches comme tremplins pour rejoindre la plate-forme juste à droite des broyeurs et sautez vers ceux-ci pour vous accrocher au feuillage visible en position basse, qui mène à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Bien plus loin dans le niveau, accrochez-vous à la liane, montez et sautez vers la droite pour vous faufiler dans l'ouverture, qui mène à un autre mini-jeu.

Pièce de Puzzle 4

Après le checkpoint suivant, au niveau des plates-formes qui se rétractent, bondissez sur le hibou en hauteur pour rejoindre la fleur sur la plate-forme la plus haute et frappez-la pour révéler la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Juste après le troisième checkpoint, avancez sans vous faire écraser, tirez sur la poignée pour obtenir une bombe et lancez-la sur le broyeur immobile sur la gauche pour révéler une nouvelle pièce de puzzle.

Lettre K

Vous la trouverez au dessus d'un ennemi casqué, non loin d'un pingouin lance-poisson : autant d'opportunités de l'atteindre dans les airs.

Lettre O

Après le premier checkpoint, entre deux plates-formes près d'un hibou.

Lettre N

Tirez au bon moment au bout de l'enchaînement de tonneaux un peu plus loin pour glaner cette lettre au vol.

Lettre G

Juste avant le tonneau final, tirez au bon moment dans l'un des tonneaux qui précèdent.

5-K Supports sporadiques

Pièce de Puzzle 1

A la suite d'une série de plates-formes qui pivotent sur elles-mêmes, récoltez le triangle de bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Après avoir rebondi sur une série de hiboux, sautez sur la plate-forme allant de haut en bas et élanchez-vous vers la gauche en planant pour atteindre une zone cachée renfermant cette pièce.

Pièce de Puzzle 3

Dans la grande zone remplie de plates-formes sur rail qui suit, rejoignez la pièce qui vous attend dans une alcôve sur la gauche en hauteur.

Pièce de Puzzle 4

Cette pièce vous attend entre trois hiboux, suite à une phase de plate-forme plutôt compliquée où vous devez emprunter le rail de droite pour pouvoir ensuite revenir sur la gauche pour continuer à monter.

Pièce de Puzzle 5

Après une série de plates-formes qui glissent vers le bas, récupérez toutes les pièces au dessus des hiboux pour faire apparaître la pièce.

5-Boss Le concasseur colérique

Ce boss se révèle plus simple que les précédents : esquiviez son coup de massue, utilisez-la comme tremplin pour sauter sur l'ours et lui infliger des dégâts, puis évitez de vous faire aplatis. Sauter ensuite sur ses cubes de glace, brisez celui qui contient une bombe verte et lancez-lui dessus pour continuer à le blesser. Éloignez-vous toujours du boss lorsqu'il remonte sur l'aire de combat, évitez les ondes de glace qu'il propage ensuite en sautant sur la plate-forme ou en frappant de sa masse et sautez sur les cubes de glace pour éviter ses charges, à la fin desquelles vous aurez parfois une ouverture pour frapper. Évitez également ses gros projectiles et sautez par dessus les murs de glace de plus en plus grands qu'il envoie pour en venir à bout facilement.

Monde 6 - Ile de Donkey Kong

6-1 Jungle des givrés

Pièce de Puzzle 1

Après la série de tonneaux initiale, sautez immédiatement vers la gauche pour atteindre un tonneau tête de mort qui vous enverra droit vers la pièce tant convoitée.

Pièce de Puzzle 2

Après une glissade, accrochez-vous au feuillage sur la droite et descendez rapidement pour récupérer la pièce avant de remonter.

Pièce de Puzzle 3

Un peu plus loin face au gros ennemi qui crée des ondes de glace, utilisez ce dernier comme tremplin pour atteindre le feuillage au plafond et ainsi atteindre la pièce, cachée dans un coffre.

Pièce de Puzzle 4

Entre les lettres N et G, prenez le temps de sauter dans l'alcôve à droite lors de votre ascension sur les feuillages qui s'écroulent pour trouver cette pièce.

Pièce de Puzzle 5

Arrivé au tonneau de fin, récupérez toutes les bananes de gauche, attendez que la plate-forme soit en passe de sombrer pour sauter sur la seconde à droite et ramassez-y toutes les autres bananes pour faire apparaître la pièce.

Lettre K

Élancez-vous depuis le rebord en rebondissant sur le hibou pour atteindre cette lettre.

Lettre O

Vous verrez cette lettre sous un hibou en contrebas : laissez-vous tomber sans crainte, un tonneau vous récupérera en dessous.

Lettre N

Juste après le tonneau qui vous fait traverser plusieurs couches de glace, courez et faites un saut long vers la lettre devant vous avant que la plate-forme ne s'affaisse.

Lettre G

Vous avez besoin de Dixie pour récupérer cette lettre bien en évidence au dessus d'un feu follet.

6-2 Plage de glace

Pièce de Puzzle 1

Lorsque vous tirez la première poignée pour rehausser le bateau, frappez rapidement les deux plaques de bois au centre pour tomber vers la pièce avant que l'eau ne remonte.

Pièce de Puzzle 2

Là où un ennemi vous envoie des espadons à la figure, frappez la plante en arrière plan pour révéler un tonneau qui vous enverra droit vers un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Devant les trois feux follets qui patrouillent devant vous après avoir tiré sur un bout de navire, récoltez toutes les bananes en cercle pour matérialiser la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Peu après, une fois les pingouins aux bombes passés, Utilisez une bombe justement pour dégager l'accès à un mini-jeu en contrebas, à côté d'un coffre.

Pièce de Puzzle 5

Juste après le checkpoint suivant, rebondissez sur l'ennemi sauteur pour atteindre le rebord en hauteur et frappez la fleur pour en faire sortir la pièce.

Lettre K

Utilisez un poisson comme tremplin pour l'atteindre.

Lettre O

Gardez le navire en position haute avant de vous élancer vers cette lettre en évitant les feux follets.

Lettre N

Entre deux feux follets, grimpez à la liane et montez pour passer sur cette lettre au passage.

Lettre G

Au niveau d'un hibou de feu, après une zone où vous vous accrochez au feuillage pour traverser, tirez la poignée pour hisser le bateau et ainsi avoir accès à la lettre en contrebas sur la gauche.

6-3 Aqueducs caducs

Pièce de Puzzle 1

Entre le hibou géant et la lettre K, restez sur l'une des deux plates-formes qui ne bougent pas malgré la chute de la plaque verglacée et sautez dans le tonneau qui apparaît pour atteindre un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 2

Collectez toutes les bananes volantes entre le hibou et le pingouin lance-poisson pour faire apparaître cette pièce.

Pièce de Puzzle 3

A peine plus loin, repérez la cible sur la gauche en contrebas et allez vous saisir de l'ennemi casqué plus à droite pour le lancer dessus (attention au hibou) et ainsi accéder à cette pièce.

Pièce de Puzzle 4

Après le checkpoint qui suit, ne sautez pas dans le tonneau en évidence devant vous mais exécutez plutôt un saut long en dessous pour atteindre la pièce de puzzle tout à droite en bas ainsi qu'un autre tonneau.

Pièce de Puzzle 5

Un peu plus loin juste avant la lettre N, laissez glisser le bloc de glace et frappez la plante qu'il révèle pour en éjecter la pièce de puzzle.

Lettre K

Laissez la plate-forme glisser et sautez dans le tonneau au dessus duquel se trouve cette lettre.

Lettre O

Sautez simplement sur le hibou pour prendre appui et atteindre la lettre en hauteur.

Lettre N

Vous l'atteindrez aisément en vous tenant sur le bloc de glace.

Lettre G

Elle se trouve sur votre chemin lors du sprint final, faites simplement un petit saut détours pour l'avoir.

6-4 Caverne croulante

Pièce de Puzzle 1

Tirez simplement sur la poignée qui croise votre route pour déterrer cette pièce en évitant les boules de neige.

Pièce de Puzzle 2

Emparez-vous du tonneau DX juste à côté sur la droite et allez le jeter tout au début du niveau sur la cible pour accéder à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Juste avant la lettre K, récoltez toutes les bananes des deux cercles qui virevoltent pour faire apparaître la pièce un peu plus loin.

Pièce de Puzzle 4

Lorsque vous amorcez une pente brute, récoltez toutes les bananes qui se présentent à l'arrivée pour matérialiser la pièce.

Pièce de Puzzle 5

Après la série de boules de neiges aériennes, récoltez toutes les bananes sur la pente ascendante pour faire apparaître la pièce de puzzle au bout.

Pièce de Puzzle 6

Lorsque les boules de neiges se mettent à rebondir d'elles-mêmes, soignez votre trajectoire pour collecter à la fois les bananes et les pièces jaunes dans les airs, de même entre les grosses boules juste après, pour pouvoir faire apparaître la pièce un peu plus loin.

Pièce de Puzzle 7

Arrivé au tonneau final, exécutez un saut long vers la droite et frappez le sol pour accéder à un mini-jeu et à la pièce qui l'accompagne.

Lettre K

Faites un peu de rase-motte pour glaner cette lettre au passage après les deux cercles de bananes.

Lettre O

Facilement repérable à la fin de la section de canons à boules de neige.

Lettre N

Dans les galeries de glace, faites prendre soigneusement de l'altitude à votre bolide pour ne pas la rater.

Lettre G

Au milieu d'une ligne de bananes lors de la montée finale en dehors des cavernes.

6-5 Frimas et frondaison

Pièce de Puzzle 1

Entre un pingouin à cornes et un autre à casque, en hauteur, frappez la plante pour en faire sortir des bananes et récupérez-les toutes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Après une petite escapade sur un rondin feuillu auquel vous étiez accroché, accrochez-vous à la plate-forme ressort en contrebas et frappez-la lorsqu'elle pointe vers la gauche pour atteindre un tonneau menant droit à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Au niveau des trois lianes entourées de flocons, récupérez toutes les bananes pour faire apparaître la pièce au centre.

Pièce de Puzzle 4

Dans la série de tonneaux, lorsque vous êtes dans celui qui oscille de gauche à droite pointé vers le bas, attendez que la pièce passe en dessous pour tirer et la récupérer au vol.

Pièce de Puzzle 5

Juste après le checkpoint, éliminez l'ennemi à la double masse et frappez la caisse de poissons en arrière plan pour faire apparaître une banane magique : récoltez les objets dans son sillage pour faire apparaître la pièce.

Lettre K

Bien en évidence au milieu des flocons, attendez le bon moment pour sauter vers elle.

Lettre O

Après une série de sauts entre les plates-formes rebondissantes, laissez-vous un peu emporter par le rondin pour arriver sur la lettre au bout du parcours.

Lettre N

Elle se présente à vous juste avant la série de tonneaux, au coeur d'une ligne de bananes.

Lettre G

Lors du sprint final où des flocons géants vous tombent dessus, planez avec Dixie en dessous d'une plate-forme, où repose la lettre, pour pouvoir remonter aussi sec.

6-6 Avalanches à outrance

Pièce de Puzzle 1

A gauche de la plante, exécutez une roulade vers l'ouverture d'où est venu un pingouin pour révéler la cachette de cette pièce.

Pièce de Puzzle 2

Après le checkpoint, rejoignez l'ennemi lance-poisson en hauteur et tirez la poignée cachée sur la gauche pour déterrer la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Durant le parcours d'obstacle, lorsque vous devez vous accrocher à du feuillage, utilisez la fleur trampoline juste à droite pour sauter sur le rocher où vous avez grimpé et libérez la pièce de la plante que vous y trouvez.

Pièce de Puzzle 4

Arrivé devant un hibou de feu et un tonneau DX, Utilisez Dixie pour monter sur le rebord au dessus de vous et libérer la pièce de puzzle de la fleur que vous y trouvez.

Pièce de Puzzle 5

Lors d'une nouvelle phase d'escalade chronométrée, frappez la fleur que vous croisez juste avant le pingouin lançant des poissons enflammés pour trouver la pièce.

Lettre K

Utilisez les pingouins comme tremplin pour vous propulser vers la lettre bien visible.

Lettre O

Après le premier checkpoint, vous pouvez atteindre cette lettre en utilisant les poissons comme tremplin ou avec Dixie.

Lettre N

Au dessus du hibou géant entre deux lianes.

Lettre G

Durant l'ascension finale sur les plates-formes en bois, utilisez le pingouin lance-flamme comme tremplin pour la récupérer facilement et rapidement.

6-7 Centrale glaciale (portail 6-A)

Pièce de Puzzle 1

Après être passé en arrière plan pour libérer le tambour DK, allez sur la gauche de ce dernier pour rapidement récupérer la pièce avant de rejoindre la plate-forme supérieure, la glace s'effondrant sous vous.

Pièce de Puzzle 2

Après une première série de plates-formes électrisées, frappez la dalle de glace au dessus de laquelle patrouillent des boules électriques pour accéder à un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

Juste à droite d'un gros ennemi casqué, frappez la plante au milieu des boules électriques et concédez un ou deux coeurs pour arriver à récupérer rapidement toutes les bananes qui en sortent pour collecter la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Juste après à droite, exécutez une roulade sur la plate-forme oscillante pour atteindre le tonneau au bord de l'écran et ainsi atteindre un autre mini-jeu.

Pièce de Puzzle 5

Juste avant le checkpoint suivant, grimpez rapidement sur les lianes pour pouvoir atteindre le feuillage à gauche et ainsi atteindre la pièce en hauteur.

Lettre K

Entre un hibou et un tonneau, utilisez le premier comme tremplin pour l'atteindre.

Lettre O

En hauteur entre une plate-forme qui s'effrite et un pingouin lancier qui vous attend en contrebas : calculez bien votre saut pour ne pas vous prendre une boule électrique.

Lettre N

Après le second checkpoint, utilisez conjointement le gros ennemi et le hibou sur la droite comme tremplins pour atteindre la lettre en hauteur.

Lettre G

Au début de la série de plates-formes qui se craquellent, utilisez le lancier comme tremplin vers la lettre avant d'enchaîner.

Portail secret

Vous devez avoir Dixie ou Cranky avec vous. Au niveau des deux lianes qui s'électrisent succédées par une fleur, élanchez-vous vers le haut à gauche à partir de cette dernière pour atteindre le portail.

6-8 Dangereux dégel

Pièce de Puzzle 1

Après avoir frappé la dalle DK, revenez sur vos pas pour atteindre l'entrée d'un mini-jeu auparavant inaccessible.

Pièce de Puzzle 2

Plus loin dans le niveau, lorsqu'un groupe de bananes apparaît devant une ligne de blocs Rambi, prenez le temps de les récupérer rapidement pour faire apparaître la pièce sur votre chemin.

Pièce de Puzzle 3

Juste après le checkpoint suivant, prenez le temps de frapper la fleur gelée en arrière plan pour en libérer la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Quelques sauts plus tard, sautez à l'intérieur de la structure carrée devant vous pour y trouver une cachette où se trouve cette pièce.

Pièce de Puzzle 5

Juste après la pièce précédente, vous poussez une boule de neige qui crée une plate-forme : temporez pour laisser le temps à ladite plate-forme de s'élever sous l'action de la lave pour récupérer tous les objets alignés en hauteur et vous ferez apparaître la pièce au bout.

Lettre K

Après le premier checkpoint, sautez simplement vers elle avant que votre plate-forme ne sombre.

Lettre O

Vous la loupez difficilement avant une ligne de blocs rhino.

Lettre N

Après une descente sur une plate-forme de glace, positionnez-vous au dessus du hibou et de la lettre en attendant que la plate-forme pour rebondir dessus direction le tonneau.

Lettre G

En hauteur durant la cavalcade finale, sautez au bon moment pour ne pas la louper alors que la lave est à vos trousses.

6-A Dégivrage détonant (accès 6-B)

Pièce de Puzzle 1

Arrivé au niveau de deux petites plaques de pression surplombées de deux bananes et une pièce jaune chacune, collectez tous ces objets pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Avant le checkpoint, vous traversez une zone de plates-formes qui se craquellent : laissez la dernière intacte, prenez le tonneau, sautez depuis la plate-forme pour le lancer sur la cible sur la droite et collectez toutes les bananes : un chemin se matérialisera ensuite vers le bas à gauche vers un tonneau et un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 3

A peine plus loin, accrochez-vous à la roue en hauteur et à son feuillage, récoltez toutes les bananes et vous ferez ainsi apparaître la pièce en dessous.

Pièce de Puzzle 4

Un peu après le second checkpoint, brisez le bloc de glace fissuré entre deux pingouins pour accéder à un autre mini-jeu en dessous de la dalle.

Pièce de Puzzle 5

Au niveau d'une série de plates-formes qui explosent et entourées de feux follets et de hiboux, une fois sur la dernière, sautez en contrebas pour atterrir sur un rebord menant à une cachette et tirez sur la poignée pour déterrer la pièce.

Lettre K

Entre deux plates-formes interrupteurs, sautez au bon moment pour la capter au vol.

Lettre O

Dans l'enchaînement de tonneaux, tirez au bon moment pour l'avoir dans votre ligne de mire.

Lettre N

Difficile à rater au bout d'un feuillage au plafond auquel vous vous accrochez pour progresser.

Lettre G

Durant la longue tyrolienne finale, laissez-vous tomber vers la liane à laquelle est accrochée la lettre, qui tombe après une chute de rocher.

6-B Stalactites suspectes

Pièce de Puzzle 1

Après avoir tiré une poignée pour monter vers le feuillage, décrochez la roue piquante en frappant le plafond et montez sur la gauche pour trouver la pièce dans une fleur.

Pièce de Puzzle 2

Juste à côté, récupérez le tonneau DX et lancez-le sur le sac suspendu : récupérez ensuite rapidement toutes les bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 3

Juste avant le checkpoint, tirez sur la poignée après avoir vaincu le gros ennemi pour déterrer la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Au niveau des deux arches, brisez le blocs de glace au sol pour les faire tomber, grimpez dessus et accrochez-vous au feuillage en hauteur en allant sur la gauche pour trouver un tonneau qui vous enverra droit vers un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 5

Juste à droite, tirez sur la poignée avant de sauter sur les hiboux pour vous élever et sautez sur la gauche : collectez les

bananes qui virevoltent pour faire apparaître la pièce de puzzle.

Pièce de Puzzle 6

Au niveau des trois plates-formes entourées de feux follets, tirez la poignée pour vous élever, sautez vers la plate-forme de droite soulevée par la vapeur et accrochez-vous au feuillage pour frapper la fleur : vous relâchez ainsi un tonneau vous envoyant droit vers un mini-jeu.

Pièce de Puzzle 7

Juste après avoir rebondi sur deux pingouins volants suite à un checkpoint, montez tout en haut du feuillage de gauche qui s'affaisse pour trouver la pièce.

Lettre K

Sur une plate-forme friable qui s'affaisse.

Lettre O

Dans le dernier tonneau de la série, attendez un instant pour que la lettre et une ligne de bananes viennent sur votre trajectoire.

Lettre N

Vous devez avoir Dixie avec vous. Repérez la lettre en hauteur, rebondissez sur le pingouin et planez pour pouvoir rebondir sur le hibou le plus haut et atteindre votre dû.

Lettre G

dans la dernière ligne droite de tonneaux, vous devez faire un aller-retour entre deux d'entre eux en déviant votre trajectoire pour récupérer la lettre au vol.

6-K Pics épiques

Pièce de Puzzle 1

Vous devez posséder Dixie pour pouvoir faire l'aller-retour en planant et récupérer la pièce au vol.

Pièce de Puzzle 2

Sur la passerelle qui s'approche du plafond recouvert de pics, tirez sur la poignée au bout, revenez sur vos pas pour vous mettre à l'abri et récupérez la pièce qui est apparue sur la droite.

Pièce de Puzzle 3

Après une ascension sur des feuillages en vous aidant d'un hibou en guise de tremplin, allez frapper la jarre sur la plate-forme de gauche, récoltez toutes les bananes en vous aidant de Dixie et récupérez votre dû.

Pièce de Puzzle 4

Lors de votre périple sur la série de feuillages qui vont et viennent près du plafond plein de pics, récoltez toutes les bananes qui apparaissent en temporisant lorsque cela est nécessaire pour faire apparaître la pièce au bout.

Pièce de Puzzle 5

Au milieu de la grande glissade, utilisez la capacité de Dixie pour planer vers la pièce qui lévite en hauteur.

6-Boss Le fantoche fulminant

Pour commencer, munissez-vous d'un ennemi casqué pour vous en servir comme projectile, attendez que le boss s'immobilise en arrière plan et lancez votre arme de fortune vers lui. Il vous rejoint alors et exécute trois charges consécutives : autant d'opportunités pour vous de lui sauter sur le dos pour lui infliger des dégâts. Si vous ne parvenez pas à le toucher trois fois, il faudra recommencer le cycle, que le boss conclue avec une série de sauts dans le but de vous aplatir.

Le boss verglace ensuite l'aire de combat en projetant des grands projectiles de glace : esquivez-les en observant la neige qui pointe au plafond, puis réitérez les opérations précédentes en prenant garde aux ennemis sauteurs. Les charges de votre adversaires se feront également plus rapides et il remplacera ses sauts par une seule secousse, qui enverra toutes les plates-formes dans les airs. Lorsque cela arrive, observez bien quelles plates-formes tremblent le plus pour rester sur les plus stables jusqu'à pouvoir retrouver la terre ferme. Esquivez enfin les projectiles en rase-motte que vous envoie le boss pour pouvoir lui sauter sur le dos le moment venu.

Monde 7 - Sommets sacrés

7-1 Pavés pernicieux

Pièce de Puzzle 1

Avec Dixie, restez sur le deuxième cube pour pouvoir sauter en dessous du troisième et planez pour vous mettre en sûreté, juste le temps d'enchaîner un nouveau saut.

Pièce de Puzzle 2

Juste après, sur les plates-formes en puzzle, restez sur les plates-formes les plus hautes pour glaner cette pièce, à droite d'un hibou.

Pièce de Puzzle 3

Sur les deux plates-formes puzzle qui se démontent au fur et à mesure, récoltez toutes les bananes qui gravitent autour pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Pendant la grande chute où vous sautez de cube en cube, utilisez la capacité de Dixie pour planer jusqu'aux quatre pièces jaunes qui apparaissent et ainsi faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 5

En extérieur, exécutez une série de rebond sur les hiboux pour passer entre deux blocs piquants et récupérer la pièce au vol.

7-2 Circuit céleste

Pièce de Puzzle 1

Vous la trouverez au dessus d'un gros pilier juste avant un lancier, en sautant depuis la plate-forme précédente en position haute.

Pièce de Puzzle 2

Dans le chariot, laissez-vous tomber vers cette pièce en début de piste en rebondissant sur l'ennemi pour rejoindre le rail.

Pièce de Puzzle 3

Après avoir atterri dans le bassin, allez frapper la jarre sur la gauche pour en libérer cette pièce.

Pièce de Puzzle 4

Celle-ci demande pas mal de technique : elle lévite devant vous sous une plate-forme. Exécutez une roulade vers elle et sautez immédiatement après pour pouvoir planer vers la plate-forme suivante.

Pièce de Puzzle 5

Dans le tonneau fusée, récoltez toute la courbe de bananes qui s'étend devant vous pour faire apparaître la pièce en hauteur.

7-3 Hélicoïdes bizarroïdes

Pièce de Puzzle 1

Au niveau des quatre carré piquants, laissez-vous tomber au milieu pour récolter toutes les bananes et faites de même en remontant sur la plate-forme qui suit pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 2

Élancez-vous depuis l'avion à gauche des deux hiboux de feu pour pouvoir passer entre les deux pour récupérer la pièce et planez sur le deuxième hibou pour rebondir et repartir de plus belle.

Pièce de Puzzle 3

Frappez la jarre juste à droite d'une colonne de carrés piquants et collectez toutes les bananes pour faire apparaître la pièce.

Pièce de Puzzle 4

Frappez la jarre sur le petit avion entouré de deux plus grands pour en faire sortir cette pièce.

Pièce de Puzzle 5

Lors du sprint final sur la planche volante, relevez-vous un instant entre deux carrés piquants qui vous obligent à vous baisser pour la prendre au vol et ainsi compléter votre collection !

DuckTales Remastered

© Capcom / Wayforward Technologies 2013

+ D'INFOS

FORUM

📌 MUSIQUE ORIGINALE (VIA CODE)

Pour jouer avec la musique de la version NES de Duck Tales, au logo Capcom, faites : Bas, Droite, Haut, Gauche, Y et B. Un son confirmera la validité du code.

📌 DÉBLOQUER LES MUSIQUES 8-BITS

Terminez le jeu en Normal pour débloquer les musiques de la version NES pour chaque niveau.

📌 COEURS DE VIE SUPPLÉMENTAIRES

Amazonie

Le passage se trouve tout en haut à droite de la map, juste avant le boss. Faites des sauts pogo pour rebondir sur les ronces et traversez le mur de droite pour trouver la salle secrète.

Transylvanie

Rendez-vous dans la zone située à mi-hauteur sur la map, tout à fait à droite. Derrière le tableau, vous pouvez passer à travers le mur pour atteindre la pièce contenant le coeur supplémentaire.

Mines africaines

Rendez-vous dans la zone en haut à droite de la map, la deuxième en partant du haut, là où il est possible de descendre vers la zone inférieure. Un passage secret invisible se trouve juste à gauche de la caisse, dans le sol.

La lune

Rendez-vous tout en bas de la map, dans l'avant-dernier segment, là où se trouve la corde vers l'étage inférieur. Ici, il est possible de monter sur la plate-forme verte pour faire un saut par-dessus le mur de gauche. Il mène à une salle secrète.

+ D'INFOS

FORUM

📷 LES PHOTOS

Toutes les photos que vous faites durant votre partie vous seront montrées durant la fin du jeu. Peu importe l'ordre dans lequel vous les faites.

01/31-Devant votre maison, à Onett.

02/31-Devant le bicycle shop à Twoson.

03/31-Au bord de l'eau, le plus au nord après avoir utilisé le Pencil Eraser pour la première fois, vers le Happy Happy Village.

04/31-Après avoir libérer votre donzelle au Happy Happy Village.

05/31-Devant le Chaos Theater à Twoson, après avoir reçu les "Backstage Pass".

06/31-Lever du jour au Tessie-Watching Club à Winters.

07/31-Dans le premier palais de Brick Road.

08/31-Au milieu du rond de pierre à Winters (au-dessus du Lab).

09/31-Tout en longeant le bord de l'eau, vers Saturn Valley.

10/31-Après la pause café à Saturn Valley (une fois que Master Belch est mort).

11/31-Achetez la maison à 7500\$ à Onett (sud-ouest de la ville) car un photo vous y attend.

12/31-Une fois Threed purifié, à l'entrée du Circus.

13/31-Une fois Threed purifié, au nord de la ville, près d'une tombe isolée entre les deux cimetières.

14/31-Dans le désert près du grain de sésame noir.

15/31-Sortez de la "mine" du désert après avoir vaincu tous les Guardian Digger.

16/31-Dans le Dinosaur Museum de Fourside.

17/31-A Fourside, entre l'immeuble Monotoli et le Dept Store : à droite de l'inscription Monotoli de droite !

18/31-Devant le rayon Toys au troisième étage dans le Dept Store à Fourside.

19/31-Sur la plage près du type qui a un 7 sur le ventre à Summers.

20/31-Devant l'Hotel à Summers.

21/31-Dans le restaurant à Summers.

22/31-Devant le palais à Dalaam.

23/31-A coté du trône à Dalaam.

24/31-A la sortie du Dinosaur Museum de Fourside une fois le cinquième sanctuaire achevé.

25/31-Sur le port à Summers, avant d'aller à Scaraba.

26/31-Près d'un vendeur à Scaraba.

27/31-A l'entrée de la pyramide à Scaraba.

28/31-Lorsque le Dungeon Man vous suit dans le petit désert au sud de Scaraba.

29/31-Dans les marécages de Deep Darkness.

30/31-Après avoir offert le Shyness Book au Tenda Village.

31/31-Durant le générique de fin.

L'ÉQUIPEMENT ULTIME

Tous les équipements ultimes ou presque s'obtiennent après avoir battu certains ennemis. Je vous souhaite bien du courage car, à chaque combat, vous avez UNE chance sur 128 d'obtenir l'équipement désiré !!! Bref armez-vous de patience ! Une dernière remarque, il existe encore deux objets qui ne sont pas des équipements mais qui ont le même pourcentage d'être gagné, c'est le Meteorium et la Meteorite, ces derniers peuvent s'obtenir respectivement contre les Whirling Robo et les Hyper Spinning Robo.

Gusty Bat (meilleure arme pour votre héros)

Les Bionic Krakens détiennent tout simplement la meilleure arme de tout le jeu. Ces derniers se trouvent dans la section finale (après avoir pris le Phase Distorter 3) dans la dernière zone avec des monstres avant le boss de fin. Il existe une rumeur quant au fait que les Krakens que vous rencontrez dans votre cauchemar possèdent aussi cette arme, mais cela n'est qu'une rumeur !

Magic Fry Pan (meilleure arme pour votre le premier rôle féminin du jeu)

Les Chomposaurs du Lost Underworld sont les gardien de cette arme. Un petit conseil, contre les Chomposaurs, il n'est pas obligatoire d'utiliser le Shield Killer pour détruire leur bouclier contre les coups normaux, mais ça peut toujours vous aider...

Gaia Beam (meilleure arme pour votre le bricoleur du groupe)

Pour obtenir le Gaia Beam, vous devez réparer la Broken Antenna (réparable uniquement si vous avez au moins 65 de QI). La Broken Antenna s'obtient contre les Uncontrollable Sheres du Lumina Hall (septième sanctuaire). Il m'est aussi arrivé de trouver la Broken Antenna dans un coffre au Lost Underworld, mais cet exploit n'a pu être réédité, donc cela reste un mystère qui passe au rang des rumeurs confirmées.

Sword of King (unique donc meilleure arme spécifique pour le prince venu d'un pays lointain)

Vous avez bien lu, c'est LA seule arme que l'on peut équiper augmentant l'offense, pour la banane (voir coupe de cheveux) du groupe ! Seuls les Starman Super de la Stonehenge Base (elle se situe dans les sous-sols de Winters après avoir utilisé l'Eraser Eraser) pourront vous procurer cette précieuse arme.

Star Pendant (meilleure armure pour presque tout le monde dans le groupe)

Mis à part votre prince, qui possède et accepte décidément très peu d'équipements différents, pour ne pas dire qu'un seul type d'équipement, tous les autres membres de votre groupe pourront revêtir LA meilleure armure ! Cette dernière pourra vous être donnée après avoir vaincu un/des Major Psychic Psycho dans le huitième et dernier sanctuaire : Fire Spring. Motivez-vous pour en gagner trois !

Goddess Ribbon (meilleur équipement au rayon "Other" pour le premier rôle féminin du jeu)

A la section finale (après avoir pris le Phase Distorter 3), ce sont les Ghosts of Starman qui conservent ce magnifique ruban.

Giant Step

Un réveil plein de surprises

photos (01/31)

Dès le réveil de votre héros, sortez de la pièce par la porte à gauche, puis empruntez la porte du haut pour chercher la "Cracked Bat", dans la chambre de Tracy (c'est votre soeur), équipez-la. Sortez de votre maison et partez en direction du nord pour aller voir la météorite qui s'est crashée pas très loin de chez vous. En chemin vous trouverez un "Bread Roll" et arriverez devant un barrage de policiers qui vous bloque le passage. Parlez alors à Pokey (votre voisin), il est facile à reconnaître car c'est le seul blond. Rentrez chez vous et répondez Yes à votre mère. A votre second éveil, allez répondre à Pokey qui toque à la porte d'entrée. Parlez-lui et répondez Yes, parlez à votre mère et reparlez à Pockey. Essayez de sortir de chez vous mais avant de partir répondez au téléphone (c'est votre papa). Parlez à votre chien et répondez-lui Yes. Rendez-vous à la météorite et parlez à Picky (le frère de Pokey endormi). Répondez ce que vous voulez à Pockey, ça ne modifiera pas la suite de l'histoire, puis répondez Yes à Buzz Buzz votre nouvelle copine qui vient de surgir du futur. Allez chez vos voisins (les Minch) et parlez à Aloysius (le paternel Minch) puis à Buzz Buzz après que Lardna l'ait quelque peu assommé. Répondez Yes puis No à Buzz Buzz. Rentrez chez vous en souriant pour la première photo. Si vous désirez reprendre vos forces parlez à votre mère, allez parler à Tracy qui va vous offrir un "Cookie" et mettre en place un système de stockage d'objets. Si vous voulez sauvegarder, téléphonez à votre papa.

Retour vers le futur attitude !

Photos (01/31)

Sortez de chez vous, suivez le chemin de droite qui part vers le sud pour vous rendre à la Library, parlez à l'hôtesse d'accueil qui est au comptoir et répondez-lui Yes. Elle vous remettra la "Town Map", vous êtes désormais en possession d'une carte de la région que vous pouvez consulter en appuyant sur X (le bouton bleu de la manette au cas où). A côté du Burger Shop vous trouverez un "Hamburger" dans la poubelle ; juste à côté, au Drug Store, vous pourrez acheter de l'équipement en causant au type qui est derrière le comptoir. Je vous recommande d'acheter puis d'équiper la "Tee Ball Bat", le "Cheap Bracelet" et la "Baseball Cap". Pour retirer des thunes, utilisez votre "ATM Card" sur les distributeurs, baladez-vous toujours avec 1\$ ou 0\$ car l'argent que vous avez sur vous sera divisé par deux si vous mourez. Affrontez les Sharks jusqu'à obtenir un joli niveau 8 qui vous offre votre première magie offensive. Dans le coin vous trouverez "Can of Fruit Juice", pour être plus précis, dans la poubelle entre les baraques Game et Pizza. Rentrez justement dans la maison Game, pour virer le type qui bloque la porte vers Frank Fly, causez-lui, répondez No et buttez-le comme il se doit. Une fois cette porte franchie, parlez à Frank Fly (63 HP), trucidz-le grâce à votre magie offensive et puis faites de même avec Franystein Mark 2 (91 HP). Rendez-vous au Town Hall (la mairie), montez au 1er étage, pour parler au maire de Onett B.H.Pirkle (il est assis au bureau) répondez-lui Yes pour obtenir la "Key to the Shack". Partez en direction de la Library, mais n'y rentrez pas, suivez le chemin qui part vers la gauche. Au bout, vous serez confronté à une porte close, utilisez la "Key to the Shack" pour l'ouvrir. Ressortez et parlez aux deux types devant la cabane, un des deux vous donnera un "Travel Charm" gratuitement.

Le premier sanctuaire

photos (01/31)

Rentrez dans la grotte, vous voici dans le premier sanctuaire du jeu. Dans la première pièce, vous trouverez un "Skip Sandwich". Ne rentrez pas dans la salle du fond car elle est vide, donc grimpez directement à la corde, au 1er palier il y a un "Cold Remedy" dans la salle à droite. Un peu plus loin, dans la seconde partie du sanctuaire, après votre escapade au bon air frais, vous trouverez aussi un "Hamburger". La suite du chemin est linéaire jusqu'à Titanic Ant (235 HP). Pour le barder sans trop de problèmes, utilisez trois fois votre magie offensive, il n'y résistera pas. Derrière la sortie qu'il bloquait, vous gagnerez la première des 8 mélodies : Giant Step.

Un départ en deux temps

photos (02/31)

A votre sortie un policier va vous interpellé, répondez-lui ce que vous voulez, partez sauvegarder (c'est la dernière fois que je vous le rappelle, d'ailleurs cela devrait déjà être un automatisme assez fréquent), dormez chez vous, vous allez recevoir un appel à l'aide durant votre sommeil. Rendez-vous au poste de police d'Onett. Parlez au Captain Strong (il a des lunettes de soleil) répondez-lui Yes, réglez-leur compte aux cinq flics de la Onett Police Force, et faites de même avec le Captain Strong (140 HP). Partez en direction de Twoson, maintenant que la voie est libre, sur le chemin vous pouvez récolter un "Exit Mouse" et un "Hamburger". Arrivé à Twoson, souriez pour la photo devant le Cycle Shop, rentrez dans le Cycle Shop, causez au vendeur et répondez-lui tout le temps Yes, pour obtenir votre "Bicycle". Il se peut que durant un combat contre un champignon, vous soyez "champignonisé", c'est-à-dire que vous ayez un champignon au-dessus de votre tête et que les commandes de direction changent quelque peu (je vous laisse découvrir), pour récupérer un statut normal, rendez-vous dans un hôpital et parlez au Healer (le vioque aux cheveux violets) répondez-lui Sell, comme ça, vous vous faites des thunes en même temps que vous vous guérissez, génialissime non ? Dans le même genre, vous pouvez gagner 50\$ en parlant à un client dans l'hôtel, ce dernier n'étant pas très bavard montrez-vous insistant. Allez au Dept Store pour vous procurer une meilleure arme du moment, le "Slingshot".

Subventionnez la recherche scientifique

photos (02/31)

Allez voir Orange Kid dans sa demeure, causez-lui et donnez-lui les 200\$ qu'il vous demande pour obtenir le "Suporma". Allez ensuite dans la maison juste en dessous faire de même avec Apple Kid sauf qu'il faudra aussi lui offrir quelque chose à manger ; vous découvrirez également un "Broken Machine" dans sa maison, parlez à la souris qui vous barre la route de sortie, elle va vous offrir le "Receiver Phone". Quand vous téléphonez à votre papa pour sauvegarder, n'oubliez pas non plus de téléphoner chez vous (à Mom) pour mettre en place les livraisons du stockage d'objets de votre soeur avec l' Escargot Express (18\$ de frais de livraison pour 3 objets maximum et peu importe l'endroit). Allez dans le Burgling Park, vous allez voir un type sur un toit, c'est Mr.Everdred, gagnez votre combat contre lui. Sortez de Burgling Park et suivez le chemin à droite de la station de bus. Continuez votre chemin jusqu'à un gros crayon blanc qui clignote. Faites demi-tour, vers Twoson, après avoir reçu le coup de fil d'Apple Kid allez le rejoindre dans Burgling Park. Il vous remettra le "Pencil Eraser", retournez alors au niveau du crayon et utilisez le "Pencil Eraser" dessus.

A la rescousse d'une gentille demoiselle

photos (04/31)

Continuez votre chemin vers le haut et non pas par le pont car vous l'emprunterez après avoir fait une jolie photo (tirez la langue, personne ne le verra). Continuez votre chemin en prenant bien soin de récupérer la "Luck Capsule", le "Travel Charm", un "Croissant", une "Bomb", le "Hard Hat" et enfin la "Cup of Lifenoodles" pour ensuite arriver au Happy Happy Village. Modifiez votre équipement avec la "Sand Lot Bat" et le "Copper Bracelet". Rentrez dans la grotte du haut, allez causer à votre idéal féminin enfermé derrière les barreaux dans la petite maison (dans la prairie !). Elle vous donnera le "Franklin Badge", à votre sortie, Pockey vous offre un gentil petit comité d'accueil. Rentrez dans la grande maison bleue au centre du Happy Happy Village, frayez-vous un passage en parlant au Happy Happyists vous bloquant le passage, vous devrez en affronter certains selon les cas, pour récupérer un "Croissant", le "Skip Sandwich". Montez au 1er étage causer à Mr.Carpainter (262 HP), peu importe votre réponse, vous allez devoir l'affronter. Une fois ce dernier battu, retournez voir votre idéal féminin, pour la délivrer, utilisez la "Key to the Cabin" sur la porte de sa cellule. Sortez, grimacez bien fort pour la photo. Equipez votre donzelle, car, même si on ne le dirait pas, elle est à poil !

Le second sanctuaire

photos (04/31)

Rentrez dans la grotte de droite qui est en fait le second sanctuaire, et préparez-vous à la voir monter, non pas aux rideaux mais en niveaux d'expérience durant les premiers combats. Pas grand-chose à récupérer dans ce sanctuaire alors n'oubliez rien, le "Great Charm", le "Croissant" et enfin un "PSI Caramel" juste avant Mondo Mole (498 HP). N'oubliez pas de récupérer la seconde mélodie, Lilliput Steps.

Ce n'est qu'un au revoir

photos (05/31)

Retournez à Twoson, passez dire bonjour à la famille de votre dulcinée, dans la maison où il y a marqué Polestar sur le toit, pour chercher le "Teddy Bear" au deuxième étage. Retournez causer à Everdred pour recevoir le "Wad of Bill". Partez ensuite vers le Chaos Theater, et causez au type du Runaway Five en vert, il vous offrira des "Backstage Pass", prenez la pose pour la photo et rentrez dans le Chaos Theater, utilisez les "Backstage Pass" sur le type qui vous bloque le passage, allez causer à la fille avec une queue de cheval et des couettes à gauche dans la salle de concert, ressortez des backstages, assistez au concert, partez voir le gérant des lieux et offrez-lui le "Wad of Bill". Sortez et causez au type du Runaway Five en rouge cette fois-ci, répondez-lui Yes, approchez-vous de la porte de la camionnette et "En voiture Simone !".

Milky Well

Piégé comme un bleu !

Photos (05/31)

Bienvenue à Threed, la ville hantée. Foncez acheter la "Minor League Bat" et le "Thick Fry Pan" au Drug Store. Rendez-vous au cimetière de gauche et montez rencontrer les deux zombies verts qui sont inoffensifs, allez à l'hôtel et suivez la demoiselle, souriez, vous venez d'être capturé. Constatez que la porte est fermée, une prière va alors faire tiquer votre futur sauveur.

Vas-y Tony c'est bon !

Photos (06/31)

Après que Tony se soit joint à vous, sortez de la pièce (balèze non ?), derrière la porte de gauche se cachent quatre "Cookie". Descendez d'un étage (vous ne pouvez pas faire plus, il n'y a qu'un seul étage mais c'est une précision utile dans la mesure où je la trouve utile) allez voir Maxwell votre pote chimiste dans la pièce de gauche, il vous remettra la "Key to the Locker" ; il faut l'utiliser dans la pièce de droite, essayez-la sur tous les casiers et comme par miracle, aucun ne s'ouvrira retournez donc voir Maxwell qui va vous offrir un "Bad Key Machine". Retournez au niveau des casiers pour chercher le "Pop Gun", le "Holmes Hat" et le "Boken Air Gun". Sortez prendre le bon air frais de Winters, Tony se couchera par terre (grande folle !), causez-lui pour essayer de calmer tant de "harder" (fun ce jeu de mots !). Rentrez dans le magasin juste à votre droite, causez à la caissière et répondez Yes, puis parlez à Bubble Monkey et comme par enchantement, il se joint à vous pour une partie du voyage. Partez en direction du campement du Tessie-Watching Club, plein sud. Dormez pour qu'à votre réveil le jour se soit levé, dirigez-vous vers le rond de terre brun qu'il y a près de l'eau mais avant cela, fermez les yeux, tirez la langue, faites un pied de nez et poussez un cri de guerre pour la photo. Après votre croisière sur le dos de Tessie vous entrerez dans la première cave inventée par Brick Road.

Les essais de Brick Road

photos (08/31)

À l'intérieur, vous serez pris en photo, vous pourrez sauvegarder mais n'oubliez surtout pas de piller l'endroit car un "Bread Roll", un "Insecticide Spray", le "Broken Iron", un "Croissant" et le "Stunt Gun" sont à votre disposition. La prochaine grotte est en fait le quatrième sanctuaire (je sais compter). Vous pourrez y obtenir un "Hamburger", puis un "Cheap Bracelet" en haut des premières cordes et au fond du couloir il y a encore un "Bottle Rocket". Pour grimper à la corde du palier au-dessus, utilisez le "Pack of Bubble Gum" sur Bubble Monkey. Une fois dehors, séance photo dans le rond de pierre (pour la pose écartez les doigts de pieds tout en arquant vos jambes, levez les bras au ciel sans oublier

de tirer la langue vers le haut mais le plus important est de faire passer vos pieds derrière votre tête, sans vous faire mal, ne forcez pas mais entraînez-vous pour les prochaines photos). Dans le Lab, montez au 1er étage chercher le "Broken Pipe". Je vous recommande, très fort, une bonne séance d'entraînement sur les Cave Boy pour atteindre un agréable niveau 20. Ensuite retournez dans le Lab pour parler à votre père Dr.Andonuts, répondez-lui deux fois Yes puis montez dans la machine qui est tout à gauche.

Une arrivée en douceur

photos (09/31)

Après votre discrète arrivée à Threed, répondez Yes avec votre héros. Ouvrez la porte avec le "Bad Key Machine", sortez de ce cimetière et partez acheter un équipement correct pour le nouvel arrivant à savoir un "Hard Hat" et un "Copper Bracelet". Au sud, un autre chapiteau ("Showing ! Non pas celui-la Gart") aura fait son apparition, c'est un boss, parlez à Boogie Tent (environ 500HP) pour l'affronter. Une fois détruit, il disparaîtra pour laisser une poubelle contenant "Jar of Fly Honey". Allez dans le Circus, causez à tout le monde, attendez un peu, vous recevrez un coup de fil d'Apple Kid qui vous avertit qu'on va vous livrer sa dernière invention, le "Zombie Paper". Utilisez-le sur la cage qui est dans le Circus, puis allez dormir. A votre réveil, les deux zombies verts qui vous bloquaient le passage auront bougé, vous connaissez donc la bonne route pour la suite du jeu ; récoltez un "Skip Sandwich DX" et un "Silver Bracelet" dans les cercueils, trucidiez la face de Mini Barf. Tout en longeant le bord de l'eau, vous trouverez une "Bomb" et un "Protein Drink", une pause photo (choisissez la pose) vous attend au niveau de la cascade (tout compte fait, pour la pose, si vous trouvez que vos fesses ont un intérêt à être montrées au grand jour, ne vous gênez pas si ça ne vous gêne pas, quelle logique !). Tracez ensuite vers Saturn Valley (j'adore ce bled) sans oublier de prendre un "Bottle Rocket" en chemin.

C'est le facteur qui doit s'amuser...

photos (09/31)

Dormez bien plusieurs fois pour que le Mac Guyver du groupe répare tout sauf la "Broken Pipe" (je sais c'est rageant). Puis partez acheter un meilleur équipement, achetez deux "Bionic Slingshot", deux "Great Charm", deux "Silver Bracelet" et un "Red Ribbon". Dans Saturn Valley, vous trouverez aussi un "Protactor", un "Broken Spray Can", une "Sudden Guts Pills" et un "Rust Promoter". Il faut également parler, enfin communiquer avec le Mr.Saturn (ils ont tous le même nom, pratique quand on leur envoie une lettre) qui est au centre des trois autres dans la grotte, un son énigmatique devrait retentir. Rendez-vous maintenant sous la cascade et le message "Say the password" va apparaître, faites disparaître la fenêtre avec le message, puis posez votre manette par terre et surtout n'appuyez sur rien avant que le message "Okay... you may enter" fasse son apparition.

Mon royaume pour un café rose

photos (09/31)

Si vous répondez No au premier ennemi, vous devrez le combattre, sinon il vous laissera passer comme ça. En empruntant la porte à droite, vous trouverez une "Bomb", la porte d'en bas cache une "IQ Capsule" et un "Broken Laser". L'endroit est plus que recommandé pour faire de l'entraînement contre les Foppy pour atteindre un très agréable niveau 31 minimum pour tous les membres de votre groupe. Vous découvrirez aussi une "Vital Capsule", un "Calorie Stick" et un "HP-Sucker" dans la salle au-dessus de la troisième échelle. Au fond du couloir se trouve Master Belch (650 HP), pour le battre sans trop se fatiguer, utilisez dans un premier temps le "Jar of Fly Honey" sur lui, puis finissez-le avec votre seconde magie offensive ainsi qu'avec la troisième magie Freeze (d'où le niveau 31). Le passage que dissimulait Master Belch vous ramène à Saturn Valley, parlez au Mr.Saturn qui se situe entre l'échelle, la souche et la flaque rose, répondez-lui Yes. Pour obtenir quelques objets gratuitement, allez parler au Mr.Saturn qui est dans le coin en bas à gauche de la grotte.

Le troisième sanctuaire

photos (10/31)

Après cette pause café et la pose photo (doigts de pieds dans le nez, mais lavez-vous bien les pieds avant et après),

entrez dans la grotte en haut à droite, c'est le troisième sanctuaire, vous y trouverez juste la "Coin of Slumber" avant le boss, radins ! Renvoyez Trillionage Sprout (1048 HP) dans les jupes de sa mère pour obtenir la troisième mélodie : Milky Well.

Rainy Circle

Quand t'es dans le désert, depuis trop longtemps...

photos (15/31)

Retournez à Onett, suivez la route à gauche de l'hôpital, et achetez la baraque pour 7500\$. Faites-vous prendre en photo comme dans les défilés de mode. Threed étant redevenue une ville purifiée de tout zombie, deux photos vous attendent, une première à l'entrée du Circus et une seconde un peu plus au nord, près d'une tombe isolée entre les deux cimetières. Partez pour le désert, avant de le traverser, prenez de l'équipement, à savoir une "Mr Masebell Bat" et deux "Coin of Slumber". Visitez le désert pour embarquer un "Big Bottle Rocket", les 1000\$, les deux "Double Burger", la "Cup of Lifenoodles", le "PSI Caramel", la "Sudden Guts Pill" et enfin le "Skip Sandwich DX", sans oublier une photo tout près d'un des deux grains de sésame. Vous rencontrez Gerardo Montague à côté de la pelleteuse jaune, offrez-lui quelque chose à griller. Dormez chez George son frère, allez à Fourside pour parler au directeur de Toppola et retournez dormir chez George, à votre réveil un joli petit trou aura été creusé. Visitez-le dans tous ses recoins pour trouver la "IQ Capsule", un "Big Bottle Rocket", une "Coin of Defense", un "Calorie Stick", un "Teddy Bear", un "PSI Caramel", une "Super Bomb", un "Picnic Lunch", un "Croissant", une "Bomb", une "Luck Capsule", une "Platinum Band", une "Guts Capsule" et enfin une "Secret Herb" (c'est pas ce qu'on peut appeler des radins ici). Pour arriver très facilement au bout de chacun des cinq Guardian Digger (386 HP chacun), utilisez vos magies offensives à leur niveau maximum, surtout Freeze, car ils ont un bouclier contre toutes les attaques normales. Une fois tous les Guardian Digger vaincus, la musique changera, vous pourrez sortir pour une photo (pose : la tête entre les jambes, de 3/4 face par rapport à l'écran). Parlez à Gerardo puis cassez-vous du désert en direction de Fourside, bref suivez la route en bas à droite. Durant votre traversée sur le pont, George va vous apporter le "Diamond".

Quand on arrive en ville...

photos (18/31)

Dans Fourside, une première photo vous attend dans le Dinosaur Museum (près de la plaque), il vous en coûtera 5\$ par personnage vivant dans votre groupe pour le tarif d'entrée ; et une seconde photo vous attend entre l'immeuble Monotoli et le Dept Store (à droite de l'inscription Monotoli de droite !). Allez au Topolla Theater, rentrez en achetant des tickets pour 30\$ au type de droite, puis allez voir la patronne de l'endroit (la porte à gauche) et offrez-lui le "Diamond". Partez assister au dernier show du Runaway Five avec Miss Venus qui va les remplacer. Le Dept Store local enfin ouvert, prenez-en sa direction pour l'équipement prenez un "Hyper Beam" au premier étage, deux "Gold Bracelet" au deuxième étage et deux "Trick Yo-yo", deux "Coin of Defense" au troisième étage enfin une photo vous attend aussi près du rayon Toys (il est possible que vous ne soyez pas photographe directement mais seulement quand vous repasserez, légèrement plus tard). En essayant de sortir de ce maudit Dept Store, votre greluche de service va se faire enlever. Montez au dernier étage pour mettre une bonne raclée au kidnappeur, Department Store Spook (environ 800 HP), mais vous ne la retrouverez pas pour autant. Rendez-vous alors au Cafe, parlez à tous les clients et le patron avant de sortir, vous verrez Everdred allongé sur le sol avec des commères autour de lui ; parlez au type le plus à droite, répondez-lui Yes et offrez-lui un objet auquel vous tenez peu. Il va se pousser, allez parler à Everdred répondez-lui No. Retournez dans le Cafe, et cherchez contre le mur du haut.

Ni oui, ni non ?

Photos (18/31)

Malvenu à Moonside car ici Yes et No sont inversés. Récoltez le "Double Burger" au nord-est, vous allez vous téléporter en parlant aux gens, la première personne que vous devrez rencontrer se trouve à l'est et vous envoie directement dans l'hôpital, sortez-en et causez au type juste devant. En continuant sur votre bonne lancée, vous trouverez le "Night Pendant", un "Handbag Strap" et une "Secret Herb". A un moment, un type tout en noir avec des lunettes blanches, vous demandera si vous désirez qu'il vous envoie ailleurs, répondez No (pour avoir l'effet Yes) ; vous atterrirez dans

une salle avec un type normal et une ombre, parlez à l'ombre et répondez-lui No. Partez en direction de l'immeuble Monotoli, causez au type qui vous bloque le passage vers le bas pour qu'il vous fasse un peu de place. Devant l'immeuble, il y a une statue et un type devant, pour combattre la statue, Evil Mani Mani Statue (860 HP), causez au type devant.

Un plan ce serait pas plus simple ?

Photos (18/31)

Une fois battu, sortez de la pièce avec le cadavre de robot, vous allez recevoir un coup de fil d'Apple Kid, puis à votre sortie du Cafe, vous allez voir un singe se planter dans un mur (très fun), allez lui parler. Une fois tout le baratin terminé, partez en direction du désert pour visiter la cave des singes, elle se situe un peu au-dessus du Drugs. N'y allez pas sans être en possession des objets suivants : un "Picnic Lunch", un "Skip Sandwich" et votre "Pencil Eraser". Dans cet endroit pour le moins bizarre, vous allez devoir faire un troc pas possible, pour ne pas trop vous prendre la tête, je vais essayer de vous guider. Offrez en premier le "Skip Sandwich" rentrez dans le couloir chercher le "Wet Towel", faites demi-tour, offrez votre "Picnic Lunch" sur votre route prenez la "Pizza", les deux prochains singes vous demanderont la "Pizza" et le "Wet Towel", offrez en premier la "Pizza" récupérez-la dans le couloir et faites demi-tour, ne passez pas encore chercher un "Fresh Egg". Offrez votre "Wet Towel", vous trouverez un "Ruler" et un "Hamburger", continuez votre route dans cette direction pour offrir le "Hamburger" à un des deux singes ; derrière eux se cachent un "Broken Tube" et un "Flame Pendant" vous reviendrez ici plus tard pour l'objet laissé. Retournez dans le couloir où vous avez trouvé le "Wet Towel". Offrez votre "Pizza", dans le couloir ainsi ouvert, prenez le "Protein Drink" et faites demi-tour pour l'offrir, prenez ensuite le "Hamburger" dans le couloir ouvert grâce au "Protein Drink", offrez votre "Ruler" pour obtenir la "King Banana". Partez chercher l'objet laissé tout à l'heure car vous n'aviez pas de "Hamburger", et puisque vous êtes dans le coin, cherchez un "Fresh Egg". Partez offrir votre "Fresh Egg" dans la salle où vous aviez offert le "Ruler", pour gagner le "Neutralizer" (si je vous ai dit de ne pas prendre le "Fresh Egg" plus tôt, c'est parce qu'il se transforme en "Chicken" assez rapidement). Allez offrir votre "King Banana" dans la salle qui se trouve au bout du couloir où vous aviez cherché le "Protein Drink", dans le couloir ouvert, récupérez le "Picnic Lunch" et le "Hamburger", faites demi-tour pour offrir votre "Hamburger" et ainsi recevoir une "Bag of Dragonite" ; retournez dans le couloir dont vous venez de faire demi-tour. Utilisez votre "Pencil Eraser", dans la salle suivante, vous trouverez un "Brain Food" et une "Cup of Lifennoodles". Parlez à Talah Rama (le type qui flotte dans les airs), il va vous offrir le "Yogurt Dispenser" (ça en fait des objets !) répondez-lui Yes puis causez au petit singe, sortez de ce bazar pour retrouver le singe et parlez-lui, suivez-le et retapez la discute avec lui. Soyez heureux, vous pouvez vous téléporter de ville en ville grâce à votre nouvelle magie, je trouve cela très pratique car on peut retourner dormir gratos chez soi et par la même occasion faire du troc avec Tracy quand on veut.

La route vers le quatrième sanctuaire est plus longue que ce dernier

photos (18/31)

Téléportez-vous en direction de Winters pour acheter la "T-rex's Bat" ainsi que deux "Coin of Silence". Une fois équipé, retournez à Fourside (vive la téléportation), Electra (la droguée du yaourt) vous attend entre le Dept Store et l'immeuble Monotoli, causez-lui et suivez-la dans l'immeuble Monotoli, prenez les deux ascenseurs direction le 48ème étage, prenez une des deux portes du fond puis la porte du haut pour découvrir une "Sudden Guts Pill". Après avoir détruit le cinquième Sentry Robot, empruntez la porte de gauche pour trouver une "Vital Capsule", puis la porte de droite (vous pouvez si vous le désirez aller voir Electra -porte du haut- elle vous offrira le "Trout Yogurt") et puis celle de gauche. Dosez le Clumsy Robot (962 HP) en tapant dessus comme un bourrin, c'est le moyen le plus efficace pour en venir à bout. Parlez à Geldegarde Monotoli pour délivrer votre chérie, puis répondez No ; empruntez le passage secret qui vient de s'ouvrir, une fois le baratin fini, sortez de l'immeuble (répondez ce que vous voulez dans l'ascenseur, ça ne changera rien). Répondez aussi aux coups de fil d'Apple Kid et d'Orange Kid. Arrivé à Threed, allez voir votre soucoupe volante et actionnez-la, vous voilà parti vers Winters. Une fois dehors, retournez au quatrième sanctuaire pour le finir et donc mettre sa mère profond à Shroom (1700 HP). La bonne technique étant de l'attaquer avec vos magies offensives qu'il déteste, vous gagnerez la quatrième mélodie Rainy Circle.

Magnet Hill

Space Cake !

Photos (21/31)

Retournez au Lab, causez au Dr.Andonuts, puis utilisez votre navette pour aller à Summers (attention à l'atterrissage en douceur). Téléportez-vous à Winters pour équiper "Madame" d'un "Non-stick Fry Pan" et d'une "Coin of Silence" car l'équipement du coin c'est de la vraie arnaque. Différentes photos vous attendent, sur la plage près du type qui a un 7 sur le ventre, devant l'hôtel et une dernière dans le restaurant (pose de lion, puis de l'aigle et café). Allez au port chez Toto, deuxième porte à droite après le second Shop, causez-lui pour obtenir le numéro de téléphone du Stoic Club. En vous baladant sur le port, il y a un moment où vous allez recevoir un coup de fil de Tony, il vous demande d'écrire votre vrai nom pour... vous verrez en temps utile, je vous préviens juste que si vous êtes du genre déconneur sur les noms et que vous marquez des conneries, il vous demandera vérification plusieurs fois et vous aurez un autre appel de sa part plus tard dans le jeu. Téléphonez au Stoic Club, et rendez-vous-y, causez au moustachu assis à la table de gauche, puis à la blonde immobile du coin en bas à droite, et répondez-lui Yes. Retrouvez-la à côté d'un appareil photo géant (en dessous du premier Shop), et causez-lui.

Reste zen petit scarabée !

Photos (21/31)

Une fois en possession du dernier joyeux luron de la bande, visitez le coin pour récupérer un "Brain Food Lunch", une "Cup of Lifenoodles", deux "Bottle of Water", une "Jar of Delisauce" et un "Bowl of Rice Gruel". Ensuite, rendez-vous dans le coin en bas à droite, causez à Star Master. Montez en haut des cordes, un bouffon va venir vous causer, une fois son message fini ne bougez surtout pas sous peine de foirer votre méditation. Ensuite, répondez tout le temps Yes. Retournez à votre palais pour causer à votre Master (le vioque à côté du trône).

Un autographe, SVP !

Photos (23/31)

Une fois accueilli dans le reste du groupe, téléportez-vous à Dalaam pour une photo devant le palais et une autre à côté du trône. Comme vous avez la seconde magie téléport, je vous conseille de vous rendre à Saturn Valley pour vos prochaines sauvegardes, car l'hôpital et la nuit sont gratuits là-bas. N'achetez pas d'équipement au nouveau venu, il est beaucoup plus à l'aise comme il est. Allez au Museum de Summers, payez les 3\$ d'entrée (par personnage vivant), montez au premier étage, parlez à Mr Fork et répondez-lui Yes. Truquez les deux momies sans aucune difficulté grâce à votre magie Freeze. Lisez la pancarte, vous gagnerez la "Hieroglyph Copy" en sortant. Répondez à Mr Spoon au téléphone et partez le rejoindre au Dinosaur Museum de Fourside, payez les 5\$ d'entrée (par personnage vivant), causez à Mr Spoon (il garde la porte du fond à gauche). Partez pour le Topola Theater, payez les 30\$ pour entrer, après son show, rejoignez Venus dans sa loge et parlez-lui pour obtenir la "Signed Banana", allez l'utiliser sur Mr Spoon, sans oublier de payer les 5\$ à l'entrée (par personnage vivant).

Le cinquième sanctuaire

photos (24/31)

Ces égouts sont le cinquième sanctuaire du jeu. Sur la gauche, dès le départ vous trouverez un "Croissant", allez ensuite récupérer le "Broken Iron" dans la poubelle de la porte à droite, revenez légèrement en arrière, descendez l'échelle, et continuez votre route vers la droite (pas facile à deviner). Montez à l'échelle, revenez vers la gauche pour trouver un "Broken Spray Can" dans la salle, repartez vers la droite, après avoir changé d'écran, retournez dans cette eau super propre. Encore une fois, montez à l'échelle et revenez en arrière chercher le "Rust Promoter DX" mais ne rentrez pas dans la salle car elle est vide. Continuez votre route vers la droite, la salle de droite contient le "Broken Bazooka", remontez ensuite au bout des égouts pour aller combattre Plague Rat of Doom (1827 HP). Après ce bien dur combat gagné, une fois de plus grâce à vos magies offensives (surtout Freeze), vous gagnerez la cinquième mélodie Magnet Hill, et prenez aussi la "Carrot Key". A votre sortie du Dinosaur Museum, une photo vous attend, pensez à dormir pour réparer quelques objets.

Le sixième sanctuaire

photos (24/31)

Téléportez-vous à Dalaam, utilisez la "Carrot Key" dans les lapins noirs (en bas à gauche), rentrez dans le sixième sanctuaire que vous venez d'ouvrir. Allez en premier au fond du couloir à gauche, descendez à la corde et pour trouver le "Bracer of Kings" (enfin de l'équipement pour la queue de cheval du groupe). Revenez dans la salle de départ, continuez votre chemin très linéaire et tombez dans le trou, récupérez la "Sudden Guts Pill", tombez dans le (troisième) trou qui est le plus à gauche, récupérez le "Rock Candy" avant de descendre encore d'un étage. Ne tombez pas dans le trou qui vous fait face car il vous ramènerait en arrière, mais allez plutôt affronter le boss local. Pour faire de la purée de pois cassés avec les ignobles Thunder & Storm (2065 HP), placez le bouclier que vous avez reçu au niveau 27 avec votre idéal féminin, il agira sur tout le monde, balancez la purée avec vos magies offensives (surtout Flash), résultats garantis. La sixième mélodie se nomme Pink Cloud, n'oubliez pas de l'apprendre.

Lumina Hall

Qui est-ce ? Qui est-ce ?

Photos (27/31)

Rendez-vous à Summers pour une pause photo sur le port, parlez au second marin, payez les 20\$ (par personnage vivant) qu'il demande, vous voilà parti vers Scaraba, en chemin vous allez combattre le Kraken (1097 HP), je ne sais pas si vous allez deviner comment le battre car il est comme les autres boss, il n'aime pas la magie. A Scaraba, foncez sur l'équipement, pour acheter la "Big League Bat", deux "Platinum Band" et un "Crystal Charm". Le vendeur se trouve sur son tapis près des autres, pour le reconnaître : il a un turban blanc autour de la tête, il n'a pas de barbe, il est blanc et il porte une tunique violette et une photo vous attend près de lui (rapprochez-vous assez de l'écran pour essayer de gober l'oiseau qui va sortir). Descendez un peu dans le désert jusqu'au Sphinx, pour connaître le bon ordre de marche sur les dalles, consultez votre "Hieroglyph Copy", à la fin n'oubliez pas de remarquer sur la dalle devant le Sphinx. Une petite photo avant votre entrée dans la pyramide (posez-vous sur l'écran).

Le retour de la momie ?

Photos (27/31)

Votre progression sera linéaire, embarquez une "Viper", arrivé au croisement, si vous choisissez de monter vers la gauche vous trouverez une "Bag of Dragonite", le chemin de droite offre une "Speed Capsule" et une "Cup of Lifenoodles" avant d'affronter le Guardian General (831 HP). Vos magies offensives feront très bien l'affaire (surtout Freeze), pour vous laisser passer dans une salle qui contient un "Rain Pendant" ainsi que la dalle qui actionne l'ouverture du tombeau. Retournez au croisement et tombez dans le trou, prenez le "Hawk Eye" sur l'estrade en répondant Yes. Continuez votre progression en récoltant le "Dimond Band". Faites attention de bien garder le "Hawk Eye" dans l'inventaire de quelqu'un d'autre que le "nudiste" du groupe. A la sortie de la pyramide, Star Master viendra vous emprunter "monsieur-j'aime-me-battre-sans-trop-d'équipement", pour lui enseigner une magie bien destructrice, Starstorm, il reviendra un peu plus tard parmi vous, pas la peine de stresser. Parlez au Noble Warrior (le type avec la lance) il va vous offrir la "Key to the Tower". Il y a un vendeur un peu plus haut, il vend un "French Fry Pan" ainsi qu'un "Crusher Beam" très intéressant. Dans le coin en haut à gauche, vous trouverez Dungeon Man, utilisez la "Key to the Tower" sur son pied de droite (il est à gauche pour vous).

Le retour de Brick Road

photos (28/31)

A l'intérieur, vous trouverez un banc qui fait office de lit, ainsi que tout ce qu'il faut pour vous remettre sur pied et sauvegarder. Visitez les lieux et récupérez la "Molokheya Soup", un "Snake", un "Super Plush Bear", la "Cup of Lifenoodles" et les 5\$ au rez-de-chaussée. Montez à la troisième corde en comptant de la gauche vers la droite. Visitez le premier étage en prenant au passage les 10\$, la "Pizza", la "Sudden Guts Pill" et un "PSI Caramel". Au deuxième étage, vous ne trouverez qu'un "Wet Towel", arrivé au troisième étage, causez à Brick Road (la tête dans le mur), puis

tombez dans le trou de gauche, pour chercher la "IQ Capsule". Sortez du Dungeon Man, marchez dans le désert, il vous suit, quelle joie ! Emmenez-le au sud, et n'oubliez pas de vous faire prendre en photo en sa compagnie, un peu plus en dessous de la sortie de la pyramide, ensuite il va rester bloqué dans le passage avec les cinq palmiers, partez causer au Noble Warrior qui est à votre droite et répondez-lui Yes. Retournez dans le Dungeon Man, parlez-lui pour entrer, retournez au troisième étage, tombez depuis le trou de droite ce coup-ci, au bout de votre chute, vous allez obtenir le "Talisman Ribbon". Allez jusqu'au sous-marin et activez-le.

Dans la jungle, terrible jungle...

photos (29/31)

Après votre voyage en sous-marin, vous arriverez à Deep Darkness. Allez voir le type en noir pour acheter le "Combat Yo-yo", deux "Dimond Band" ainsi que trois "Charm Coin", sur le même plateau, parlez au singe et répondez-lui Yes, il vous offrira "Monkey's Love". Un peu plus loin vous trouverez une "Banana", placez-vous alors dans la zone noire et utilisez votre "Hawk Eye" pour y voir un peu plus clair, le tube qui sort de l'eau est un distributeur de thunes. Durant votre traversée des marécages, vous allez récupérer une "IQ Capsule" après une photo (pose : les pieds en l'air et juste une main par terre), une "Cup of Lifenoodles", une "Souvenir Coin", un "Rock Candy" et un "Beef Jerky". Durant votre combat contre Master Barf ou Puke (1319 HP), comme vous voulez, le fou à mains nues va refaire son apparition avec son Starstorm. Arrivé au Tenda Village, ressortez directement et répondez aux deux coups de fil, n'oubliez quand même pas de récupérer le "Death Ray" dans Tenda Village.

Y'en a marre des enlèvements !

Photos (29/31)

Téléportez-vous en direction de Winters, retrouvez Bubble Monkey et Tessie, pensez à vous munir du "Pencil Eraser" pour prendre un petit raccourci. Arrivé au Lab, parlez à la souris d'Apple Kid qui va vous donner le "Eraser Eraser", utilisez-le sur la gomme qui vous bloquait le passage dans la cave au milieu du rond de pierres. Votre progression sera très linéaire, car soit les croisements se rejoignent soit il y a un objet au bout. Ramassez donc le "Spicy Jerky", la "Guts Capsule" et la "Cup of Lifenoodles" dans la première partie de la cave. Une fois dans la seconde partie, ne descendez pas directement à l'échelle mais partez en premier vers la droite car le "Broken Harmonica" vous attend. A noter que dans cette zone vous pourrez combattre des Starman Super, ces derniers peuvent vous laisser la "Sword of King", pour plus de détails allez voir la section équipements ultimes au bas de la page. Les autres objets sont sur la route donc vous n'aurez pas de problèmes à récupérer un "PSI Caramel", la "Broken Trumpet", le "Pixie's Bracelet" et la "Speed Capsule". Au bout de votre chemin vous serez confronté à Starman Deluxe (1400 HP). N'utilisez surtout pas votre magie contre lui car son puissant bouclier vous renvoie tout, même si vous avez un bouclier anti-magie, tapez tout simplement comme une brute dessus. Une fois mort vous avez libéré du monde dans la pièce de gauche alors causez à Mr.Saturn pour recevoir le "Saturn Ribbon", parlez aussi à Apple Kid ou à Dr.Andonuts.

C'est votre dernier mot ?

Photos (30/31)

Partez en direction de la Library à Onett, empruntez la première porte, fouillez la bibliothèque la plus à gauche pour trouver le "Shyness Book". Téléportez-vous au Tenda Village, utilisez le "Shyness Book" sur le Tenda avec les deux petites cornes (il se trouve à droite de la table avec la tasse), il va vous offrir le "Tendakraut" et puis une photo pour la route (pose : une narine au niveau de chaque oreille), reparlez-lui pour obtenir une "Bag of Dragonite". Je vous signale juste l'existence du Tenda en haut à gauche qui veut des "Horn of Life", ne lui donnez jamais rien car tous les objets qu'il vous donnera en échange sont merdiques. Si vous avez rentré un nom de joueur à la con, Tony viendra vous demander vérification et si vous tenez vraiment à le garder, il faudra le valider trois fois. Causez au Tenda qui est à côté de la grosse pierre dans le coin en bas à gauche.

Le septième sanctuaire

photos (30/31)

Rentrez dans ce passage pour accéder au septième sanctuaire, parlez à la grosse pierre bleue avant de continuer votre

route ; durant votre visite des lieux ne tombez jamais dans les trous, préférez les échelles afin de prendre une "Super Bomb", une "IQ Capsule", le "Diadem of Kings" (second équipement pour l'autre naturiste), une "Luck Capsule", un "Rock Candy", une "Bottle of DX water", le "Rabbit's Foot", un "Luxury Jerky" et une "Cup of Lifenoodles". Dans ce sanctuaire, vous pouvez obtenir la "Broken Antenna" contre les Uncontrollable Spheres, cet objet pourra être réparé par le Mac Guyver du groupe et deviendra alors sa meilleure arme le "Gaia Beam" (pour réparer l'objet vous devez avoir au minimum 65 en IQ). Ce coup-ci vous allez affronter Electro Specter (3092 HP), la solution la plus simple pour le battre est dans un premier temps de ruiner son bouclier à l'aide de votre Shield Killer, puis harcelez-le avec vos magies Freeze et Starstorm. Une fois Lumina Hall apprise, tombez dans le trou à gauche.

Fire Spring

Jurassic Park en live

photos (30/31)

Vous voici dans l'Underworld (un remake de Jurassic Park), et les minuscules trucs qui bougent au centre de l'écran, ce sont vos persos. Baladez-vous un peu partout, afin de récupérer un "Brain Food Lunch" un "Horn of Life", le "Sea Pendant", une "Guts Capsule", et le "Cloak of Kings" (troisième et dernier équipement pour Prince). Durant vos combats contre les dinosaures, en particulier les Chomposaurs vous pouvez obtenir le "Magic Fry Pan", meilleure arme de la représentante féminine du groupe. Pour se refaire une santé gratos servez-vous des geysers bleus (placez-vous dessus directement après un tremblement de terre). Allez au grand enclos, on vous ouvrira, faites les courses point de vue équipement en achetant une "Ultimate Bat", un "Holy Fry Pan" et une "Shiny Coin", pour les problèmes de thunes, parlez à Ay-yo, puis parlez à la grande pierre bleue. Partez ensuite vers le coin en bas à gauche pour trouver le huitième et dernier sanctuaire.

Le huitième sanctuaire

photos (30/31)

Dans ce dernier vous pouvez obtenir le "Star Pendant" contre les Major Psychic Psychos, c'est juste la meilleure armure de tout le jeu, pouvant être équipée sur trois persos, alors motivé pour les combats à la triple pelle ? Vous y trouverez une "Speed Capsule" dans la première pièce, montez à la première corde et au bout du chemin vous trouverez un "Bag of Dragonite", faites marche arrière, puis partez vers la droite pour récupérer la "Cherguis Band", montez à la corde, là vous arriverez à un joli croisement. Alors la grotte de gauche contient un Magic Butterfly, la corde du haut vous emmène vers un "Horn of Life" et la grotte de droite vers la suite. D'ailleurs la suite du chemin est linéaire jusque dans la caverne où vous devez emprunter les sorties dans l'ordre pour récupérer le "Moon Beam Gun", et la fin du sanctuaire est, elle aussi, linéaire jusqu'au boss. Avant de l'affronter, vérifiez que c'est bien votre héros qui a le "Franklin badge" dans son inventaire (c'est de l'anticipation pour la suite). Pour ce qui est du boss, Carbon Dog (1672 HP) puis Dimond Dog (3344 HP) c'est la même technique, magies offensives, petite précision qui a son importance, le Dimond Dog a un bouclier très puissant contre les coups normaux, donc ne lui tapez pas dessus sans avoir au préalable détruit son bouclier à l'aide du Shield Killer ; une fois battu vous apprendrez la dernière mélodie, Fire Spring.

La fin ?

Votre cauchemar

photos (30/31)

A votre réveil vous serez dans votre cauchemar, si vous ne vous êtes pas "amusé" à récupérer les trois Star Pendant, partez acheter le "Earth Pendant" ne l'équipez pas si vous avez le "Sea Pendant" mais conservez-le pour le Mr Bricolage du groupe. Il n'est pas obligatoire de parler aux gens présents dans votre rêve, mais si vous le faites, attendez-vous à voir le décor se modifier, je ne vous en dis pas plus. N'oubliez pas de prendre le "PSI Caramel", et un peu plus loin vous passerez devant une maison avec une tombe, sachez que si vous le voulez, vous pourrez partir au combat avec à tour de rôle un des cinq Flying Men, car ils ne peuvent pas ressusciter à l'infini comme vous. Sur votre route pour sortir de ce merdier, récupérez la "Bag of Dragonite", la "Goddess Band", la "Magicat Bat" (équipez-la même si votre

offense diminue en chiffre, elle est beaucoup plus dévastatrice) et une "Magic Tart". Vous arriverez jusqu'à une racine, il faut l'actionner pour se téléporter, tuez les Kraken avant de vous attaquer à votre cauchemar (1654 HP) (on aura franchement tout vu comme boss bizarre dans ce jeu). Ce combat est très dur car votre magie offensive peut juste lui ôter son bouclier contre les coups normaux, il ne vous reste plus qu'à le frapper. Après ce dur combat, votre perso va être boosté très gracieusement, et vous allez apprendre la seconde magie Teleport.

Un aller unique

photos (30/31)

A votre réveil, tout votre groupe, vous y compris, va se téléporter à Saturn Valley. Parlez à Dr.Andonuts puis entrez dans la soucoupe, et répondez Yes au Dr.Andonuts. Téléportez-vous en direction d'Onett et retournez au niveau de la météorite du tout début du jeu. Fouillez la météorite et répondez Yes pour obtenir la "Meteorite Piece". Téléportez-vous à Saturn Valley, utilisez la "Meteorite Piece" sur Andonuts. Allez dormir puis revenez causer à Andonuts, mais avant de lui répondre Yes, vérifiez que vous êtes bien équipé car c'est un voyage sans retour que vous allez faire. Il vous faut donc être en possession de la "Magicant Bat", du "Star Pendant", de la "Goddess Band" et d'une "Souvenir Coin" pour le héros ; le "Magic Fry Pan", un "Star Pendant", le "Cherub's Band" et le "Saturn Ribbon" pour votre idéal féminin ; le "Gaia Beam", un "Star Pendant", le "Pixie's Bracelet" et la "Shiny Coin" pour le Mac Guyver du groupe ; et enfin la "Sword of Kings", le "Cloack of Kings", le "Bracer of Kings" et le "Diadem of Kings" pour le raciste aux équipements normaux. Vous allez vous téléporter dans un endroit bien bizarre grâce à cette somptueuse machine et vous allez rencontrer Star Master, il va offrir une gentille magie offensive, à la queue de cheval du groupe, la seconde magie Starstorm. Montez vers la racine, redescendez un peu, du monde devrait se pointer ; dans le Phase Distorter caché à droite il y a un "Horn of Life". Parlez à Andonuts, suivez-le, reparlez-lui et répondez Yes aux trois questions qu'il va vous poser.

La dernière ligne droite

photos (31/31)

Bonjour les boîtes de conserve ! Vous vous trouvez dans la dernière phase du jeu, pour sauvegarder et/ou vous réparer, causez au Phase Distorter 3 il est là pour ça. Sur votre route vers l'ignoble boss de fin vous pourrez trouver la "Ledgendary Bat". Avant de partir affronter le gros méchant pas beau du tout du jeu, je vous conseille de booster vos persos à un bon niveau, le maximum étant le 99 ; passez un peu de temps si vous êtes patient, cela vous permettra d'obtenir une victoire plus aisée. Si, tout comme moi vous avez pris la peine de récupérer l'équipement ultime pour tous vos personnages, vous devriez avoir déjà atteint le niveau 99 depuis votre passage au huitième sanctuaire. Pour celles et ceux qui ne sont pas encore allés voir un peu plus bas, je signale que c'est ici que vous pourrez obtenir la meilleure arme du jeu : la "Gusty Bat" contre les Bionic Krakens ; mais aussi un équipement de très grande qualité pour votre chérie : le "Goddess Ribbon", ce dernier s'obtient contre les Ghosts of Starman. Une fois au boss de fin, dans un premier temps, contentez-vous de bourrer Heavily Armed Pokey, n'oubliez pas un bon bouclier anti-magie pour tout le monde. Ensuite, dans les différentes phases de Giygas, vous pouvez utiliser les techniques habituelles mais ce ne sont pas elles qui vont faire la différence, cela ne veut pas dire que vous ne devez pas les utiliser, au contraire, il faut les utiliser en même temps que votre idéal féminin prie à partir de la deuxième transformation de Giygas avec votre option Pray, n'arrêtez jamais de prier et à vous la victoire finale, quand vous assisterez à la mort de Giygas, n'essayez pas de régler l'image de votre téléviseur, tout est normal.

A votre retour, vos amis vont vous quitter un à un, vous ne pourrez plus sauvegarder, répondez ce que vous voulez à votre nouvelle petite copine, ça ne changera rien au problème. Les trois cadeaux contiennent la "Letter from Tony", la "Letter from Mmom" et la "Letter from Kidskids". Téléportez-vous à Twoson et accompagnez votre amie chez elle, puis rentrez chez vous, parlez deux fois à votre mère et répondez-lui Yes. Ça y est ! Enfin, vous avez fini Earthbound, admirez la fin, et surtout prenez la pose que vous voulez pour la dernière photo.

📌 COMMENT GAGNER DE L'ARGENT

Bien que dans ce RPG, l'argent ne s'obtienne pas à chaque ennemi vaincu, il n'en reste pas moins lié au nombre de combats que vous menez. En effet, l'argent que votre père dépose sur votre compte dépend directement du nombre d'ennemis que vous avez vaincus entre chaque coup de fil passé à votre père, inutile donc de l'appeler si vous avez passé tout votre temps à flâner en ville.

📌 FAIRE DISPARAÎTRE LES ENNEMIS

Earthbound fait partie des RPG old-school dans lesquels il est possible de faire disparaître les ennemis visibles sur le terrain à l'aide du scrolling. Pour cela, lorsque vous apercevez un ennemi ou un groupe d'ennemis que vous ne voulez pas combattre, revenez quelques pas en arrière pour les faire sortir de l'écran, puis avancez à nouveau, et ils auront généralement disparu.

📌 LES ARMES DE JEFF

L'équipement de Jeff a cela de particulier que vous l'obtenez généralement en mille morceaux. Lorsque vous récupérez une arme cassée, laissez-la dans l'inventaire de Jeff et passez la nuit quelque part. Au réveil, s'il possède un niveau de QI suffisamment élevé, Jeff aura lui-même réparé l'arme en question et vous pourrez l'utiliser. Notez qu'il y a tout de même un côté aléatoire dans le processus et que la réparation nécessitera souvent plusieurs essais.

<u>Objet cassé</u>	<u>Arme obtenue</u>	<u>Emplacement</u>	<u>QI requis</u>
Broken Machine	Counter-PSI Unit	Maison d'Apple Kid	1
Broken Spray Can	☐Defense Spray ☐	Junk Shops	1
Broken Iron	☐Slime Generator ☐	Junk Shops	10
Broken Air Gun	☐Magnum Air Gun ☐	Snow Wood Boarding School	20
Broken Laser	☐Laser Gun ☐	Belch's Factory	24
Broken Pipe	☐Shield Killer ☐	Dr. Andonuts' Lab	30
Broken Cannon	☐Spectrum Beam ☐	Scaraba Bazaar	32
Broken Gadget	☐Double Beam ☐	Fourside Junk Shop	34
Broken Tube	☐Hungry HP-Sucker ☐	Monkey Caves	36
Broken Trumpet	☐Defense Shower ☐	Stonehenge Base	40
Broken Bazooka	☐Heavy Bazooka ☐	Fourside Sewers	45
Broken Harmonica	☐Baddest Beam ☐	Stonehenge Base	55
Broken Antenna	☐Gaia Beam ☐	Spheres à Lumine Hall	65

📌 ENDROITS OÙ L'ON PEUT DORMIR GRATUITEMENT

{I Maison de Ness (parlez à la mère de Ness)
Derrière l'arcade d'Onett (parlez à Frank)
La grande maison du Happy Happy Village (après avoir sauvé Paula)
Maison de Paula (après l'avoir sauvée et en parlant à son père)
La tente au sud du drugstore de Winters
La tente de Tessie Watchers (parlez au cuisinier)
A Brickroad, à l'extérieur du labyrinthe de Winters (uniquement avec Jeff)
Au labo de Dr. Andonuts (examinez l'appareil de régénération)
A Saturn Valley

Dans la maison du mineur
A Dalaam Palace (parlez au maître de Poo)
Dungeon Man (examinez le "Good Night Bench")
Deep Darkness (parlez au singe dans l'auberge)
A Tenda Village (parlez à Tenda à l'auberge)
Au Lost Underworld (marchez sur les geysers bleus)
Cave of the Past (examinez le Phase Distorter)
Tous les sanctuaires

GAGNER DE L'ARGENT AVEC LES CHAMPIGNONS

Lors d'un combat contre un ennemi en forme de champignon rouge, il est possible que vous vous fassiez "mushroomiser". Allez voir un doc dans un hôpital (celui qui a des cheveux bleu-violet) pour soigner votre statut et empocher au passage \$50.

SOIGNER LES OURS EN PELUCHE

Les ours en peluche (Teddy Bears) font office de boucliers aléatoires en combat et ne peuvent normalement pas être régénérés (on ne peut d'ailleurs pas consulter leurs HP). Cependant, si vous appelez l'Escargo Express pour les stocker et que vous l'appellez à nouveau pour les récupérer, ils retrouveront tous leurs HP !

Epic Mickey : Le Retour des Héros

© Disney Interactive / Junction Point 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Prologue

Préambule

Epic Mickey 2 est la suite directe du précédent opus sorti sur Wii. L'action se déroule toujours dans le monde de la désolation et l'on retrouve également Mickey et Oswald dans des aventures palpitantes. Notez que pour un grand nombre de passages dans le jeu, vous aurez deux choix possibles : un " bon " (avec la peinture) et un " mauvais " (avec le dissolvant). Cela influe principalement sur la narration mais également sur les récompenses que vous obtiendrez, vous pourrez cependant tout récupérer au final dans les magasins.

Un autre élément à prendre en compte est la possibilité de jouer en coop ou en solo, contrairement à d'autres jeux du genre, on ne peut pas contrôler Oswald quand on joue seul. Pour cette raison cette soluce ne concerne que la partie avec Mickey, si vous avez des difficultés à comprendre ce que doit faire Oswald dans tel ou tel passage, revenez temporairement en mode solo afin que le lapin réalise de lui-même les bonnes actions pour vous permettre d'avancer.

Notez enfin que le jeu est doté d'un grand nombre de quêtes secondaires réparties dans toutes les zones, celles-ci sont détaillées dans la deuxième grande partie de la soluce et sont toutes accessibles à la fin du jeu en voyageant dans le Monde de la Désolation et en parlant aux différents personnages.

Labo de Yen Sid

Après les cinématiques introductives, vous êtes directement aux commandes de la souris la plus connue au monde : approchez-vous de la télé pour rentrer dans le labo du fameux Yen Sid qui fait office de tutorial. Sautez alors sur la table et détruisez la cloche de verre pour trouver le chapeau de l'Apprenti Sorcier. Prenez ensuite les escaliers puis avec votre double-saut, sautez de l'autre côté du vide puis sur le rebord suivant et enfin rentrez dans le miroir.

Arrivé dans le cosmos, votre première tâche est de reconstruire le chemin en arrosant de peinture les éléments translucides de peinture. Sautez sur les rochers ascendants pour passer à l'étage supérieur et arrivez ainsi jusqu'au miroir de retour. Vous revoici dans votre maison mais avec la possibilité d'utiliser du dissolvant désormais, faites-le donc sur le mur derrière la télé pour découvrir un nouveau passage.

Utilisez ensuite du dissolvant sur la base du pilier incliné pour que celui-ci vous permette de monter en face puis utilisez la peinture pour recréer le passage. Ensuite, dissolvez la base des boules flottantes puis repeignez-les pour en faire des plateformes et passez par la porte. Un premier choix s'offre à vous, recolorer ou effacer le tableau, la première option vous donnera un pin's et la seconde 100 tickets, choisissez donc de préférence la première puisque vous pourrez trouver de nombreux autres tickets dans tout le jeu.

Episode 1 : Réunion de famille

Le château de la Belle

Dès que la mission s'engage, vous êtes dans le château et celui-ci s'apprête à s'effondrer mais rassurez-vous, rien de bien dangereux. Commencez par un double saut pour passer de l'autre côté du fossé puis faites sauter Oswald vers la suite pour qu'il vous fasse tomber des plateformes pour le rejoindre. Tapez les deux engrenages pour ouvrir la porte puis laissez-vous tomber dans le sous-sol. Repeignez ensuite le toon Gus comme le suggère Oswald pour faire apparaître de nouvelles plateformes vers la suite du niveau.

Faites ensuite monter l'ascenseur en poussant les barres centrales puis, en haut, tirez la poignée en forme de tête de Mickey pour permettre à Oswald d'utiliser ses compétences. Plus qu'à compléter le mécanisme en utilisant du dissolvant sur le tuyau ce qui fera exploser la machine et libèrera le passage à travers le mur. Traversez la brèche puis battez-vous avec les premiers ennemis, vous devez l'attaque circulaire est assez inutile mais vous pouvez les enduire au choix de dissolvant ou de peinture.

Une fois les créatures vaincues, grimpez sur les débris faites coopérer les deux amis pour traverser le fossé en planant puis confrontez-vous à un nouvel ennemi légèrement différent. Pour celui-ci, vous devez sauter sur sa tête pour le faire sortir de son armure avant de l'asperger de dissolvant. Après la cinématique des retrouvailles avec Ortensia, tirez le bac de feux d'artifice près des débris et laissez Oswald les faire exploser pour libérer le passage du train.

Mean Street Sud

Dans cette zone, vous pouvez explorer librement pour trouver plein de choses et notamment des quêtes secondaires signalées plus loin dans cette solution complète. Sinon allez directement dans la canalisation pour passer à la suite de l'aventure.

Souterrain de Mean Street

Cet endroit sert de jonction entre les parties nord et sud de Mean Street : la première chose à laquelle il faut faire attention est le toon qui jette du dissolvant, enduisez-le de peinture pour le rendre inoffensif. Faites ensuite la technique de l'hélicoptère avec Oswald et passez au-dessus des souffleries pour remonter un coup. Battez-vous ensuite avec le robot puis libérez le gremlin avant de ressortir vers Mean Street Nord

Mean Street Nord

Commencez par repeindre le chemin pour accéder à la deuxième partie de Mean Street. Là, vous avez encore plusieurs quêtes secondaires à trouver mais vous devez surtout collecter 25 pièces de métal pour permettre au gremlin de reconstruire le moulin. Il y a deux moyens d'en obtenir : en réactivant le climatiseur sur le toit du glacier puis en allant lui parler et en réparant la boîte à fusible sur le toit du cinéma. Si jamais vous commettez l'erreur de céder au charme du vendeur de pin's, vous pourrez encore vous en sortir en détruisant tout ce qui est possible. Rentrez ensuite dans le moulin puis allez dans le CDM en passant par l'écouille.

Passage vers Osville

Vous voici à présent dans le premier niveau en 2D du jeu mais contrairement à Epic Mickey premier du nom, la peinture est inutilisable ici. Commencez par pousser la boule sur la cible puis montez avec l'ascenseur improvisé. Laissez ensuite Oswald réactiver le courant puis faites disparaître le train qui vous bloque la route puis sautez sur les roues. Poussez une nouvelle boule sur la cible puis sortez du niveau.

Osville

Une nouvelle zone à explorer avec tout plein de petits trucs à récupérer et des quêtes secondaires mais également une mission à accomplir : assécher le lac de dissolvant central. Pour se faire, vous pouvez par exemple récupérer les trois batteries à placer dans leurs emplacements autour de la fontaine : il y en a une près de la maison bleue de Moody, une sur le balcon du bâtiment central et une dernière sur les toits de la rangée de maison (utilisez le dissolvant pour pouvoir grimper dessus). Quand le dissolvant sera dissipé, passez par l'ascenseur puis dans la trappe pour poursuivre l'aventure.

Passage vers la Cascade Arc-en-ciel

Commencez vers la droite pour être propulsé vers le haut et continuez sur le tourne-disque. Grimpez alors à l'étage supérieur. Faites réactiver à Oswald le flipper puis grimpez avec sur le barres. Dissolvez alors l'obstacle puis passez sur l'avion et le disque avant de vous servir du propulseur pour finir le niveau en rentrant dans la bouche du nain ! Comme pour l'autre passage, vous pouvez aussi prendre votre temps pour explorer à fond le niveau et dénicher divers objets.

Cascade Arc-en-ciel

Ce nouvel environnement introduit également une nouvelle mécanique de gameplay : l'encre invisible. Assez explicite sur son fonctionnement, il s'agit simplement de plonger dedans pour ne plus être repérable par la caméra, attention à ne pas courir ou sauter car ses effets disparaîtraient. Dissolvez ensuite la porte de gauche puis faites exploser les feux d'artifice à côté de celle de droite. Approchez-vous alors de la cascade en prenant garde aux ennemis puis dissolvez les rochers sur la gauche pour faire tomber la colonne.

Grâce à ce passage improvisé, plongez dans la marmite d'encre dorée qui vous rend invulnérable au dissolvant. Continuez donc derrière la cascade, volez à l'aide d'Oswald puis franchissez la porte de Blanche-Neige. Activez ensuite le mécanisme électrique face à la cascade : vous devez remettre en place les tuyaux comme l'indique Petit Pat. Pour le premier, repeignez l'engrenage pour faire remonter le plateau de gauche de la balance puis interagissez avec le connecteur.

Pour le second, grimpez à l'étage à l'aide de la plateforme mobile puis reconnectez-le simplement. Le troisième demande un peu plus de coordination : vous devez d'abord repeindre le réveil Mickey situé sous le tuyau suivant puis revenir vers le ventilateur de l'autre côté de la salle et profiter du ralentissement des pales pour passer de l'autre côté. Tapez alors sur la vanne puis tirez le levier en tête de Mickey pour couper le ventilateur un court instant et revenir dans la salle principale pour tirer un autre levier qui vient d'apparaître.

Passage vers la Caverne Arc-en-ciel

Approchez-vous du projecteur pour entrer dans un nouveau niveau 2D : il y a deux côtés possibles conduisant à portions de niveau différentes pour la suite, admettons que vous rentriez tel quel, ce sera le " bon " côté. Il s'agit d'un niveau classique, le but est simplement d'atteindre le haut. Sur le chemin, tapez un sifflet pour que le personnage scie une planche vous permettant de continuer tranquillement jusqu'au projecteur de sortie.

Caverne Arc-en-ciel

Ce passage n'est pas si simple à franchir puisque vous devez passer sur la grande épée, or les toons l'effacent aussitôt que vous la repeignez ! Vous allez donc devoir les éliminer et pour y parvenir, passez par l'épée et sautez sur le côté droit puis frappez les ennemis pour le faire tomber dans le vide. Du coup, passez par les colonnes successives dont certaines sont à repeindre pour atteindre la grande statue et le projecteur vers le ravin Disney.

Passage vers le Ravin Disney

Vous voici dans un nouveau niveau en deux dimensions mais dans une ambiance totalement différente : avancez tout à droite et tapez le lampadaire pour faire fuir les chauves-souris. Remontez alors sur les toits et avec le bon timing, franchissez l'obstacle. Sauter ensuite sur les tombes portées par les fantômes pour atteindre le château et entrez dans le projecteur pour accéder au Ravin Disney.

Ravin Disney (1ère partie)

Votre nouvelle tâche dans cet environnement est de charger le train avec des sphères disséminées dans le niveau : il y en a une en plein milieu dès le début, une dans le saloon et une dans sous le pilier renversé. Notez qu'à cet endroit si vous dissolvez trop d'objets, la rivière se changera en dangereux solvant et de nouveaux ennemis arriveront. Comme d'habitude également il y a une foule d'objets à dénicher dans cet environnement si vous prenez le temps de l'explorer à fond. Récupérer les trois boules n'est pas obligatoire mais cela vous octroiera un pin's supplémentaire, quoi qu'il en soit pour partir, approchez-vous de la cabine du conducteur.

Ravin Disney (2ème partie)

Avant de rejoindre le labo de Labo du Savant fou, un dernier passage dans le Far West s'impose. Cet environnement n'étant pas très long. Commencez par réactiver le générateur en sautant sur le bord de la falaise, derrière les fils colorés. Vous pourrez alors revenir vers la longue suite de plateformes improvisées, chapeau, raquette, réveil, tout est bon pour atteindre le projecteur !

Passage vers le Labo du Savant Fou

Rien de particulier à signaler dans ce très court niveau si ce n'est une bobine de film tout en haut : sautez sur la botte de foin tout en haut à gauche pour passer sur la droite, récupérer l'objet et redescendre vers le projecteur.

Le Labo du Savant Fou

Premier boss du jeu et il n'est pas si facile que ça à vaincre. La première étape est de peindre ou dissoudre entièrement la tête du dragon afin de faire sortir le toon et pour pouvoir infliger des dégâts. Bien sûr il faut éviter également ses attaques, la deuxième partie se concentrant elle sur la queue mais la méthode est la même. Dès que vous l'avez touché une seconde fois, grimpez à l'étage grâce aux plateformes et dissolvez les trois piliers afin de faire s'écrouler le plafond sur la tête du dragon et au passage finir le premier chapitre.

Episode 2 : Un petit mystère

Passage vers le Marais

Pour continuer l'aventure, entrez dans le projecteur de Mean Street Nord qui conduit au marais. C'est un classique niveau en 2D : filez en ligne droite en faisant attention aux squelettes blancs qui vous blessent puis ressortez par le projecteur au bout.

Le Marais

Vous voici à présent dans un nouvel environnement plein de dangers : sautez sur les crocodiles pour rejoindre le ponton puis allez repeindre un terminal posé contre un mur sur la droite. Oswald le reprogrammera et ainsi les ennemis ne seront plus dangereux. Montez sur le toit pour rentrer dans le magasin puis sortez par l'autre porte pour atteindre une nouvelle zone. Dans celle-ci, une autre machine à reprogrammer se situe vers la droite (à repeindre avant avec Mickey).

Avancez ensuite en sautant au-dessus des crocodiles à l'aide d'Oswald puis poussez les leviers pour ouvrir la porte. Sauter alors sur le bateau pour aller dans la zone suivante : vous devez au choix reprogrammer les créatures ou plus simplement faire exploser des feux d'artifices devant le mur de pierre sur la droite.

Pour en trouver, montez sur les toits puis tirez le levier avec la tête de Mickey. Une fois ceci fait, placez-les au bon endroit puis entrez dans le projecteur.

Passage vers l'Allée du Fantôme

Un autre niveau intermédiaire qui ressemble beaucoup au précédent : commencez par avancer entre les squelettes qui dansent puis faites attention à celui à quatre pattes. Avancez jusqu'au fond puis sautez dans la tombe pour vous retrouver au-dessus et enfin entrez dans le projecteur pour passer à la suite.

L'Allée du Fantôme

Toujours dans la continuité du scénario, vous allez désormais devoir traverser l'Allée du Fantôme. Dans celle-ci, il y a beaucoup de " Petites tâches ", ces ennemis ne sont heureusement pas bien difficiles à battre. Progressez donc dans les rues jusqu'à atteindre une statue un peu particulière : demandez à Oswald de l'électrifier puis poussez-la en face de vous pour qu'elle ouvre la porte vers la suite.

Continuez votre chemin en suivant la route jusqu'à atteindre un passage visiblement bloqué mais il n'en est rien, montez sur le balcon en empruntant la rampe tout au fond à droite puis sautez sur celui d'en face. Entrez dans la maison puis laissez-vous tomber dans la rue sur la droite pour continuer. Après la cinématique, une sorte de phase de boss vous attend : approchez-vous d'abord du Club 13 pour rencontrer Electro-Pat puis battez-vous contre les robots étranges

avant d'entrer dans le projecteur conduisant aux tunnels de chemin de fer.

Passage vers les Tunnels du train

Toujours un classique niveau en deux dimensions pour lier les deux zones, dans des tons un peu plus colorés cette fois. Avancez bien sûr vers la droite en faisant attention aux projectiles puis sautez sur les nénuphars sans toucher l'eau. Ensuite, grimpez sur l'arbre-violoncelle avant de revenir une dernière fois au sol pour atteindre le projecteur de sortie.

Tunnels du train

Vous arrivez dans un nouvel environnement qui ne porte pas un nom très explicite : il s'agit en fait de trois dioramas successifs présentant des scènes animées des exploits de Mickey dans le premier opus du jeu. Commencez par repeindre la plateforme centrale puis sautez entre les câbles électriques pour rejoindre le premier diorama après une cinématique. Celui-ci n'est pas bien dur à reconstruire : montez par les plateformes de gauche puis repeignez intégralement les bras mécaniques pour pouvoir débloquer le tube de transport vers le second.

Dans celui-ci, Oswald suggère de " monter sur les chevrons pour tenter des réparations " ce qui n'est pas très clair : il s'agit en fait de grimper sur les plateformes suspendues pour aller réparer les tuyaux à coups de peinture. Déplacez également les rails au sol pour que le petit train circule correctement puis apparaîtra un ennemi qu'il faut obligatoirement tuer pour passer à la suite : pour se faire, tapez-lui dessus pour faire tomber son masque puis sautez pour faire sortir le vilain toon qu'il ne vous restera plus qu'à asperger de solvant.

Dans ce dernier diorama, commencez par faire tourner la statue sur ressort en évitant les étincelles puis montez avec la soufflerie pour pousser le petit chariot roulant sur la piste électrifiée. Une énigme se présente : il faut aligner les feux d'artifices de tours en direction du monstre et pour cela, un bouton permet de faire tourner d'un quart de cercle celles qui sont sélectionnées par l'embranchement rotatif bleu. Cela se fait sans grande difficulté : concentrez-vous en premier sur les deux tours latérales car la tour centrale peut se tourner indépendamment des autres. Dès que ceci est fait, la porte s'ouvrira et vous pourrez ressortir par le projecteur vers le Fort Désolation.

Passage vers le Fort Désolation

Ambiance océanique pour ce passage intermédiaire, commencez par sauter sur les plateformes flottante pour atteindre la terre ferme. A ce stade le principal danger sera bien sûr les projectiles explosifs qui tombent du ciel mais rien de trop compliqué à franchir pour atteindre le projecteur de sortie.

Fort Désolation

Vous voici donc au Fort Désolation, un lieu étrange visiblement protégé par lan le fantôme qui n'aime pas bien l'idée qu'on le reprenne des mains des petites tâches. Commencez par repeindre le chemin pour aller au fond à gauche et pouvoir gravir la colline en repeignant un tronc, attention aux monstres explosifs à côté desquels il faut passer le plus discrètement possible.

Ouvrez ensuite une montre pour qu'Oswald puisse débloquer la porte à l'aide de son pouvoir électrique.

Pour la suite, plusieurs chemins sont possibles mais l'un d'entre eux est nettement plus simple que les autres : grimpez avec les troncs jusqu'au sommet, avant la tête de vache. Notez d'ailleurs qu'un des troncs doit être repeint pour ajouter un tronçon après s'en être servi pour monter. Continuez en direction du gremlin emprisonné puis avec Oswald planez en direction de l'endroit qu'il vous indique. Cette dernière zone est une nouvelle phase de mini-boss puisqu'après avoir éliminé tous les petits monstres, un plus gros viendra et il ne peut être touché qu'en l'aspergeant quand il ouvre la bouche. Selon la méthode choisie (peinture ou solvant), lan s'énervera ou non et vous aurez deux possibilités pour poursuivre vers la suite.

Passage vers le Parc des Chars

Supposons que le fantôme lan se soit énervé précédemment : pour atteindre la zone suivante vous devrez passer par un conduit ouvert par les deux personnages. L'objectif de ce niveau sera donc premièrement de pousser la boule jusqu'à son réceptacle électrique afin de débloquer le passage. Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez dissoudre les tourne-disques du début. En second lieu il ne vous restera donc plus qu'à sauter de plateformes en plateformes pour

finir le niveau et sortir par la tête de chat.

Le Parc des Chars

Cette avant-dernière zone du chapitre est l'une des plus vastes rencontrée jusqu'à présent et les méthodes pour la franchir sont multiples et parfois difficiles à cerner. Commencez par repeindre les câbles proches de la porte située en face du point de départ puis grimpez sur le rebord pour faire tomber l'animal métallique. Placez-le ensuite sur son socle pour qu'Oswald active le panneau de contrôle et puisse ainsi ouvrir la porte.

Entrez alors dans celle-ci puis montez et tirez la poignée avec Mickey pour qu'Oswald ouvre la porte suivante. Planez au-dessus de la mare de solvant en vous aidant des courants d'air puis refaites de même pour arriver dans le canyon. A ce stade il y a encore beaucoup à explorer dans cet endroit mais pour continuer la route principale, remontez le canyon vers la gauche et empruntez l'ascenseur.

Dans cette deuxième partie directement inspirée de l'univers d'Alice aux Pays des Merveilles, vous devez entrer dans la maison mais l'oeil qui vous guette vous ferme la porte au nez dès que vous vous en approchez ! La méthode alternative est donc d'abord de réactiver les mécanismes sur le côté de la maison puis de grimpez sur le balcon grâce aux plateformes. De là, planez jusqu'à la main tenant les feux d'artifice puis allez électrifier le nez du clown pour pouvoir monter sur le toit et en dissolvant la cheminée il y aura quelque chose à reprogrammer pour Oswald. Faites exploser ce qu'il faut et pour passer le rideau de dissolvant il vous faudra vous enduire d'une carapace dorée dans le puits (si ce n'est pas le bon liquide, repeignez les buissons devant la maison).

Passage vers l'Arène de Prescott

Un autre niveau intermédiaire sympathique mais cette fois-ci à la verticale, rien de bien compliqué pour autant puisqu'il suffit de sauter de plateformes en plateformes. Notez tout de même qu'avant d'aller dans le projecteur, vous pouvez récupérer une bobine de film en allant tout en haut du moulin.

L'Arène de Prescott

Pour conclure en beauté ce deuxième épisode, voici un nouveau boss ! Celui-ci n'est pas foncièrement difficile mais plutôt long, il s'agit en fait de dissoudre entièrement son armure puis de lui renvoyer un de ses projectiles avec l'attaque classique. Les laps de temps pour l'asperger sont très courts alors visez bien entre ses attaques pour ne pas que le combat s'éternise. Après l'avoir touché trois fois, une cinématique interviendra et ce sera retour à Mean Street pour se préparer au dénouement final.

Episode 3 : Dans les profondeurs

Passage vers Ventureland

De retour sur Mean Street, empruntez le projecteur derrière la statue de Disney pour aller à Ventureland enquêter sur les agissements de Prescott. Le niveau en lui-même est assez classique, faites attention aux jets d'eaux et sautez sur les voitures pour atteindre le projecteur de sortie et pouvoir attaquer les choses sérieuses.

Ventureland

Allez dans la maison du fond pour parler à Daisy qui vous expliquera que M. Mouche a volé une des pièces de l'ascenseur et elle vous demandera de retrouver le costume du capitaine pour " titiller sa corde sensible ". Il y a quatre éléments disséminés dans des coffres de la zone : la robe est juste à côté du studio de Daisy, l'épée derrière un arbre, le chapeau sur le toit du magasin et enfin le crochet à côté du ponton près du projecteur d'entrée.

Allez ensuite parler à Daisy pour habiller le mannequin des habits du Capitaine et M. Mouche, comme tout personnage de Disney, redeviendra gentil et donnera l'engrenage à Mickey. Utilisez-le alors sur l'ascenseur pour le réparer et montez dans les arbres avant de vous engouffrez dans la première porte à gauche pour continuer l'aventure.

Site de Construction

Arrivé dans la jungle, planez avec Oswald pour rester en hauteur et atteindre le tunnel de l'autre côté (il utilisera son boomerang pour libérer le passage). Pat Pan vous bloque le passage mais en dissolvant les masques en face puis en vous enduisant de liquide doré, vous pourrez passer sous la cascade de solvant. Allez ensuite dissoudre le mur du fond pour récupérer des feux d'artifice et faites les exploser pour détruire la grue. Plus qu'à monter sur les plateformes pour atteindre le projecteur vers Autotopia.

Autotopia

Après un niveau 2D plus court que jamais, vous arrivez à Autotopia, un nouvel environnement peu inspiré d'un point de vue du level-design puisqu'il faut faire trois fois la même chose. Pour désactiver les tours, vous pouvez soit dissoudre les voitures pour récupérer des pièces à déposer à certains emplacements mais le plus simple reste encore de se tenir sur une plaque de pression et attendre qu'Oswald pirate les terminaux. Entre les zones, activez les mécanismes pour ouvrir les cascades vers la suite puis à la fin du troisième, revenez à la première tour et montez au sommet pour entrer dans le projecteur.

Passage vers le Grenier du Savant Fou

Certainement le passage 2D le plus long et le plus intéressant du jeu, ce dernier niveau intermédiaire est rythmé par la voix du Savant Fou mais il n'en est pas bien difficile pour autant. Faites attention aux mares radioactives et autres rayons électriques pour pouvoir atteindre un robot en forme de savant qu'il faut franchir en grim pant dessus pour atteindre l'autre côté du niveau.

Grenier du Savant Fou

La fin de l'aventure approche et les surprises continuent puisque vous verrez Jamface le gremlin qui est enfermé dans une cage suspendue dans le vide ! La zone n'est pas bien difficile pour autant, pour sauver Jamface, commencez par repeindre une section de tuyau sur le sol pour qu'un escalier en sorte. Montez ainsi sur les plateformes en hauteur et piratez successivement les trois terminaux pour que les duplicateurs s'arrêtent, que Jamface soit sauvé et enfin que la porte s'ouvre !

Attraction du Savant Fou

Après une fort belle cinématique, le combat s'engage ! Il se déroule en deux phases distinctes. Dans la première, évitez les attaques du bras mécanique et arrosez le centre de l'oeil de solvant quand il s'approche. Quand celui-ci sera détruit, une longue chute vous conduira en sous-sol et pour détruire le deuxième robot il vous faudra dissoudre les masques qui l'entourent. Finalement, laissez Oswald pirater le terminal pour libérer les esprits et appréciez les cinématiques marquant le dénouement de l'aventure !

Quêtes secondaires

Trouver les héros cachés

Cette quête est récurrente dans toute l'aventure et est initiée en parlant au personnage juste en bas des escaliers quand vous arrivez dans Mean Street Sud. Il vous faudra ensuite récupérer l'appareil photo dans le magasin adéquat de Mean Street Nord puis en bon paparazzi, photographier toutes les têtes de Mickey et d'Oswald disséminées un peu partout. Notez que si la pellicule ne peut contenir que 6 photos, celles liées aux quêtes ne comptent pas. Il est plus que recommandé d'acheter des cartes dans les magasins (Mean Street Sud, Marais et Ventureland) afin de trouver plus facilement les têtes sachant que certaines peuvent être cachées, sous des éléments à dissoudre par exemple.

Sachez également qu'il y a bien plus de têtes à photographier que n'en demande réellement Seth, si vous n'arrivez pas à en trouver une malgré l'aide de la carte, passez simplement à la suivante. Une fois que vous avez réuni assez de photo par épisode, retournez voir Seth qui est sur la droite dans le tunnel sous la gare de Mean Street Sud (il faut dissoudre l'escalier pour y entrer). Voici quelques exemples des différentes têtes que vous pourrez rencontrer, elles sont très variées !

La poubelle d'un Toon

Pour débiter cette quête, parlez au responsable du musée du monde de la désolation à Mean Street Sud, il vous demande simplement de lui ramener des objets inutiles en tous genre afin d'élargir sa collection. Pour les trouver il n'y a pas de technique particulière, certains sont dans les magasins, d'autres se trouvent par hasard dans les niveaux en explorant un peu partout et d'autres encore sont simplement liés aux quêtes (les revendre vous empêchera donc d'en réussir certaines). Quand vous en avez assez, revendez-les à Laralee en allant au musée.

Opération lancé de gremlin

Cette quête s'entame automatiquement dans les souterrains de Mean Street quand vous rencontrez le premier gremlin. Un second est situé dans la Cascade Arc-en-ciel, passez par la porte du milieu au début du niveau puis volez au-dessus d'un geyser avec l'aide d'Oswald et il ne restera qu'à dissoudre une paroi sur la gauche pour le voir en cage. Le troisième est dans le Ravin Disney : pour l'atteindre il faut monter sur le rocher qui se surélève sous la pression, dissoudre les planches et effectuer un double-saut.

Le second épisode apporte également son lot de gremlins puisque dès le début du Marais vous en verrez un sur un toit juste en face de vous. Vous en trouverez un second au début de l'Allée du fantôme en dissolvant une palissade sur la gauche. Un autre se situe dans le premier diorama des Tunnels du Train, derrière un mur orange à dissoudre.

L'épisode 2 en cache encore ! Dans Fort Désolation, il y en a un au sommet des arbres sur lesquels il faut grimper (là où se trouve la tête de vache) puis le dernier se trouve dans le canyon du Parc des Chars, vous devriez les voir si vous suivez la méthode décrite dans la soluce.

Dans l'épisode 3, le premier se situe dans le tunnel non loin du poste de Pat Pan sur le site de construction. Un second est dans Autotopia, dès la première section allez au fond à droite pour voir des arbres à dissoudre et grimpez sur l'espace ainsi libéré en sautant sur la voiture orange. Le dernier de tous les gremlins est lié directement à l'aventure puisqu'il s'agit de Prescott qui est enfermé dans une cage en verre suspendue au-dessus du vide.

Un trio avec brio

Pour trouver cette quête, parlez à Nouf-Nouf le petit cochon dans le cinéma de Mean Street Nord : il s'agit de retrouver ses frères dans le monde de la désolation. Naf-Naf est caché dans la maison de Mickey à Osville et vous devrez donc compléter la mission " L'incident de Dingo à la fontaine " pour pouvoir entrer et il ira de lui-même à Ventureland. Nif-Nif quant à lui se trouve dans le magasin de clé dans lequel vous pouvez entrer à la fin du Fort Désolation et lui aussi ira rejoindre Ventureland.

En les revoyant dans leur cabane de Ventureland, ceux-ci vous expliqueront leurs malheurs et vous demanderont de l'aide. Refusez de payer leur dette de 5000 E-Tickets mais allez plutôt sur Mean Street. En effet, parmi les options proposées, la plus simple est d'aller parler à l'homme du cinéma qui conclura la quête sans rien demander de plus et vous offrira même un pin's !

L'esprit du Monde de la désolation

Pour obtenir cette mission, parlez à l'esprit du Monde de la Désolation près de la statue de Disney sur Mean Street Nord : vous devrez ensuite retrouver certains pin's précis puis réveiller les statues du musée de Mean Street Sud. Pour cette quête en particulier, vous récupérerez le premier pendant votre première visite à Osville (selon si vous choisissez la méthode de Dingo ou de Prescott) et le second sera à acheter chez le marchand de pin's (" Oswald le lapin chanceux " ou " Pat Hibulaire").

L'encyclopédie du Monde de la désolation

Cette quête se commence en parlant à la photographe sur Mean Street Nord, votre but sera alors de photographier les hauts-lieux du monde de la désolation. Ceux-ci sont clairement localisés en jeu grâce aux petits panneaux avec des appareils photo mais encore faut-il les trouver.

Episode 1

{| La " cascade Arc-en-ciel " avec les nains et les peintures colorées

La statue de l'ange dans la Caverne Arc-en-ciel
Une vue d'ensemble du ravin Disney
{| Le saloon du Ravin Disney

Episode 2

{| Très difficile à atteindre, une première photo est au début de l'allée du Fantôme près de la fontaine de dissolvant : sautez sur la plante dans son pot puis sur la plateforme et volez en direction du panneau en face (il y a également un coffre bleu)

Peu après la porte, montez sur l'immeuble qui fait l'angle et prenez en photo la place

Toujours dans l'Allée, montez sur un balcon près du Club 13 et prenez en photo l'entrée

{| Dans chacun des trois dioramas il y a une plateforme suspendue avec photo à la clé

{| L'entrée du Fort Désolation

Le point de vue de la forêt depuis le haut de la tête de vache

{| Dès le début du Parc des Chars, la plateforme est facile à atteindre

La dernière photo de l'épisode 2 est un panorama du canyon dans la Parc des Chars

Episode 3

{| Dès le début d'Autotopia, allez vers la gauche et dissolvez le haut des arbres. Demandez ensuite à Oswald de vous envoyer en l'air pour pouvoir prendre la photo

Dans la troisième zone d'Autotopia, depuis une alcôve dans la roche

De l'autre côté de l'écran

Pour initier cette quête, parlez au gremlin responsable de la salle d'arcade de Mean Street Nord, vous devrez ensuite lui ramener des pins précis pour remettre en marche les machines. Ceux-ci sont en fait liés aux boss du jeu : à chaque victoire vous en remporterez un selon vos choix mais l'autre sera également accessible en l'achetant chez les marchand de Mean Street Nord. Voici la liste de ceux dont vous aurez besoin :

{| Cercle de feu et Gentil dragon

Complexe de Napoléon et Seconde Chance

A bas le Savant Fou et Aie confiance en le Savant Fou

Merci pour les souvenirs

Parlez à Moody le pirate dans sa maison bleue d'Osville puis à son collègue juste à côté pour obtenir une nouvelle tâche : photographier des lieux bien précis afin d'une part de rendre sa mémoire à Moody et d'autre part de lui donner envie de repartir à l'aventure avec son ami. Notez que les deux pirates ne peuvent être satisfaits en même temps, dans cette solution seront donc détaillées les photos de Moody qui sont les plus simples à obtenir en faisant les autres missions annexes.

{| La première est tout simplement sa maison bleue à Osville

La seconde mentionne " des créatures bleues qui sautent devant la maison de leur maman ". Il s'agit en fait des lapins d'Ortensia et pour cela vous devrez donc faire le choix de les ramener à Osville dans la mission secondaire " Les rassembleurs de lapins " (il faut au minimum deux fournées avant de faire la photo).

{| La troisième mentionne la statue d'Oswald à Osville, celle-ci est réparée uniquement après avoir complété la quête donnée par Dingo.

Pour la dernière, parlez au gremlin de l'usine à gags et donnez-lui assez de métal pour qu'il répare le panneau autour de la ville puis prenez-le en photo.

La désolation Omnibus

Pour entamer cette mission, parlez à l'un des conducteurs de train des gares de Mean Street Sud, Osville, Ventureland ou du Marais : chacun vous donne une tâche à accomplir et vous récompensera d'un pin's si vous revenez le voir après l'avoir aidé.

{| Osville : soulevez le toit de la gare avec un ticket de fée puis repeignez-la intégralement.

Mean Street Sud : il faut d'abord acheter le croquis de montre au bazar non loin puis l'utiliser devant le conducteur de train pour ralentir le temps et ainsi Oswald sautera pour aller activer le mécanisme.

Marais : parlez au conducteur de train dans la deuxième section du marais qui vous dira d'abord qu'il veut une nouvelle télé. Achetez donc le croquis dans le magasin qui fait la jointure entre les deux premières zones du marais puis créez-en une sur l'emplacement à côté de la gare (Oswald va utiliser l'électricité pour ouvrir la trappe). Revenez ensuite voir le conducteur puis attirez-le en plaçant des télé successivement entre lui et la gare afin qu'il reprenne le travail

Ventureland : encore une fois, parlez au conducteur de train qui vous demandera d'utiliser une enclume pour dégager les débris. Achetez le croquis correspondant chez le marchand de Ventureland puis faites ainsi tomber une enclume sur les débris pour que l'accès à la gare soit dégagé.

L'assistance de l'assistant d'Horace

Cette quête s'initie auprès du fantôme qui se trouve dans le bureau d'Horace à Mean Street Sud. Il veut que vous lui retrouviez son nounours dont les morceaux sont éparpillés dans l'Allée du Fantôme. Voici où les trouver :

{! Dès le début derrière le mur à dissoudre sur la gauche

La tête est un peu plus loin sur une plateforme en hauteur

Montez sur l'immeuble dans l'angle après la porte puis laissez Oswald activer le mécanisme et sautez en face

{! Un autre morceau est à l'étage d'une maison où vous pouvez monter un peu plus loin

Au même endroit que le précédent, faites exploser des feux d'artifices devant une porte pour le trouver

Le dernier se situe dans la zone du club 13, sur un balcon à gauche

Après avoir ramené au fantôme son ours, Horace vous demandera de lui trouver un nouvel assistant en remplacement : Barnacles Jones dans Ventureland. Celui-ci vous explique qu'un autre pirate, Tom Scorbrut, lui a volé sa boussole et qu'il ne peut pas travailler sans. Il suffit alors d'aller parler au personnage en question qui se tient non loin puis de le prendre en photo quand il sort la boussole de sa poche. En lui parlant à nouveau, il reconnaîtra son méfait et vous rendra l'objet. Vous pourrez alors le remettre à Jones et plus tard parler à Horace pour récupérer votre récompense.

Regarde le ciel !

Pour commencer la mission, parlez à la gérante du musée après le début de l'épisode 2 ou bien au gremlin Copernicus dans l'observatoire. Il faudra alors leur ramener un certain nombre d'objets, choisissez-en un des deux et donnez-lui tout pour être sûr d'obtenir la récompense finale. Les objets de cette mission sont :

{! Un éventail qui se trouve sur des rochers du bon côté de la Caverne Arc-en-ciel

Une capsule qui se trouve derrière l'oreille de la tête de cochon du Ravin Disney (pour y accéder il faut planer avec Oswald)

Le pique-nique de Peter le Dragon qui est dans le labo du Savant Fou (il faut y retourner une seconde fois après avoir battu le boss)

Un sucrier pirate qui se trouve au bout de l'Allée du Fantôme derrière un mur à dissoudre

Une bouteille de lait dans Fort Désolation qui s'attrape au vol en planant avec Oswald au-dessus de la palissade juste après avoir délivré le gremlin (voir dans la soluce).

Une montre dans le Parc des Chars qui s'atteint en montant sur l'image d'Alice dans le canyon puis en se faisant envoyer en l'air par Oswald

Une voiture de course dans Autopia qui se trouve dans une cavité rocheuse de la deuxième section

Une boule à neige qui se trouve dans l'Attraction du Savant Fou que vous trouverez uniquement en revenant dans la zone après la fin de l'aventure

Les rassembleurs de lapins

Après le début de l'épisode 2, parlez à Paulie le marchand de glace ou bien à Ortensia pour commencer la quête. Deux personnages sont donc en concurrence pour cette quête et bien sûr vous ne pourrez pas contenter les deux.

Successivement, rendez-vous dans les environnements suivants et approchez-vous des lapins pour qu'ils vous suivent jusqu'au tuyau :

{! Mean Street Sud : le tuyau est sur la gauche en bas quand vous vous tenez face à la gare

Ravin Disney : le tuyau est en contrebas du projecteur par lequel vous arrivez (bon côté de la caverne)

L'Allée du Fantôme : dans la zone juste devant le club 13

{! Tunnels du train : dans le second diorama

Fort Désolation : dans la zone avec des arbres et une tête de vache (notez que certains sont en hauteur)

Parc des chars : dans la deuxième section de la zone, autour de la maison inspirée d'Alice aux pays des Merveilles

L'incident de Dingo à la fontaine

Encore une quête qui s'initie à partir de l'épisode 2 mais cette fois à Osville en parlant à Dingo : il s'agit de retrouver les morceaux de la statue centrale. Cette mission est l'une des plus faciles du jeu dans la mesure où tout est déjà sur place, dans les souterrains de la ville. Prenez tout d'abord l'ascenseur déjà emprunté mais continuez à descendre plus profondément.

Votre premier objectif est de vider la salle de son dissolvant et pour cela il suffit de fermer les vannes en tapant dessus. Ensuite, descendez sur le sol asséché et récupérez les deux premiers morceaux de la statue qu'il faut amener près du tube d'aspiration. Descendez encore d'un niveau et traversez la salle en choisissant l'un ou l'autre côté. Prenez la troisième partie de la statue (la tête) mais prenez aussi l'autre (Oswald ou Mickey selon le côté) ! Ainsi en remontant Dingo vous demandera quel héros devra représenter la nouvelle statue, à vous de faire votre choix sachant qu'il sera toujours possible d'inclure l'autre par la suite en donnant du métal à un gremlin.

Un acte de bon coeur

Pour trouver cette mission, parlez aux deux personnages du début du marais : ils se disputent une maison. Celle-ci se trouve dans la troisième section du Marais, Sparks le gremlin la répare en échange de bouts de métal puis quand vous reviendrez vous donnera l'acte de propriété. Plus qu'à aller choisir à qui le donner, Métairie semble avoir un petit avantage puisqu'en allant la voir dans sa nouvelle maison elle vous donnera la nouvelle quête de prendre une photo au choix.

La récompense dépendant du risque pris pour la faire, il est conseillé de prendre les trois lieux ci-dessous en photo avant de revenir la voir :

{ L'ours endormi de Fort Désolation (à l'entrée quand vous venez du projecteur des Tunnels du Train)

Un œil électrique ouvert de la deuxième section du Parc des Chars (sur la maison inspirée d'Alice aux Pays des Merveilles)

Gilda dans Autopia qui apparaît à la fin de la zone mais que vous pouvez aussi revoir par la suite

A court de toon

Cette quête s'initie également dans le Marais en parlant au fantôme de la deuxième section : il vous demande d'abord de remettre en état l'orchestre. Tapez le levier pour que les crocodiles correspondent aux instruments puis laissez Oswald électrifier le mécanisme pour finir cette partie. Dans un second temps, il vous demandera de repeindre tous les objets du marais (dans les trois sections) ce qui exige notamment que vous ayez réparé la maison (voir quête précédente). Pas de méthode particulière, explorez et repeignez dans les moindres recoins et vous aurez la confirmation que vous avez fini quand vous verrez " Étape de quête terminée " en bas de l'écran.

Cette quête a également un autre aspect car Louis qui habite dans le cabanon au bout à gauche de la deuxième section du marais vous demande lui de détruire l'orchestre, vous pouvez le faire à la place de la demande du fantôme ce qui est beaucoup plus simple mais nettement moins gratifiant.

Le rendez-vous de Donald

Décidément, revenir dans le marais est utile puisque dans la troisième section, il y a une autre quête à lancer auprès de Donald ! Il vous demande de réparer son bateau pour qu'il puisse retrouver Daisy, le gremlin Sparks aura également son rôle à jouer (il faut donc l'avoir libéré au préalable, voir la mission " Opération lancé de gremlin "). Retournez donc à sa forge près de la gare du Marais pour qu'il vous demande de l'aider à la réparer : inutile de lui donner du métal puisqu'il suffit de ressortir, d'attendre qu'Oswald aille activer un mécanisme pour pouvoir grimper sur le toit et réparer/repeindre ce qu'il y a là-haut.

Quand vous redescendez le voir, il vous demande alors un engrenage nécessaire pour réparer le bateau de Donald : il se trouve dans le cimetière au fond de la troisième section du marais. Pour ouvrir la porte derrière lequel il est caché, vous devez replacer les statues derrière les tombes (tirez-les à proximité et elles se placeront automatiquement). Le fantôme va vouloir vous l'acheter mais refusez (l'argent il y en a partout) puis retournez voir Sparks et enfin Donald pour achever la mission et recevoir le pin's de récompense. Plus tard, vous pourrez récupérer un autre cadeau en parlant à Daisy dans Ventureland.

Une vie de capitaine pour moi

Cette quête s'initie en parlant à Billy Belluga ou à Damien Loudmer dans Ventureland, tous deux souhaitent trouver le trésor du Capitaine pour prendre sa place. Achetez d'abord la perle géante au magasin (1000 E-tickets quand même !). Pour Damien Loudmer, grimpez sur le toit du studio de Daisy puis sur la plateforme avec la statue géante. Placez la perle et enfin repeignez les trois miroirs de la zone pour que la tête s'ouvre et vous permette de récupérer le trésor à offrir à Damien en échange d'un pin's.

Beaucoup de bruit pour des encreurs

Bien que ce soit une quête annexe, celle-ci se lance automatiquement dans l'aventure durant le passage dans la jungle. Vous devez en effet choisir entre détruire ou réparer la grue derrière Pat Pan. Revenez dans la zone plus tard pour récupérer votre récompense en fonction du personnage satisfait.

Reconstruire Autotopia

Cette quête se trouvera à votre retour dans Autotopia en parlant à Gilda. Elle vous demande de réparer la piste de course. Tout d'abord allez en direction du garage qui se situe derrière une cascade de solvant dans un tunnel (pas celui que vous avez emprunté dans l'aventure). Commencez par ouvrir le garage en courant sur l'engrenage pendant qu'Oswald tire la manivelle. Ensuite, vous devrez donner du métal à Stuffus puis cherchez des pneus en tapant dans les voitures d'Autotopia (toutes n'en donnent pas, c'est aléatoire).

Dès que vous en avez quatre, revenez voir le gremlin pour terminer la mission.

+ D'INFOS

FORUM

📌 MASTER CLASS

Jouez en Expert class et terminez à la première, deuxième ou troisième place dans chacune des 5 courses de n'importe quelle league.

📌 SAUTER PLUS HAUT

Appuyez sur Bas lorsque vous vous trouvez sur un tremplin pour prendre plus de hauteur.

📌 DÉPART RAPIDE GRÂCE AU COMPTEUR

Pendant le compte à rebours d'une course, écoutez bien le nombre de "bip" juste après l'affichage du mot "Ready!". Il suffira d'appuyer sur l'accélérateur entre le troisième "bip" et l'affichage du "Go!" sur l'écran pour obtenir un petit boost.

📌 DÉPART RAPIDE GRÂCE AUX CONCURRENTS

Juste avant le démarrage de la course, accélérez au maximum tout en appuyant sur Droite, ce qui aura pour effet, à la fin du compte à rebours, de vous déporter tout de suite vers la droite et de vous faire percuter un de vos concurrents qui vous projettera vers l'avant, et donc de gagner de la vitesse.

Fast and Furious : Showdown

© Activision / Firebrand Games 2013

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

CASSEUR DE VOITURE

Pour cela, il faut détruire 500 véhicules.

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 :

{1 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 déclencher 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 shônen. 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 : Surpasserment 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 relais 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 frerot qu'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 coeur 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

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

BIEN VISER AVEC LES RAFALES

La particularité du niveau 4 du mini-jeu Arrow est d'avoir des rafales. Pour bien viser, placez le viseur légèrement à gauche de la cible si le vent souffle vers la droite ; si le vent souffle vers la gauche, mettez le viseur légèrement à droite.

DÉBLOQUER LE MODE INFINI

Pour débloquent le mode infini de 9-Volt dans Gamer, terminer les trois premiers niveaux de ce même mode.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX MODES AVEC 18-VOLT

Ballon Fighter Accéléré

Etre super-gamer à Ballon Fighter.

Ballon Fighter Diabolique

Etre super-gamer à Ballon Fighter Accéléré.

AVOIR FACILEMENT TOUTES LES CAPSULES

Marre de réussir certaines choses et d'attendre chaque jour pour avoir des jetons ? Alors changez la date de votre console, puis lancez le jeu ; on vous donnera un jeton. Répétez cette opération plusieurs fois pour obtenir la totalité des capsules.

Injustice : Les Dieux sont Parmi Nous

© Warner Bros Games / NetherRealm Studios 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

COSTUMES À DÉBLOQUER

Boss Grundy

Terminer le mode Classic Battle.

Flash Elseworld's Finest

Terminer toutes les missions Star Labs avec 3 étoiles.

Godfall Superman

Terminer le mode Story.

Kryptonite Lex

Terminer toutes les missions Star Labs.

New 52 Flash

Lier un compte WBID.

New 52 Nightwing

Atteindre le niveau 30.

New 52 Shazam

Terminer toutes les missions Shazam S.T.A.R. Labs.

Yellow Lantern

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

LEGO City Undercover

© Nintendo / TT Games 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 MOTS DE PASSE

3d74qf9	Missions bonus
3gcc7xr	Justice & voiture de sport rouge
cncnrh	Drag Queen
dwjvct	Véhicule : Drakonas
gystqp	Loup-garou
hvgtpg	Natalia Kowalski
mhhrhm	Pilote de course
n7nn4f9	Missions et véhicules à grande vitesse
rjyzhc	Samouraï
syfmwj	Joueur de foot
vzhhdn	Véhicule : Velocator
xkgzvj	Tenue de gorille
ycmwkp	Joueur de baseball

📌 DÉBLOQUER LE PERSONNAGE REX FURY

Terminer le jeu pour débloquer ce personnage qui a la capacité de tirer les poignées jaunes.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 - Nouveaux visages et vieux ennemis

Bienvenue dans Lego City ! Sur le port, prenez le temps de récupérer vos premières pièces, qui vous serviront à acheter des extras au commissariat, ainsi que des super-briques en détruisant tous les éléments de décor qui passent à votre portée, pour pouvoir construire les super-constructions éparpillées dans toute la ville. Prenez le volant de la voiture de police au bord du quai et suivez les pièces vertes pour atteindre le commissariat. A l'intérieur, maintenez la touche A près des pièces éparpillées scintillant en bleu pour réparer l'ordinateur et suivez Frank au sous-sol. Après la chute de votre collègue, brisez les caisses en bas pour construire un vestiaire et récupérez votre uniforme de police.

De retour à l'étage, montez au niveau supérieur, scannez la piste au sol en partant du bureau du chef en gardant votre uniforme de policier pour trouver la clé et entrez dans le bureau. Détruisez les objets présents pour pouvoir construire une stéréo et ainsi réveiller le chef, puis après le briefing, prenez la voiture direction la banque. Prenez en chasse le clown malhonnête en ne vous souciant pas des dégâts collatéraux (dans Lego City, tout se reconstruit!), et poursuivez la poursuite à pied pour lui mettre les menottes.

Réquisitionnez un véhicule pour rejoindre votre objectif suivant, montez sur la terrasse et utilisez votre scanner pour localiser le deuxième clown. Escaladez le lierre pour entrer dans le jardin, ouvrez le garage et amenez le matériel sur la plaque lego à gauche. Sautez sur le champignon une fois celui-ci construit, pistez la valve avec votre scanner pour la placer sur la pompe et détruisez les obstacles entravant le jet d'eau pour créer un autre lierre et l'escalader.

Interpellez le clown braqueur, prenez un véhicule direction les docks et rejoignez le point d'observation sur les containers pour repérer le dernier malfrat dans le bateau. Profitez de l'aide du docker en montant à l'arrière de son chariot pour contourner la barrière et l'ouvrir, puis retrouvez le sandwich de son collègue en le pistant au scanner. Une fois dans le bateau, ouvrez le container pour poursuivre et arrêter le dernier clown et rejoignez votre prochain objectif en voiture.

Chapitre 2 - Le passé revient en force

Après la scène, descendez jusqu'à la station essence, réparez les pompes, puis suivez la piste pour dénicher une deuxième super-brique vous permettant de construire la borne d'appel de véhicules. Suivez les pièces vertes pour rejoindre un petit coin de campagne et acquérir le grappin, puis retournez en ville pour utiliser votre nouvel outil sur le toit du fast food indiqué. Montez dans le beagle géant pour repérer les malfrats avec votre scanner et escaladez l'immeuble avec votre grappin pour accéder à votre première mission spéciale. Vous pouvez rejouer ces missions autant de fois que vous le souhaitez pour en percer tous les secrets une fois tous les uniformes débloqués, simplement en touchant l'icône de la mission sur le gamepad.

Mission spéciale : Bagarre sur les toits

Traversez avec votre grappin, longez le rebord blanc et bleu et construisez-vous un trampoline avec les pièces sur la droite après avoir tiré dessus. Détruisez les meubles pour construire un tremplin géant, poursuivez les malfrats vers l'autre immeuble et interpellez le premier d'entre eux en le mettant à terre. N'hésitez pas à détruire tous les objets présents pour compléter les objectifs secondaires et remplir la barre jaune au centre, empruntez la tyrolienne après avoir escaladé la paroi et continuez votre petite ascension pour atteindre le deuxième malfrat.

Arrêter le troisième larron se trouvant juste un peu plus loin, après une petite montée sur les parois bleues et blanches, suivez le dernier sur les toits sur la droite en sprintant pour ne pas glisser, puis utilisez votre grappin sur l'hélico pour pouvoir traverser. Poursuivez votre ascension pour mettre la main sur le dernier malfrat et ainsi clore la mission.

Chapitre 3 - Allez directement en prison

Retournez au commissariat et détruisez la poubelle à l'arrière sur la droite pour pouvoir construire une zone de passage bleue et blanche, allez parler au capitaine du ferry sur le quai pour obtenir l'amélioration du scanner vous permettant de localiser les super-briques et brisez les objets près des escaliers pour suivre une piste menant à l'une d'entre elles. Allez faire le plein de super-briques en ville, revenez construire le ferry et traversez jusqu'à Albatross island.

Brisez la caisse pour récupérer des matériaux, utilisez-les pour construire un passage sur les barbelés et suivez la piste au sol pour trouver la clé vous permettant d'accéder aux commandes de la porte suivante. Détruisez la benne sur la gauche pour pouvoir compléter les parois de saut, longez le rebord qui suit pour passer le grillage, utilisez votre grappin pour monter sur le chemin de garde et utilisez le tube bleu pour pénétrer dans la cour de la prison.

Pour récupérer le ballon de basket, rendez-vous au fond à gauche de la cour pour escalader les pièces au mur, construisez un tremplin avec les pièces à tirer avec votre grappin et mettez KO les détenus un peu plus loin sur la droite. Rapportez ensuite le ballon pour ouvrir l'accès au terrain et allez parler à Blue. Rejoignez enfin votre prochain objectif pour lancer la mission spéciale.

Mission spéciale : Ennuis à l'horizon

Commencez par faire place nette en mettant KO tous les détenus, puis récupérez la tenue de voleur dans la cellule de Blue. Vous pouvez à présent forcer les portes verrouillées ! Utilisez cette compétence sur la gauche, détruisez la caisse pour pouvoir construire une paroi à escalader et forcez la cellule à gauche pour aller récupérer une des 40 briques rouges du jeu dans la pièce adjacente (Pièces x2 en l'occurrence). Allez ensuite vers la droite, suivez la piste avec votre scanner pour dénicher la clé ouvrant la cellule qui suit et récupérez la carte d'accès au fond dans le coffre.

Allez utiliser la carte tout à gauche pour désactiver les lasers, montez avec votre grappin et frayez-vous un chemin jusqu'au bureau du directeur. Tirez sur le lustre pour pouvoir confectionner une grille qui empêchera Stonewall de sortir, pilliez son coffre fort et posez le vinyle sur le lecteur sur la droite. Vous accédez ainsi à la cellule de Rex. Détruisez les toilettes sur la gauche pour créer un jet d'eau vous permettant de monter, suivez la piste de l'autre côté pour trouver un

bouton caché, tirez sur la baignoire pour en trouver un deuxième et cognez sur le punching ball pour révéler le dernier interrupteur et ainsi clore cette mission.

De retour sur le continent, allez emprunter le train à la gare la plus proche pour vous rendre aux mines Blubell, récupérez la vanne dans le coffre à droite de l'entrée et posez-la sur la sirène pour la faire sonner et ainsi libérer le passage.

Mission spéciale : Altercation minière

Commencez par forcer la grille non loin pour abaisser un levier faisant tomber un tas de débris, construisez une plate-forme avec ces derniers pour pouvoir monter sur la gauche et escaladez. Utilisez votre grappin pour traverser vers la droite, construisez un tremplin avec les objets une fois ceux-ci détruits et récupérez la tenue de mineur dans l'armoire. Avec ce costume, vous pouvez détruire les rochers ronds à coup de pioche et utiliser de la dynamite.

Sautez en contrebas pour trouver une pièce au coeur des rochers à détruire, placez ladite pièce dans son encoche pour pouvoir construire un distributeur de dynamite et utilisez un bâton au fond à droite pour faire tomber les pièces qui vont vous servir à construire le rail. Une fois cela fait, poussez le wagon d'explosifs et mettez les malfrats KO. Faites de même dans la salle suivante, allez chercher de la dynamite au fond à gauche et faites sauter les toilettes pour vous confectionner un plongeur.

Manoeuvrez au mieux pendant votre chute pour éviter les obstacles et récupérer un maximum de pièces, puis frayez-vous un chemin entre les rochers une fois en bas. Détruisez les tas de rochers suivants pour trouver une piste menant à des explosifs, utilisez-les pour faire sauter le cube argenté et construisez la plate-forme pour pouvoir monter. Détruisez les objets que vous croisez pour construire un tremplin, tirez sur le pont pour le déplier et pouvoir traverser après avoir récupéré la super-brique au bout à droite et continue à monter.

Allez chercher la torche au bout à droite, revenez allumer la mèche pour tout faire sauter, montez de plus belle en récupérant la super-brique sur la paroi d'escalade et laissez-vous glisser le long du filin sur la gauche pour atteindre une super-brique ayant une valeur de 10,000. Redescendez le long de la chaîne, brisez les rochers pour trouver une autre brique, allez chercher une dernière super-brique dans le cabanon verrouillé au fond à droite et construisez le téléphérique.

Escaladez la paroi sur la droite en évitant les barils explosifs, passez les menottes aux ennemis et utilisez votre grappin derrière les poutres au fond pour grimper. N'avancez pas trop pour ne pas tomber dans le broyeur, grimpez de plus belle en évitant les roches chauffées à blanc et frayez-vous un chemin en détruisant tous les objets qui passent à proximité de votre pioche pour pouvoir construire un distributeur. Prenez un bâton de dynamite pour faire sauter le cabanon et construire un tremplin et laissez-vous tomber sur la droite pour accéder au coffre renfermant un enregistrement.

Chapitre 4 - Un parcours semé d'embûches

Après la scène, vous êtes de retour à l'extérieur de la mine : allez prendre de la dynamite au distributeur non loin et faites sauter le cube argenté non loin de la voie ferrée pour dénicher une brique rouge. Faites le tour de la zone pour faire le plein de super-briques en les chassant au scanner, puis rendez-vous au bord de la route un peu plus loin pour construire le pont de la sérénité et ainsi accéder à la prochaine mission.

Mission spéciale : Fou de kung-fu

Commencez par compléter le mini-jeu sur la gauche en inclinant doucement votre gamepad pour mettre la main sur un premier feu d'artifice à placer au centre et qui fera apparaître une super-brique, puis brisez la statue de lion à droite de l'entrée pour suivre une piste menant à un deuxième feu, qui fera apparaître une autre super-brique. Un bâton de dynamite apparaît également au fond à droite : emparez-vous en et utilisez-le sur le pilier à droite pour pouvoir grimper.

Utilisez votre grappin, détruisez les statues pour déplier les échelles et faire s'envoler un point d'attache, puis une fois en haut, allumez autant de torches que nécessaires pour aller actionner les mécanismes de part et d'autre du temple et ainsi faire apparaître les deux derniers feux d'artifice et autant de super-briques. Construisez enfin le dragon pour pouvoir ramasser la clé ouvrant le temple proprement dit et entrez.

Allez frapper le gong sur la gauche avec l'outil mis à votre disposition et suivez les indications de Barry après la scène pour apprendre à contrer les attaques. Utilisez la touche A pour attraper les ennemis les plus coriaces pour les projeter au sol et vous viendrez facilement à bout des disciples de Barry.

Empruntez la tyrolienne sur la droite pour rapidement rejoindre la route et réquisitionner un véhicule et suivez les pièces vertes jusqu'à la plage pour retrouver le camion mentionné par Frank. Passez les menottes aux deux vagues d'ennemis successives en les jetant les uns sur les autres, puis prenez le volant pour conduire le fourgon jusqu'au commissariat en évitant autant que possible les collisions avec les véhicules ennemis.

Chapitre 5 - Sous couverture

Une fois sorti du commissariat dans votre costume de policier sous couverture, empruntez un véhicule pour vous rendre à votre prochain objectif et obtenir votre scanner audio. Montez ensuite sur les bâtiments derrière vous en empruntant un tuyau bleu, puis en utilisant votre grappin, et inaugurez votre nouveau joujou en espionnant les conversations tenues dans le building en face. L'information qu'il vous faut en poche, prenez la route direction la galerie d'art de Lego City, espionnez à nouveau quelques conversations et prenez le malfrat en chasse jusqu'à pouvoir détruire sa voiture en rentrant dedans et mettez-le au sol.

Dans la peau du voyou, allez voir Qiang en suivant les pièces vertes sur la route pour accepter le boulot qu'il a à vous proposer et conduisez jusqu'à la tour Blackwell dans le temps imparti. Une fois votre passager à bord, amenez-le à bon port, encore une fois dans le temps imparti, puis rendez-vous à une rencontre avec M. Chan dans une petite ruelle. Reprenez ensuite la route pour rejoindre l'hôtel, dont l'entrée est gardée par deux hommes de main.

Allez détruire les objets autour du cuisinier un peu plus loin sur la droite pour construire un barbecue, détruisez les étales plus loin sur la droite pour trouver et ramener des cuisses de poulet, puis reconstruisez la stéréo de l'autre côté de la piscine. Assistez au spectacle du magicien sur la gauche pour récupérer un disque et mixez un peu pour mettre l'ambiance et attirer le second garde.

Faites mine de pénétrer dans le garage, plaquez au sol les hurluberlus costumés qui sortent de l'hôtel et prenez le volant de la voiture rouge que vous avez été chargé de voler pour la ramener à Chan. Rendez-vous ensuite à son agence de location de limousines qui est à deux pas et qui est en train d'être cambriolée. Le voleur surpris en flagrant délit, poursuivez-le sur les toits en multipliant les acrobaties pour finalement passer au chapitre suivant.

Chapitre 6 : Ça reste en famille

Rendez-vous à l'arrière du commissariat, construisez la moto de Chuck, forcez la porte non loin pour tout démolir à l'intérieur et ramenez la première roue que vous trouvez pour la monter sur l'engin. Allez ensuite construire une canne à pêche sur le ponton pour pouvoir récupérer la seconde roue dans l'eau, puis une fois la moto assemblée, faites un tour du quartier en passant dans tous les points de passage pour combler Chuck et obtenir le fourgon.

Allez récupérer Moe de Luca devant le tribunal, échappez aux policiers en veillant à l'intégrité de votre véhicule jusqu'à atteindre la planque et reprenez le volant après que Moe vous ait recontacté, direction le parking de l'aéroport. Prenez la voiture qui vous est gentiment proposée, rattrapez et détruisez le camion ciblé en lui rentrant dedans et conduisez le camion chez Vinnie, dans la cour de son magasin de glaces.

Après la scène, vous obtenez le flingue-couleur, qui vous servira à actionner des mécanismes à distance en utilisant votre costume de voleur. Pour l'heure, rejoignez l'entrée des égouts pour passer à une mission spéciale.

Mission spéciale : Sale boulot

Forcez la porte à gauche pour récupérer la vanne et posez-la en bas à droite des escaliers pour pouvoir récupérer la clé au fond du conduit. Ouvrez la grille à droite, sautez au dessus des jets nauséabonds en abaissant les leviers successifs et mettez KO les ennemis un peu plus loin. Tournez la valve pour faire apparaître un change-couleur, utilisez-le avec votre costume de voleur et allez tirer sur le cercle orange croisé un peu plus tôt pour débloquer un petit tas de pièces.

Utilisez-les pour finir la construction de la paroi bleue et blanche, montez, mettez les ennemis suivants à terre avant de suivre la piste devant l'échelle pour trouver de la dynamite et utilisez-la dans le tonneau non loin pour pouvoir construire

un matelas gonflable, qui vous aidera à traverser les eaux usées. Passez sous les barreaux un peu plus loin, récupérez la vanne derrière la porte verrouillée et utilisez-la sur le mécanisme en retrait pour créer un jet d'eau qui vous enverra en hauteur.

Déblayez les rochers avec votre costume de mineur, détruisez les objets sur la gauche pour récupérer de la dynamite, récupérez la brique rouge derrière la grille à forcer et placez vos explosifs pour faire apparaître un change-couleur, qui vous permet de couper le cercle vert dégagé plus tôt. Grimpez sur les tuyaux bleus maintenant accessibles puis sur l'échelle, détruisez tous les objets pour pouvoir construire une plate-forme à pousser et tirez au grappin pour pouvoir passer en hauteur et récupérer de la dynamite. Utilisez-la près de la surface argentée et entrez dans la chambre forte.

Ouvrez le coffre de droite pour pouvoir construire un change-couleur argenté, tirez sur la parabole, poussez-la pour qu'elle réfléchisse le laser et tirez la seconde parabole avec votre grappin pour l'aligner avec le laser. Portez la caisse de pièces sur son socle pour confectionner un change-couleur bleu, tirez sur la paroi grise sur la gauche pour pouvoir monter, utilisez l'ordinateur pour accéder au coffre renfermant de quoi construire un change-couleur vert et tirez sur le cercle rouge sur la gauche.

Placez les trois vannes sur autant de support pour actionner les machines, alignez les points de couleur et redescendez pour mettre la main sur l'émeraude poivron tant convoitée. Neutralisez les gardes pour atteindre l'accueil, reconstruisez les deux tableaux pour obtenir des indices et alignez les chiffres suivants sur les machines pour obtenir la clé menant aux bureaux : 10, 3 et 7. Vous pourrez ainsi récupérer assez de super-briques pour construire le chasse-neige et entamer votre fuite.

Échappez à vos poursuivants pour pouvoir livrer l'émeraude sous le pont, rejoignez votre objectif suivant pour obtenir l'appareil photo et prenez un peu de hauteur à l'aide du tremplin non loin. Espionnez la conversation des malfrats, montez en haut de la tour indiquée et prenez-les tour à tour en photo pour faire grossir votre dossier de preuves. Rendez-vous ensuite à la concession de Qiang et mettez KO ses hommes de main pour passer à la suite.

Chapitre 7 - Un petit boulot pour Chan

Rendez-vous sur le quai indiqué et prenez les commandes du bateau mis à votre disposition pour rejoindre Appolo Island en suivant l'itinéraire de pièces vertes. Ouvrez la grille, empruntez un véhicule pour atteindre le centre spatial, forcez la porte au rez-de-chaussée et détruisez les meubles pour pouvoir construire l'armoire contenant la tenue d'astronaute, qui vous permet d'utiliser les cubes quadricolors et les téléporteurs. Construisez également le change-couleur sur la droite, ressortez, construisez le cube à quatre couleurs inspirés du jeu Simon sur la gauche du bâtiment, répétez la séquence de couleur et finissez d'assembler et de peindre la paroi bleue et blanche.

Grimpez sur le toit, utilisez votre grappin pour atteindre et réparer le téléporteur, puis empruntez-le en astronaute pour commencer la mission spéciale.

Mission spéciale : Méchants astronautes

Faites d'abord place nette dans le hall, utilisez le cube Simon sur la gauche pour pouvoir construire un téléporteur à emprunter, utilisez un deuxième cube Simon pour pouvoir construire un change-couleur et utilisez votre flingue-couleur ainsi modifié pour ouvrir la porte en bas à gauche. Au grappin, tirez sur l'emblème en hauteur pour fabriquer la suite de la piste, poussez le cube jusqu'au bout, utilisez la dynamite en bas au centre pour accéder à l'ascenseur et neutralisez les gardes à l'étage.

Forcez les casiers, tirez au grappin sur le meuble à gauche et suivez la piste au sol pour trouver et confectionner trois petites soupapes à placer sur la machine au fond à droite. En astronaute, empruntez ensuite le téléporteur maintenant accessible, actionnez les deux leviers successifs et montez à la chaîne qui pend au centre de la pièce. Retenez bien la séquence des cases qui s'illuminent au sol pour la reproduire, changez la couleur de votre pistolet et tirez sur la parabole en haut à droite pour débloquer l'échelle.

Utilisez le cube Simon, construisez une parabole, changez sa couleur ainsi que celle de la surface jaune sur laquelle bute le rayon de lumière pour activer un premier pilier, puis allez détruire tous les objets de l'autre côté de la pièce. Construisez un change-couleur pour pouvoir tirer sur le cercle vert en hauteur à droite, mettez en place vos deux paraboles et retournez à gauche pour reprendre la couleur argentée et la tirer dessus pour rediriger la lumière vers le

deuxième pilier. Empruntez l'ascenseur après avoir neutralisé les deux gardes, allez vers le fond de la pièce et prenez la carte d'accès dans le coffre fort.

Utilisez-la pour pouvoir traverser vers le centre et larguer le buggy lunaire au sol, redescendez pour le remettre d'aplomb et sortez par la grande porte à droite. Sur le quai, les hommes de Chan sont visiblement en retard : faites donc le tour de l'île en évitant les patrouilles de gardes jusqu'à la fin du temps affiché à l'écran et rejoignez enfin le quai où votre exfiltration peut enfin se faire.

Chapitre 8 - A la rescousse !

Conduisez jusqu'au centre ville, repérez la vitrine renfermant les changes-couleur à côté de la route, construisez un téléporteur pour entrer et équipez-vous de la couleur bleue. Utilisez votre flingue-couleur pour colorer la paroi, montez, neutralisez les ennemis après la scène et utilisez le cube Simon pour pouvoir construire une autre paroi à escalader. Sautez sur la mur plus loin sur la droite, poursuivez votre ascension notamment en vous confectionnant un trampoline et défendez Blackwell contre ses ravisseurs.

Raccompagnez-le au commissariat, puis prenez à nouveau le volant pour aller retrouver Natalia à la casse de Chan. Une nouvelle mission spéciale vous y attend en compagnie des fameux Studski et Clutch.

Mission spéciale : Chamboule-tout à la casse

Neutralisez tous les ennemis, détruisez les boîtes vertes pour trouver des bidons d'essence à vider dans le réservoir indiqué (videz également le troisième tout près du générateur) et actionnez la grue en hauteur. Sautez sur le cylindre pour le faire rouler vers la grille à droite et l'ouvrir, faites place nette dans la deuxième section de la casse, poussez le frigo au fond pour accéder à un bâton de dynamite, à utiliser sur la masse argentée sur la droite et construisez une niche pour le chien pour pouvoir accéder à une super-brique dans le cabanon.

Près de l'entrée de la seconde section, tirez au grappin sur la machine pour pouvoir construire un change-couleur, montez sur le pylône près de la grue pour récupérer une vanne à fixer à la base, faites monter un interrupteur géant et tirez dessus au flingue-couleur pour vidanger la zone et accéder à une autre super-brique. Construisez le broyeur de voiture pour pouvoir monter dans la première section, évitez les chutes de voitures en progressant sur le rebord, abaissez le levier, confectionnez une paroi à escalader et empruntez le passage au fond.

Neutralisez les malfrats, détruisez les rochers pour révéler une caisse de pièces à utiliser pour rafistoler la voiture au fond à droite, forcez la plaque d'égout sur la droite pour récupérer de la dynamite et sautez de pilier en pilier pour aller faire sauter la carcasse d'avion. Construisez et empruntez le téléporteur, affrontez quelques ennemis et montez secourir Natalia en prenant le contrôle de la grue.

Chapitre 9 - Le bétail doit rentrer au bercail

Allez faire un tour à la campagne et rendez visite au shérif Huckleberry pour voir ce qu'il a à vous proposer. Après la scène, prenez le cheval à l'extérieur, rejoignez la ferme indiquée et réparez le tracteur du fermier. Suivez la piste non loin pour trouver de l'huile à mettre sous le capot, puis allez récolter les épis de maïs dans le champ pour retrouver la clé du garage. Ouvrez ce dernier pour obtenir le costume de fermier, arrosez les plantes à gauche de l'enclos de cochons pour pouvoir grimper sur le lierre et utilisez votre cocotte pour voler jusqu'au toit adjacent.

Arrosez le pot pour monter davantage, scannez la zone pour repérer un premier cochon perdu et allez le chevaucher pour le ramener dans son enclos. Rejoignez votre prochain point de repérage sur les butes de foin, déterrez la vanne près du cochon endormi pour le réveiller avec le jet d'eau et le ramener au bercail. Dirigez-vous ensuite vers le château, arrosez un pot sur la droite pour pouvoir grimper, forcez la grille à droite pour pouvoir arroser un plant et récolter une tomate à mettre dans la mangeoire, escaladez sur la gauche et volez avec votre cocotte jusqu'au pont au loin pour pouvoir récolter une banane.

Téléportez-vous pour revenir au château, placez la banane dans la mangeoire et placez le cochon dans le canon pour le ramener à la ferme et passer au chapitre suivant.

Chapitre 10 - De retour sur l'affaire

Retournez en ville aux abords du musée, puis rendez-vous à la galerie d'art pour faire pousser un peu de lierre et grimper dans la pièce remplie de changes-couleur, puis utilisez la couleur verte pour débloquent l'ascenseur. Arrosez quelques fleurs pour pouvoir monter d'un niveau, brisez les objets pour pouvoir construire un ventilateur géant, sprintez sur les parois recouvertes de pièces blanches et bleues et construisez de quoi monter jusqu'au sommet. Utilisez les cercles de boost avec votre cocotte pour rejoindre le toit du musée et commencer une mission spéciale.

Mission spéciale : Cohue colossale chez les fossiles

Détruisez tout dans la boutique de souvenir pour trouver et ramener un levier sur la gauche, tirez au grappin pour libérer la formule un, neutralisez les gardes qui rappellent et construisez un distributeur de dynamite pour pouvoir faire sauter la pépite d'argent et remettre la locomotive en route. Brisez les différents objets pour créer un chariot à pousser le long de la voie, récupérez la vanne pour la placer dessus et ainsi créer un escalier, détruisez les moteurs pour confectionner un change-couleur et tirez dans le cercle rouge sur la droite.

Apportez la pépite de minerai à l'étage du dessous pour forger une clé et accéder à une super-brique, remontez pour placer la caisse de pièces et rafistoler la machine de forage et pouvoir monter davantage et utilisez le robot sous-marin sur la gauche pour aller pêcher une autre super-brique. Approchez-vous des lasers au fond pour obtenir assez de briques pour pouvoir construire l'avion jaune, montez au sommet du bateau, puis laissez-vous tomber dans la vitrine. Suivez la piste pour trouver un item à placer dans le chariot de l'astronaute, construisez et empruntez le téléporteur, abaissez le levier et stabilisez les jauges de pression pour pouvoir remonter.

Changez la couleur de votre pistolet, tirez sur l'orbe en contrebas et passez les lasers désormais désactivés. Neutralisez les gardes, brisez les objets exposés sur la gauche pour trouver une plume, allez chatouiller le squelette du côté droit pour pouvoir prendre la dynamite dans le bureau et utilisez-la sur le bureau du côté opposé. Activez l'interrupteur pour abaisser les vitrines à l'étage, passez les menottes aux gardiens, allez construire un homme des cavernes, activez la console devant la vitrine pour l'activer et créez une roue pour faire apparaître une super-brique.

Tirez dans le mille en utilisant la vitrine de robin des bois et recréez le totem correspondant dans la vitrine des indiens pour accumuler assez de super-briques, puis construisez le T-Rex au centre de l'exposition. De retour à l'extérieur, ne vous reste plus qu'à détruire tous les véhicules tentant de vous poursuivre et à livrer le dinosaure au hangar désigné. Rendez-vous ensuite à la caserne des pompiers pour une nouvelle mission.

Mission spéciale : Propriété très surveillée

Ouvrez le garage de gauche, construisez et utilisez le cube Simon, faites de même avec le change-couleur sur la droite et finissez de peindre la porte du milieu pour pouvoir entrer et récupérer votre uniforme de pompier. Éteignez le feu, ramassez la hache pour enfoncer la porte, allez placer la vanne sur l'arrivée d'eau et suivez votre instructeur. Faites déplacer le brancard pour faire sauter vos collègues, prenez le contrôle des lances à incendie pour éteindre les feux, puis construisez une échelle.

Traversez le bâtiment en utilisant vos nouvelles compétences ainsi que de la dynamite et votre grappin, détruisez les objets sur le toit pour pouvoir guider la voiture miniature dans le passage et créer un passage et secouez Pompomp Moggins III à l'aide d'un bon poisson frais. Entrez ensuite dans le bâtiment, cassez la porte sur la droite pour dénicher une brique rouge, participez au jeu de lance à eau en visant les bouches visages retournés, montez à l'étage pour suivre la piste près du bureau du chef, utilisez la clé sur la porte du bureau de gauche et construisez un trampoline pour sauter sur les lampadaires en planant dans votre costume de fermier pour le dernier saut.

Récupérez la clé dans le coffre, utilisez-la au rez-de-chaussée pour atteindre le hangar, suivez la piste à côté de la grille pour trouver une vanne à placer non loin et sautez de l'autre côté.

Construisez et utilisez un cube Simon, prenez la dynamite pour aller faire sauter la grille argentée sur la gauche, changez la couleur de votre pistolet et tirez dans l'orbe pour arrêter les ventilateurs en hauteur. Vous pouvez ainsi traverser en tenue de fermier en planant avec votre cocotte.

Construisez un tremplin pour aller de l'autre côté, tirez dans l'orbe et abaissez le levier pour faire apparaître un matelas gonflable. Utilisez-le pour retraverser, forcez la porte et aux commandes du jet d'eau, remplissez le réservoir sur la gauche pour pouvoir sortir.

Dans le tunnel traversant, prenez les commandes du bateau en suivant les pièces vertes pour vous rapprocher de l'hôpital et éteignez l'incendie pour pouvoir entrer dans le garage. Récupérez la carte d'accès de l'ascenseur dans le coffre à droite, neutralisez les malfrats à l'étage, éteignez les feux successifs vers la droite, réparez et arrosez le pot rouge pour pouvoir l'escalader et affrontez de nouveaux ennemis. Revenez sur vos pas en restant sur les toits, éteignez les flammes pour pouvoir vous laisser tomber et utiliser le change-couleur, éteignez les ventilateurs avec votre pistolet et forcez la porte à la hache.

Empruntez le téléporteur pour aller changer la couleur de votre flingue, revenez peindre la paroi pour pouvoir l'escalader, avancez sur les toits et grimpez jusqu'en haut de la tour. Menotez les deux vagues d'ennemis qui vous y attendent, planez jusqu'à Natalia avec votre poulet fétiche, construisez un hélicoptère et repoussez de nouveaux ennemis avant d'appeler un véhicule. Ne vous reste ensuite plus qu'à déposer Natalia sur le toit indiqué pour terminer le chapitre.

Chapitre 11 - Rencontre révélatrice

Retrouvez Moe de Luca devant la boutique de Vinnie, reprenez la route direction Paradise Sands et grimpez sur l'échafaudage à la gauche de l'hôtel des parents de Frank. Forcez la porte un peu plus haut pour construire un change-couleur, tirez sur l'orbe devant la statue d'abeille et montez dessus pour gagner les niveaux supérieurs. Utilisez les trois ateliers de musculation pour que le moniteur vous laisse passer, prenez de la dynamite et faites sauter la porte argentée.

En fermier, planez jusqu'aux bâtiments au loin en passant dans les cercles de boost, détruisez les transats et pilliez le coffre pour récupérer trois bouchons, à placer sur les trois premiers jets d'eau pour amplifier le dernier, évoluez sur les toits en neutralisant les ennemis sur votre route, arrosez les pots rouges pour pouvoir monter sur le rebord et traverser, puis détruisez la poubelle pour construire un change-couleur et peindre la paroi sur la gauche.

Sur le toit suivant, récupérez la super-brique dans la pièce verrouillée, construisez la piscine et remplissez-la avec votre lance à incendie. La boule sortie de l'eau, sautez dessus pour la faire rouler dans le trou sur la droite et sautez sur le tremplin. En mineur, cassez les rochers, Utilisez le téléporteur et confectionnez un bolide miniature avec les pièces présentes pour le piloter jusqu'à l'égout argenté au bout du parcours. Allez construire et utiliser le change-couleur, revenez sur le toit précédent et tirez sur l'orbe rouge pour pouvoir emprunter le nouveau tremplin.

Faites le tour du bâtiment, récupérez la clé dans le coffre, revenez l'utiliser sur la porte de l'autre côté et espionnez la conversation de Vinnie. Empruntez le rebord pour passer de l'autre côté, récupérez la brique rouge avant de redescendre du building et faites route vers le bateau qui vous attend sur la plage.

Mission spéciale : Petit casse au manoir

Assemblez quelques pièces pour pouvoir passer au dessus du grillage, faites le tour de la pièce en neutralisant les gardes au passage, éteignez le feu pour pouvoir tourner la valve et utiliser le point d'accroche pour grappin, puis abaissez le levier derrière la porte verrouillée. Assemblez le ventilateur pour poursuivre vers la droite, confectionnez et utilisez un cube Simon, réparez l'engrenage et abaissez le levier pour accéder à la vanne.

Abaissez-le à nouveau pour placer la vanne sur son socle, assemblez un pot de fleur à droite de l'élévateur pour faire pousser du lierre, faites sortir la caisse de pièces de la salle électrifiée en tirant dans l'orbe et empruntez l'ascenseur une fois ce dernier activé. Cassez tout dans la baraque pour amasser un maximum de briques et confectionnez les boutons nécessaires à l'ouverture de la chambre forte en mettant au sol les gardes qui font irruption.

A moto, suivez les pièces vertes pour rejoindre un cul-de-sac, combattez les hordes d'agent tout droit sortis de Matrix et conduisez jusqu'à la boutique de Vinnie une fois vos adversaires KO. Montez sur la citerne pour pouvoir atteindre le toit, faites sauter la porte argentée pour dégoter une super-brique et entrez dans la boutique.

Mission spéciale : Les glaces leur font perdre la tête

Tirez au grappin sur la porte, neutralisez les hommes de Rex et construisez un interrupteur à gauche du bar pour obtenir une caisse de pièces. Tirez au grappin sur l'enseigne au dessus de Vinnie pour le libérer ainsi que pour obtenir une autre caisses, construisez le mécanisme dépliant les escaliers et détruisez tous les objets sur votre passage en passant dans la pièce d'à côté sur la gauche.

Faites place nette, détruisez tout le mobilier pour pouvoir suivre les deux pistes menant à un change-couleur et une clé vous permettant d'accéder aux matériaux nécessaires pour construire deux glaces géantes, puis une fois dans la chambre froide, allez vous recouvrir d'un congélateur au fond pour pouvoir passer les jets de froid.

Utilisez de la dynamite pour détruire les blocs argentés, poussez le bout de tube pour pouvoir monter sur la gauche, tournez la valve et poussez le gros cube vers le bas. Allez construire un ventilateur géant avec ses restes pour monter à droite, éteignez le feu pour pouvoir tourner la valve et activez les commandes au centre pour terminer la mission et le chapitre du même coup.

Chapitre 12 - Arnaque au chantier

Direction le chantier de Paradise Sands, où une mission spéciale vous attend d'emblée.

Mission spéciale : Cambriolage au sommet

Poussez le tonneau indiqué, récupérez votre tenue d'ouvrier du bâtiment et réparez le panneau électrique. Utilisez le cube Simon en bas à droite pour obtenir un change-couleur à utiliser, tirez dans l'orbe à droite de la grille, prenez les commandes du rouleau compresseur pour passer, puis récupérez la brique rouge dans l'un des baraquement tout de suite vers le bas de l'écran.

Utilisez ensuite votre marteau piqueur pour forer les quatre carrés gris tremblant au sol, utilisez le cube Simon dans le bassin à présent vide pour réparer le monte-charge et grimpez dans le bâtiment en construction. Tirez au grappin pour pouvoir monter, allez chercher de la dynamite sur la droite pour détruire la paroi argentée, réparez le panneau électrique sur l'ascenseur, puis éteignez les flammes sur la gauche. Arrosez le pot rouge pour grimper, arrêtez le gaz en tournant la valve en contrebas et poursuivez jusqu'à vous laisser tomber dans une glissière.

Suivez la piste partant de la niche du chien pour retrouver son os et l'éloigner de la clé, utilisez-la pour pouvoir abaisser le levier et ouvrir l'accès à la future grue, puis rendez-vous à l'opposé du chantier pour forer un trou et accéder à une zone remplie d'objets à détruire : vous empochez ainsi une super-brique. Forez à tout va pour relâcher un jet d'eau vous propulsant vers une autre super-brique, suivez la piste depuis le centre du chantier pour trouver, construire et piloter une pelleuse vous permettant d'en récupérer une troisième et retournez près de la future grue pour en trouver une dernière dans un baraquement sur les containers.

Construisez finalement la grue, pilotez-la au mieux pour placer les tuyaux au bon endroit et sortez du chantier. Conduisez ensuite jusqu'à l'observatoire pour continuer votre oeuvre, déblayez les débris sur la droite, réparez le panneau électrique et pilotez la grue pour prélever le télescope. Échappez ensuite à vos poursuivants en limitant les collisions pour rejoindre le repaire secret et embrayer sur le chapitre suivant.

Chapitre 13 - Secrets

Mission spéciale : Comportement problématique

Neutralisez les hommes de Rex, coupez l'électricité sur la droite pour pouvoir détruire le cube et récupérer la caisse de matériaux, ouvrez la porte à l'aide du panneau de commande que vous pouvez construire avec et utilisez le terminal pour ouvrir la sortie. Construisez un plongeoir pour pouvoir vous lancer au coeur de la base, utilisez le cube Simon en haut pour récupérer de la dynamite et faites sauter le cube argenté.

Détruisez également le cube sur la gauche pour pouvoir améliorer la pince géante et détruire le sous-marin, traversez le couloir à dos de missile en attrapant les astronautes rouges pour les faire tomber et neutralisez les ennemis suivants. Forcez la porte en haut, construisez une échelle avec les pièces contenues dans le placard et allez utiliser le change-couleur sur la droite pour revenir tirer dans l'orbe rouge. Le jet-pack en poche, volez jusqu'à l'étage supérieur, détruisez tout pour pouvoir construire un distributeur de dynamite et faites le tour de la structure en volant.

Faites sauter la pièce argentée pour pouvoir confectionner et emprunter un téléporteur, prenez la pièce en désactivant les lasers au passage et volez vers la droite en passant dans les anneaux rouges pour poser la pièce sur son socle. Volez de plus belle pour rejoindre l'autre extrémité, utilisez votre jet-pack pour atteindre le téléporteur en hauteur,

réparez le panneau électrique pour pouvoir monter, puis abaissez le levier pour pouvoir aller au centre dans des anneaux rouges. Enfin, utilisez le cube Simon pour obtenir la dynamite nécessaire pour passer.

Faites place nette dans la salle en détruisant tout ce qui passe sous votre marteau piqueur, placez les caisses à leur place et tirez au grappin sur le canon au fond à gauche pour construire tous les générateurs et faire surgir une soucoupe volante. Sautez dessus pour pouvoir voler jusqu'au niveau supérieur et libérez les professeurs pour vous extirper de la base. Volez jusqu'au prochain objectif dans les montagnes, longez les falaises sur la gauche pour déjouer la sécurité et mettez KO les gardes de Blackwell.

Mission spéciale : Rentrée en pièces détachées

Rendez-vous au fond à droite de la cour de jeu pour récupérer une clé dans un coffre, forez au marteau piqueur sur le carré gris face à l'entrée pour récupérer de la dynamite et faites sauter la statue pour révéler une serrure. Sortez la caisse de matériel pour construire une voiture suicide, envoyez-la contre la porte argentée du garage et allez réparer le panneau au fond de ce dernier. Montez au niveau supérieur pour affronter quelques gardes, suivez la piste pour dénicher une vanne et allez la placer de l'autre côté de la piscine pour la vider.

Changez la couleur de votre flingue, escaladez, utilisez le cube Simon au fond sur la droite pour obtenir la brique rouge

Chapitre 14 - Emprunt dans les petites économies

Appelez un hélicoptère depuis la borne d'appel et volez au plus vite vers le laboratoire du professeur. Vous êtes rejoint par Frank une fois sur place : ouvrez la porte du garage à la hache, conduisez le camion de matériel le plus rapidement possible vers votre objectif, puis préparez-vous à sauver le monde. Aux quatre coins du building, affrontez les sbires de Blackwell et assemblez les générateurs de bouclier au fur et à mesure pour tout compléter dans le temps imparti et passer au dernier chapitre.

Chapitre 15 - Le devoir appelle... depuis l'espace

Rendez-vous sur la station de lancement, grimpez sur la tour au grappin pour recueillir les cinq super-briques nécessaires en volant avec votre jet-pack et en empruntant le téléporteur, puis construisez la fusée, direction la lune.

Mission spéciale : En route vers la lune

Détruisez les caisses pour pouvoir construire un élévateur, volez dans les cercles rouges et neutralisez les astronautes rouges en les attrapant pour pouvoir monter d'un niveau. Brisez les caisses à gauche du dôme pour trouver de la dynamite et faire sauter l'entrée, forez au marteau piqueur pour faire apparaître un jet d'eau qui vous propulse en hauteur et mettez KO de nouveaux ennemis rouges.

Volez vers la droite, construisez et utilisez un cube Simon ainsi que le change-couleur, rassemblez les pièces du buggy lunaire et traversez vers la gauche au volant du véhicule. Tirez dans les orbes pour débloquer l'ascenseur, placez votre buggy à l'intérieur, puis en face des faisceaux bleus, montez dans la salle de commande et abaissez le levier pour faire apparaître un interrupteur sous le buggy. Remontez à bord pour traverser le pont et atteindre le hangar. Là, réparez le panneau électrique, allez changer de couleur sur la gauche pour désactiver les lasers et prenez le contrôle du méca pour résoudre le puzzle sur la droite.

L'heure est enfin arrivée de vous confronter à Rex Fury ! Saisissez l'une des caisses de combustible dispersées aux quatre coins de la pièce et lancez-la sur le T-Rex pour le sonner. Rapprochez-vous ensuite rapidement pour le prendre à pleine main et remplissez les QTEs afin d'infliger des dégâts au boss. Répétez l'opération trois fois pour passer à une phase de combat plus terre à terre.

Pour venir à bout de Rex Fury, empoignez les astronautes rouges qui vous attaquent et visez le boss avec en maintenant la touche de lancer pour briser son bouclier. Ne l'attaquez pas directement et contentez-vous de contrer ses attaques jusqu'à ce qu'il reprenne sa position au centre. Répétez l'opération autant de fois qu'il y a de coeurs pour conclure l'affrontement.

Enfin, pendant votre chute vers la Terre, veillez à récupérer le jeton de Rex Fury au centre de l'un des cercles de

pièces, durant le dernier tronçon de la chute, car ce n'est qu'une fois ce costume endossé que vous pourrez ouvrir les grandes caisses à la poignée jaune qui vous résistaient jusque là. Vous vous en doutez sûrement mais oui, ce n'est qu'à partir de maintenant que vous pourrez compléter tous les niveaux à 100% ! A vos Legos, donc !

Guide des Briques Rouges

Les briques rouges, une fois collectées, permettent de débloquent des bonus très divers depuis le sous-sol du commissariat. Sur les 40 briques, 3 vous sont offertes dès le début du jeu, 15 sont disséminées dans les missions spéciales et les 22 restantes sont bien cachées sur la carte du monde, à raison d'une brique par zone. Il est conseillé d'attendre d'avoir acquis toutes les capacités pour vous mettre en quête de ces bonus cachés.

Pont d'Auburn - Scanner à briques rouges

Si vous désirez partir à la chasse aux briques par vous-même, il vous faudra obtenir cette brique débloquent le Scanner à briques rouges en premier. Pour ce faire, rendez-vous sur le pont d'Auburn et construisez un trampoline à l'arrière de l'un des piliers pour atteindre une corde tendue où repose la brique.

Fort Meadows - Scanner à jetons

Allez récupérer de la dynamite dans le distributeur à côté de la station essence et allez faire exploser les rochers argentés de l'autre côté de la route un peu en retrait. Détruisez quelques rochers de plus à la pioche pour trouver cette brique.

Pont Héritage - Récolte des pièces du GPS

Derrière l'un des piliers du pont, forez un trou au marteau piqueur pour pouvoir escalader et laissez-vous glisser le long de la corde de l'autre côté du pont pour obtenir la brique.

Centre-ville - Sifflet fantastique

Derrière un bâtiment non loin du musée, utilisez votre marteau piqueur pour faire jaillir de l'eau et pouvoir monter et forcer l'une des portes un peu plus loin pour accéder à la brique.

Festival Square - Boost prolongé pour les véhicules

Avec votre jet-pack, volez au dessus d'un enclos collé à l'un des building, grimpez grâce à un trampoline et une fois sur le toit, passez au fond dans l'angle mort pour ramasser cette brique.

Kings Court - Invincibilité

Repérez l'aire de jeu au centre de la zone, grimpez sur le tuyau bleu derrière un grillage et montez sur le toit pour pouvoir emprunter la tyrolienne. Sur le toit suivant, mettez votre costume de voleur Rex Fury pour forcer la porte et récupérer la brique.

Fresco - Rescousse de chute

Dans le quartier des villas non loin du canal, ouvrez l'oeil pour repérer un tuyau bleu à escalader sur une façade, placez-vous sur la rambarde face à la verrière et utilisez votre jet-pack pour atteindre le téléporteur sur le toit et atteindre la brique à l'intérieur. Si vous n'avez pas encore le jet-pack, suivez le parcours sur la droite pour arriver sur le toit de la verrière.

Aéroport - Voyage super rapide

A l'est de l'aéroport, repérez le hangar rouge isolé au fond et forcez la porte avec le costume de Rex Fury pour récupérer cette brique.

Cherry Tree Hills - Scanner des défis en ville

Sitôt le déguisement de voleur acquis, vous pouvez récupérer cette brique au dessus de l'entrée du commissariat.

Auburn - Scanner des défis tenues

A l'entrée de la ville, repérez les deux bancs et dénichiez une piste sur leur gauche qui vous mènera jusqu'à la brique.

Uptown - Super flingue-couleur

Repérez le magasin de jouet à la devanture flashy, allez changer la couleur de votre flingue en vert à une borne à l'étage d'un bâtiment non loin et tirez dans les deux orbes de la façade. Sautez sur la fusée de gauche et empruntez le téléporteur au bout pour atteindre la brique.

Crescent Park - Super bélier

A l'extrémité de la plage du parc, nagez sur la droite pour apercevoir une alcôve où vous attend la brique en question.

Bright Lights Plaza - Véhicules instantanés

Repérez le café à la devanture coulissante et empruntez l'ascenseur sur la droite. Arpentez alors simplement le couloir vers la gauche pour trouver la brique.

Pagoda - Super hache d'incendie

Prenez les commandes d'un hélico et sautez sur le matelas rouge au sommet d'un immeuble de la zone. Utilisez successivement votre jet-pack, le tremplin et la corde raide pour atteindre la brique sur un toit voisin.

Apollo Island - Super pistolet à rayon

Sur la piste à droite du centre spatial, construisez la rampe de cascadeur, dégotez un véhicule pour pouvoir l'emprunter, puis appuyez rapidement sur les quatre boutons rouges pour ouvrir le silo et récupérer la brique.

Albatross Island - Chapeau sirène de police

Dans la cour de la prison, utilisez votre marteau piqueur pour monter sur un jet d'eau sur la droite, escaladez la grande tour sur la gauche de l'héliport et avancez le long des toits de l'autre côté de la cour pour rejoindre l'autre extrémité de l'île et obtenir cette brique, enfermée juste à côté d'un parcours acrobatique.

Grand Canal - Sonnerie d'appel cochon

A partir de Fresco, prenez un bateau sur le quai et empruntez le canal qui s'enfonce dans les terres. Fouillez ensuite les différentes alcôves présentes dans le canal pour dénicher cette brique.

Crosstown Tunnel - Super marteau piqueur

Dans ce tunnel traversant, vous trouverez une alcôve accessible uniquement avec le déguisement de Rex Fury, en tirant sur une poignée scintillant en jaune. Derrière se trouve la brique tant convoitée.

Lady Liberty Island - Casquette de Mario

Dans le centre-ville, repérez la zone circulaire où vous aviez affronté les hommes de Blackwell, tirez sur la poignée jaune du cube avec le costume de Rex Fury et construisez le tunnel vert pour atteindre l'île. Escaladez le tuyau bleu pour rejoindre la statue, longez les rebords pour emprunter un téléporteur sur la droite, éteignez le feu avec votre déguisement de pompier et sautez sur la tyrolienne en face de vous pour récupérer la casquette au vol.

Pont Blackwell - Turbo pour tous

En dessous de la deuxième moitié du pont, vous trouverez plusieurs alcôve dont l'une contient la fameuse brique.

Attention, une ligne d'eau aqueuse sépare les deux moitiés du pont et des requins vous croqueront si vous tentez de la franchir à la nage.

Mine Blubell - Scanner des défis éléments

A la sortie de la mine, allez chercher de la dynamite dans le distributeur non loin et faites sauter le cube argenté près de la route pour trouver cette brique.

Paradise Sands - Sonnerie de pet

Après avoir espionné Vinnie et Rex lors du chapitre 11, longez le rebord vers la droite pour aller récupérer cette brique.

Mission spéciale 1 - Construction rapide

Sur les toits, après avoir rejoint le bâtiment des malfrats, volez avec votre jet-pack jusqu'au toit du dessus, forcez la porte et placez-vous sur la porte ouverte afin de pouvoir rejoindre le toit encore au dessus, qui abrite la brique du niveau.

Mission spéciale 2 - Pièces x2

Une fois à l'intérieur de la prison proprement dite et après avoir obtenu le costume de voleur, brisez les murs des cellules à l'étage pour récupérer cette brique.

Mission spéciale 3 - Dynamite illimitée

Tout à la fin du niveau, après avoir construit un tremplin vous permettant d'atteindre le coffre, Utilisez les cercles à poulet sur la gauche pour atteindre une zone secrète, évitez les rochers en grimpant et récupérez votre dû avant de vous téléporter.

Mission spéciale 4 - Super lancer

Une fois à l'intérieur du dojo, empruntez le téléporteur au fond à droite, puis alignez les quatre symboles en fonctions des métiers affichés sur la devanture juste en dessous. La brique apparaîtra alors sur le téléporteur au centre.

Mission spéciale 5 - Pièces x4

Lorsque vous devrez changer la couleur de votre pistolet pour progresser, rendez-vous au bout de la passerelle sur la gauche pour trouver la brique derrière une porte à déverrouiller.

Mission spéciale 6 - Super-spatio-conteneur

Dans le grand hangar où vous récupérez le buggy lunaire, allez réparer le panneau au fond à gauche, montez, récupérez de la dynamite, redescendez à droite de la fusée pour l'utiliser et créer un trou dans le sol, puis utilisez le téléporteur dans la pièce à droite pour aller récupérer la brique dans le coffre en dessous de là où vous apparaissez.

Mission spéciale 7 - Super stéthoscope

Tout au fond à droite de la casse, brisez le cube à poignée jaune en enfilant le costume de Rex pour voler directement sur la brique.

Mission spéciale 8 - Super-pied-de-biche

Dans la grande salle d'exposition, tirez sur les poignées jaunes au fond de la salle au centre avec le costume de Rex pour dénicher deux pièces du tricératops, puis montez dans la vitrine en haut à gauche pour détruire un autre cube à poignée et dénicher la dernière pièce. Le dinosaure complété, il vous fait cadeau de la brique.

Mission spéciale 9 - Carnaval des passants

Une fois dans les bureaux en fête de la caserne, forcez la porte juste à côté de votre point d'entrée pour récupérer cette brique.

Mission spéciale 10 - Aimant à pièces

Dans les sous-sol du manoir, lorsque vous arrivez face à une grille électrifiée à contourner par le haut, montez, mais progressez plutôt vers la gauche en empruntant la tyrolienne et réparez le panneau électrique pour pouvoir accéder à la brique.

Mission spéciale 11 - Coeurs bonus

Dans la boutique, volez avec votre jet-pack au dessus de votre point d'entrée pour trouver un cube Simon à utiliser, allez monter et utiliser le change-couleur et tirez sur les trois orbes disséminés dans la pièce pour matérialiser la brique au centre de la scène.

Mission spéciale 12 - Pièces x6

Au début du niveau, après avoir pris les commandes du broyeur, allez prospecter dans les baraquement vers le bas pour trouve la brique dans l'un d'entre eux.

Mission spéciale 13 - Pièces x8

Après votre entrée fracassante avec votre missile dans la base secrète, tirez sur la poignée jaune du cube à droite des faisceaux lasers en portant le costume de Rex pour faire apparaître un cube Simon, qui lui-même téléportera un interrupteur permettant de couper les lasers.

Mission spéciale 14 - Aimant à briques

Une fois arrivé à l'étage de la résidence de Blackwell, lorgnez sur la droite pour repérer un cube Simon à utiliser et brisez la boîte aux lettres qui apparaît pour récupérer cette brique.

Mission spéciale 15 - Pièces x10

Après avoir construit et amené le buggy lunaire au niveau supérieur, détruisez le cube à poignée jaune avec le costume de Rex pour pouvoir construire une orbe à activer et récupérez la brique dans le dôme ainsi débloqué sur la gauche.

LEGO Marvel Super Heroes

© Warner Interactive / TT Games 2013

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

📌 MOTS DE PASSE

Rendez-vous dans la salle de Deadpool dans le hall situé sur la gauche du pont principal de l'héliport, puis entrez les codes suivants sur le premier terminal.

Divers

UZFBG4 Pièces x2

Véhicules

35E41W Broyeur de citrouille
5T3CQU Moto Avenger
D5B7O3 Voiture de service du S.H.I.E.L.D
SH9MZQ Moto Araignée

Personnages

2NGSRZ Iron man (Mark-17)
7HWU4L Captain America (classique)
AA0Z50 Carnage
B7AA3K Soldat de l'hydra
CK7SDS Iron man (Mark-38)
H8CSE6 Thor (classique)
J58RSS Howard le canard
KXFQ87 Scarabée
OAW2LB Wolverine (avec capuche)
P9OWL0 Chat noir
Q5X1J5 Iron patriot
SZ8Q06 MODOK
TQ4C57 War Machine
WFOZXQ Spider-man (fondation du futur)

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Liste des aptitudes des personnages

Au fil des niveaux, de nombreuses aptitudes propres à chaque personnage seront indispensables pour progresser. Voici leur liste, leur moyen d'utilisation et les personnages auxquels elles sont rattachées. Durant les parties, il s'agira d'observer attentivement les décors afin de déceler chacun de ces éléments, pour ainsi comprendre ce qui est demandé et comment résoudre la multitude d'énigmes qui vous attend.

Briques sauteuses :

Les briques sauteuses sont des briques LEGO qui sautillent doucement sur place. Elles sont généralement obtenues en détruisant des éléments du décor et permettent de construire automatiquement un objet qui permet la progression dans le niveau.

Personnages concernés : Tous les personnages du jeu

Vol :

L'aptitude la plus utile dans LEGO Marvel Super Heroes est indéniablement le vol que peuvent se permettre certains personnages. Il est ainsi possible de se rendre absolument partout dans les zones, notamment en altitude pour y déceler des endroits cachés. Il est également possible d'accélérer pour accroître sa vitesse de vol.

Personnages concernés : Iron Man, Thor, la Torche...

Vol plané :

Parfois, de grands précipices vous séparent de la plateforme suivante. Certains personnages ont la capacité de flotter ou de planer afin de traverser ces zones périlleuses.

Personnages concernés : Monsieur Fantastique, Tornado, Magnéto...

Mur fissuré en croix :

Certains murs sont fissurés d'une croix. Il faut simplement leur donner un puissant coup de poing de la part d'un personnage très fort pour le briser. Si le mur fissuré se trouve en hauteur, brisez-le en lançant un objet lourd dessus.

Personnages concernés : Le Hulk, la Chose, l'Abomination...

Mur fissuré en griffures :

Certains murs sont fissurés de griffures. Là, c'est un autre type de personnage qui peut s'en charger : ceux qui possèdent des griffes.

Personnages concernés : Wolverine, Dents de sabre...

Interphone :

Les interphones permettent l'ouverture de portes ou le déploiement de structures permettant la progression comme des ponts. Seuls les superhéros " intelligents " peuvent les utiliser.

Personnages concernés : Iron Man, la Veuve noire, Monsieur Fantastique...

Ordinateur :

Les ordinateurs répondent au même principe que les interphones, mais demandent la résolution d'une petite énigme pour fonctionner. En général, il s'agit d'un petit puzzle basé sur trois couleurs très simple.

Personnages concernés : Iron Man, la Veuve noire, Monsieur Fantastique...

Caméra de surveillance :

Les caméras de surveillance armées d'un laser de couleur détectent la présence des personnages et ferment les issues. Il faut donc un personnage invisible pour pouvoir passer en toute discrétion.

Personnages concernés : La Veuve noire, la Femme invisible...

Grille d'aération :

Les grilles d'aération ont toutes une entrée et... Une sortie. Seuls les personnages capables de se glisser entre leurs barreaux pourront découvrir où elles mènent...

Personnages concernés : Monsieur Fantastique

Tissage de toiles :

Tisser une ou deux toiles aux endroits indiqués et dévoilés grâce à un sens particulier permet de décrocher un élément

du décor ou de carrément décrocher une structure.

Personnages concernés : Spider-Man, Monsieur Fantastique, Venom...

Interrupteur bouclier :

Certains interrupteurs placés en hauteur ne s'activent que grâce au bouclier de Captain America. Pour cela, visez et lancez l'arme afin de déclencher un mécanisme.

Personnages concernés : Captain America

Interrupteur griffes :

Certains interrupteurs placés au sol ne peuvent être actionnés que si on y plante des griffes. Il faut donc avoir avec soi un personnage aux ongles plutôt pointus.

Personnages concernés : Wolverine, Dents de sabre...

Interrupteur électrique :

Les interrupteurs électriques ne peuvent être activés que si on les charge avec un rayon électrique. Pour cela, le personnage en question doit d'abord recharger ses propres batteries.

Personnages concernés : Thor, Tornade, Docteur Fatalis...

Plateforme de réflexion :

Marquées du symbole de Captain America, les plateformes de réflexion permettent au superhéros de réfléchir les rayons lasers afin de détruire certains éléments du décor.

Personnages concernés : Captain America

Plateforme de transformation :

Marquées du symbole des Quatre Fantastiques, les plateformes de transformation permettent à Monsieur Fantastique de se transformer en un objet unique qui s'adapte directement aux situations et aux éléments du décor.

Personnages concernés : Monsieur Fantastique

Mur à grimper :

Certains murs sont pratiques pour être escaladés. Ils sont repérables grâce au sens particulier des personnages aptes à les grimper.

Personnages concernés : Spider Man, Wolverine

Motte de terre et pattes de chat :

Seuls les personnages armés de griffes peuvent se glisser dans les mottes de terre au-dessus desquelles on peut apercevoir de petites pattes de chat.

Personnages concernés : Wolverine, Dents de sabre...

Tige d'acrobatie :

En tirant des flèches sur le décor, Œil de faucon crée des tiges permettant de s'en servir de trapèzes pour progresser en sautant.

Personnages concernés : Œil de faucon

LEGO argentés :

Les LEGO argentés sont destructibles grâce aux missiles ou flèches explosives de certains personnages.

Personnages concernés : Iron Man, Œil de faucon

LEGO dorés :

Les LEGO dorés ne sont destructibles que par les personnages capables de produire des rayons de feu.

Personnages concernés : Iron Man, la Torche, Cyclope...

LEGO entourés de violet :

Les LEGO entourés de violet sont les LEGO que l'on peut déplacer lorsque l'on maîtrise des pouvoirs de télékinésie.

Personnages concernés : Jean Grey

LEGO magnétiques :

Les LEGO magnétiques sont les LEGO que l'on peut déplacer lorsque l'on maîtrise des pouvoirs magnétiques.

Personnages concernés : Magnéto

LEGO flammes :

Les LEGO flammes peuvent être éteints par les superhéros capables de produire de la glace, de l'eau ou de les survoler en créant du vent. Ils peuvent aussi être franchis par le Captain America qui dirige son bouclier vers le sol.

Personnages concernés : Captain America, Tornado, Iceberg

LEGO eau :

Les LEGO eau sont transformables en structures de glace par les superhéros capables de produire des rayons de glace.

Personnages concernés : Iceberg

LEGO glace :

Les LEGO glace peuvent être fondus par les superhéros capables de produire des rayons de feu.

Personnages concernés : La Torche

Mur doré :

Les murs dorés peuvent être découpés par les superhéros capables de produire des rayons de feu. Il faut pour cela tracer tout le contour d'une forme géométrique afin de créer un passage dans la structure.

Personnages concernés : Iron Man, la Torche, Cyclope...

Cheminement

Niveau 1 - Grand Central Station

Pour ce tout premier niveau, vous êtes en compagnie du Hulk et d'Iron Man. Deux ennemis se dressent contre vous : l'Abomination et l'Homme-sable. Pour atteindre le premier, traversez la rue ensablée et apprenez à utiliser les capacités spéciales du Hulk : briser d'un grand coup de poing les murs lézardés en croix et lumineux, et empoignez les deux poignées vertes pour pouvoir arracher des éléments du décor puis projeter le tout en visant. Une fois le car dégagé du passage, vous affrontez l'Abomination dans un combat de QTE durant lequel il faut appuyer le plus rapidement possible sur les boutons indiqués à l'écran.

Vous pénétrez alors dans l'enceinte d'un grand bâtiment au bout duquel se trouve l'Homme-sable. Ce dernier dresse plusieurs embûches sur votre passage : pour commencer, deux mains gigantesques qui sortent du sol. Pour les effondrer, il faut saisir des objets lourds avec le Hulk et les lancer dessus en prenant bien le temps de viser (le bouton de lancer apparaît alors au-dessus des mains). Ensuite, un autre mur à effondrer de la même manière, puis un dernier sur lequel se trouve une énième fissure lumineuse : lancez un dernier projectile pour déloger le vilain qui part se réfugier sur le toit.

Là, vous êtes rejoint par Spider-Man dont les pouvoirs bien particuliers vous sont indispensables pour progresser. Peter Parker peut en effet utiliser son instinct d'araignée pour sentir non seulement le danger, mais également les zones dans lesquelles il doit utiliser ses toiles. Cela lui permet la grande majorité du temps de tisser des cordes pour tirer et faire basculer un élément du décor. Ici, vous devez utiliser cet instinct à droite afin de d'activer les mécanismes permettant au Hulk de lancer de gros objets sur l'Homme-sable. Après l'avoir atteint trois fois de la sorte, vous remportez la victoire et terminez ce premier niveau.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Grand Central Station

Niveau 2 - Black-out à Times Square

Dans ce deuxième niveau, vous contrôlez Monsieur Fantastique et Captain America. Vous débarquez dans un square de New-York après votre premier saut depuis l'héliport du S.H.I.E.L.D., et vous retrouvez bloqués par une grille cadenassée. Utilisez Monsieur Fantastique et passez par la grille pour sortir du parc, et transformez-vous en coupe-métal pour dégager l'accès. Là, montez sur la corniche du bâtiment pour actionner l'interphone, puis utilisez Captain America pour réfléchir les lasers de protection du bâtiment. Vous pénétrez ainsi à l'intérieur du QG des Quatre Fantastiques.

Une fois à l'intérieur, vous arrivez vers votre première énigme du genre de celles que vous trouverez désormais tout au long des parties. Vous n'avez pas d'autre choix que de progresser séparément en contrôlant au fur et à mesure chacun des deux personnages. Commencez par utiliser Captain America pour pouvoir traverser les flammes en utilisant son bouclier vers le sol. Utilisez également Monsieur Fantastique pour vous glisser dans les conduits d'aération afin d'accéder à la zone qui permet le déploiement du socle de réflexion America. Là, utilisez le bouclier du Captain America pour réfléchir le rayon laser afin d'ouvrir la porte et de pouvoir progresser sur les toits des bâtiments.

Là, progressez de la même manière en séparant le chemin de Monsieur Fantastique qui se glisse dans les conduits d'aération et de Captain America qui actionne les interrupteurs en lançant son bouclier. Sautez d'un immeuble à l'autre en effectuant un vol plané avec Monsieur Fantastique, en prenant suffisamment d'élan pour arriver de l'autre côté. Vous ne tardez pas à retrouver le Docteur Octopus que vous affrontez en compagnie de ses petites araignées : tournez-lui autour et évitez ses attaques jusqu'à ce qu'il plante l'un de ses tentacules dans le sol. Là, utilisez un personnage pour lui arracher son tentacule et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne puisse plus s'élever du sol.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Black-out à Times Square

Niveau 3 - Visite au laboratoire

Pour ce troisième niveau de LEGO Marvel Super Heroes, vous incarnez la Veuve noire ainsi qu'Œil de faucon. Commencez par contourner le cratère au centre de la rue pour arriver devant le bâtiment que vous devez infiltrer. Là, utilisez l'habileté d'invisibilité de la Veuve noire pour passer outre la surveillance de la caméra et ainsi pouvoir pénétrer les lieux.

Vous êtes rapidement rejoint par Spider-Man et comprenez que vous êtes à la recherche de Venom. Attention à ne pas frapper les différents scientifiques qui travaillent ici : si vous les prenez pour cible, ils se rebelleront tous contre vous à la manière des poules dans la série The Legend of Zelda.

Pour ouvrir la porte fermée par ordinateur, utilisez la Veuve noire, considérée comme le personnage intelligent du groupe. Le petit casse-tête consiste à sélectionner chacun des cercles de couleur dans le bon ordre, préalablement indiqué par les LED de la console et qui change à chaque nouvelle tentative. Ceci fait, poursuivez et utilisez les sens aigus de Spidey pour déceler les endroits dans le mur où il faut accrocher des fils de toile afin de faire tomber la structure.

Les nombreux scientifiques qui travaillent dans le laboratoire sont très rapidement infectés par la molécule de Venom et deviennent tous des ennemis flippants. Vous n'avez donc plus aucune raison de les épargner. En poursuivant dans le couloir, vous arrivez dans la dernière salle de l'immeuble où vous affrontez enfin l'araignée noire. Là, utilisez les morceaux de briques qui bougent au sol pour former des objets sonores qui déstabilisent l'ennemi et vous permettent de lui asséner des attaques directs. Utilisez ensuite le lance-flammes pour le déloger puis finissez en le faisant tomber de la grue grâce aux toiles de Spider-Man.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Visite au laboratoire

Niveau 4 - Comme une pierre en cage

Pour ce quatrième niveau, vous incarnez le Hulk, Iron Man et Wolverine. Dans la première zone, incarnez le héros volant et prenez la liberté de parcourir l'immensité des lieux afin de repérer les différentes énigmes et les endroits où vous aurez besoin des capacités propres à tel ou tel personnage. Ceci fait, progressez utilisant le Hulk pour empoigner les deux poignées vertes, et Wolverine pour grimper sur les murs afin d'activer les interrupteurs qui nécessitent des griffes pour être actionnés.

En arrivant dans la deuxième zone du niveau, vous êtes directement accueilli et bloqué par un supervilain qui déploie un champ de force devant vous. Pour le passer, utilisez Iron Man et explosez avec vos missiles les constructions LEGO argentées qu'il fait tourner devant lui (il y en a à peu près cinq). Une fois sa protection détruite, utilisez le Hulk pour lui envoyer un gros objet dans la face afin de dégager la voie. Par la suite, vous aurez besoin du cerveau de Tony Stark pour résoudre une petite énigme sur écran permettant l'ouverture d'une grosse porte blindée. Ceci donne accès à un ascenseur que Magnéto, qui s'invite à la partie, fait s'élever de manière vertigineuse : là, affrontez les pions ennemis et lancez des objets lourds sur Dents de sabre lorsqu'il est maintenu en l'air par Magnéto.

Vous ne tardez pas à arriver au boss du niveau : il s'agit d'un affrontement contre l'Abomination, qui s'est libérée de la prison, et Dents de sabre aux commandes d'un hélicoptère de combat. Ne vous occupez pas de ce dernier, contentez-vous simplement d'éviter ses missiles, et contrôlez Wolverine pour explorer les murailles dans lesquelles se trouvent trois gros projecteurs de lumière. Le but est d'atteindre chacun de ces trois projecteurs en actionnant des interrupteurs à griffes, puis de les braquer sur l'Abomination resté en bas dans la cour afin de l'éblouir. Ceci fait, permutez avec le Hulk pour lui asséner un combo de QTE, opération à répéter trois fois afin de remporter la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Comme une pierre en cage

Niveau 5 - Redémarre et rhabille-toi

Pour ce cinquième niveau, vous incarnez Captain America et Iron Man, ou plutôt tout simplement Tony Stark puisque son armure a été envolée en éclats par Magnéto. Pénétrez dans le hall de la tour Stark qui est passée aux mains de l'ennemi, et avancez en utilisant le bouclier America pour activer l'interrupteur situé en hauteur. Cela vous permet de n'activer les champs de protection que par intermittence et donc de passer prudemment. Au bout du couloir, Tony Stark récupère une vieille armure d'Iron Man qui suffit pour progresser mais ne peut en revanche pas voler. Revenez sur vos pas et utilisez ses missiles pour casser les briques argentées en hauteur effaçant le champ de force qui bloque le chemin.

Poursuivez dans une immense partie du décor où vous devrez vous séparer, à la manière du niveau où vous contrôliez Captain America et Monsieur Fantastique. Là, restez en contrebas avec Iron Man et passez par la terrasse avec Captain America en utilisant la tige d'acrobatie (effectuez un double-saut pour l'atteindre). Une fois de l'autre côté, utilisez l'interrupteur pour désactiver l'aération dans l'ascenseur puis incarnez de nouveau Iron Man pour briser les briques argentées de ses missiles. N'oubliez pas qu'il peut également découper les murs dorés avec son laser de feu. Dans la salle suivante, deux immenses lasers de protection vous prennent pour cible et vous détruisent directement si vous entrez en contact avec eux. Construisez le socle America et utilisez-le pour charger chacun des deux générateurs situés de part et d'autre de la porte.

L'opération est à répéter une nouvelle fois dans une autre salle dans laquelle se trouvent deux lasers de protection. Cette fois, la porte dévoilée est également à découper avec le laser d'Iron Man, puisqu'il s'agit d'une porte en LEGO dorés. Vous arrivez ainsi sur la terrasse pour affronter les deux boss : Mastermind et le Mandarin. En réalité, il n'y a qu'un seul véritable boss, qui se glisse dans une grosse armure d'Iron Man. Commencez par éliminer tous les sbires envoyés sur vous grâce à vos missiles, puis passez à la grosse armure. Là, Tony Stark appelle toutes ses armures télécommandées au secours, et vous n'avez qu'à cibler puis lâcher des missiles en continu sur l'ennemi. Pour finir, construisez une sorte de capteur énergétique avec les briques qui bougent au sol pour achever le boss. Niveau terminé !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Redémarre et rhabille-toi

Niveau 6 - Tête rouge en cellule

Ce sixième niveau est assez court mais peut être très long si vous ne trouvez pas comment progresser (c'est notre cas, nous avons été bloqué plus d'une heure sur un simple interrupteur qui se trouvait devant nous...). Vous contrôlez la Torche, la Veuve noire ainsi que son fidèle acolyte, Œil de faucon. Pour commencer, même réflexe que pour la mission de la prison : utilisez la Torche pour voler et faire le tour des lieux, atteignant les zones élevées et détruisant de son laser les constructions en LEGO dorés. Ceci fait, utilisez la Veuve noire pour utiliser l'ordinateur et faire venir une sorte de wagon qui servira de pont et qui permettra d'accéder à la zone supérieure. Là, activez l'ascenseur pour redressez la structure, puis utilisez le mode invisibilité pour pénétrer dans la petite salle de commande.

Pénétrez ensuite sur la droite en alternant chaque personnage. Là encore, la progression se fait en séparé puisqu'il faut d'abord avancer avec la Veuve noire pour activer des interrupteurs en passant outre la surveillance des caméras, puis utiliser les flèches d'Œil de faucon pour créer des tiges acrobatiques. La Torche, quant à lui, n'a besoin d'aucune plateforme puisqu'il vole. Utilisez enfin les flèches à cordes d'Œil de faucon pour atteindre les mécanismes surélevés.

Vous arrivez donc face au boss du niveau, Crâne rouge, qui se trouve en compagnie d'un acolyte sacrément inutile et qui ne nécessite donc aucune attention. En réalité, votre mission durant ce combat est simplement de détruire les quatre générateurs qui se trouvent de part et d'autre des murs latéraux de la salle. Pour cela, il faut préalablement les exposer au jour, ce qui peut nécessiter plusieurs mécanismes différents, donc le bouclier de Captain America ou simplement un interrupteur à activer en s'y accrochant. Une fois les générateurs à l'air libre, détruisez-les avec le feu de la Torche. Crâne rouge descend alors et vous attaque avec son arme à feu : progressez vers lui avec Captain America en vous protégeant avec votre bouclier pour l'atteindre et l'attaquer. Répétez la manoeuvre trois fois de suite pour obtenir la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Tête rouge en cellule

Niveau 7 - Un accueil froid

Dans ce septième niveau, vous ne contrôlez pas moins de quatre superhéros : Thor, Captain America, la Torche et Wolverine. Cette fois, vous êtes dans le monde d'Asgard auquel appartient Thor et devez arrêter Loki. Pour commencer, incarnez la Torche et apprenez à faire fondre toutes les constructions de glace qui se trouve autour de vous.

Affrontez les ennemis de glace contre lesquels vous êtes particulièrement efficace, puis chargez-vous de la structure centrale en la libérant de son petit iceberg. Incarnez ensuite Thor et rechargez vos batteries électriques en faisant appel à la foudre. Ceci fait, transmettez un rayon électrique dans le générateur à recharger pour ouvrir la porte et vous permettre de poursuivre votre chemin.

Vous arrivez ensuite dans une gigantesque zone. Même réflexe, utilisez tout d'abord la Torche pour explorer les lieux en volant et comprendre quelles énigmes vous allez devoir résoudre. Par exemple, plusieurs interrupteurs nécessitent les griffes de Wolverine, et plusieurs batteries n'attendent que d'être rechargées par le rayon électrique de Thor.

Progressez donc en utilisant tout d'abord le bouclier de Captain America, puis avancez sur la droite en affrontant les hordes de soldats des glaces. Là, utilisez Wolverine et son instinct de bête pour grimper sur le mur et ouvrir l'accès aux autres. Derrière, vous voyez une énorme statue de Loki, que vous pouvez détruire avec grand plaisir. Faites ensuite fondre la glace sur le mécanisme de droite que vous complétez avec quelques briques pour pouvoir progresser et affronter le maître des lieux.

Pour ce combat, Loki fait appel à un golem géant qui sera votre véritable ennemi. Il est impossible de se rapprocher de Loki, il vous grillera en un instant avec un rayon laser. Pour cette raison, la Torche ne sert pas à grand-chose puisqu'il ne peut pas voler vers l'ennemi ; il reste en revanche tout à fait efficace contre les sbires de glace. Attendez tout d'abord que le robot fasse un aller-retour puis construisez un socle de réflexion pour utiliser le bouclier de Captain America. Là, contre le rayon laser du golem et renvoyez-le sur Loki afin de le blesser. Le golem est alors endommagé un moment, ce qui permet à Thor de lui sauter dessus pour lui infliger de lourds dégâts. Répétez l'opération jusqu'à ce que le golem soit détruit. Loki descend alors vous affronter et se multiplie : c'est là que les sens de Wolverine rentrent en scène car ils vous permettent de repérer le vrai ennemi et de pouvoir l'attaquer au corps à corps.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Un accueil froid

Niveau 8 - Chaos au manoir mutant

Le manoir du Professeur Xavier est attaqué ! Pour ce nouveau niveau, vous incarnez les deux X-Men les plus célèbres

de tout l'univers Marvel, Cyclope et Jean Grey. Votre mission principale est d'évacuer les nombreux élèves effrayés par la situation en activant des mécanismes ouvrant l'accès aux sorties de secours secrètes. Passez donc le jardin en éteignant les flammes à l'aide des pouvoirs de télékinésie de la demoiselle, puis pénétrez dans l'enceinte du bâtiment. Là, utilisez de nouveau vos pouvoirs psychiques pour interagir avec les briques LEGO entourées de violet, notamment le tableau sur la droite. Ils permettent l'activation des mécanismes qui ouvrent la porte à la fuite des étudiants. Dans la salle suivante, vous êtes rejoint par un autre mutant non moins célèbre, Tornade.

Là, vous devez actionner quatre mécanismes à partir des chaises à placer sur les quatre côtés de la grande table en bois. Pour cela, construisez les chaises à partir des briques qui bougent au sol et qui sont accessibles grâce aux pouvoirs de Jean ou en éteignant des flammes en volant par-dessus avec Tornade. Vous ressortez alors dans le jardin et rencontrez Iceberg en proie aux flammes de Pyro. Incarnez-le pour régler l'affrontement en pressant rapidement la touche indiquée à l'écran. Le mutant rejoint ainsi votre équipe et vous permet d'éteindre les flammes très facilement ! Il peut également construire des ponts en glace, ce qui vous permet d'avancer jusqu'à pénétrer de nouveau à l'intérieur de l'école. Là, de nouvelles sorties de secours sont à débloquer pour les élèves apeurés.

Vous arrivez enfin dans une salle où se trouve le boss du niveau : le Fléau. Tout d'abord, il reste en hauteur et vous avez deux moyens pour lui infliger des dégâts : quand il vous lance une caisse, contrôlez-la rapidement en plein vol avec Jean Grey et renvoyez-lui dessus instantanément. Quand il ne vous envoie pas de caisse, créez vous-même des objets lourds à lui lancer dessus en utilisant les briques sauteuses en détruisant les murs. Le Fléau descend alors vous rejoindre : attirez-le avec le réveil bruyant pour le sonner. Jean Grey prend alors possession de son cerveau, ce qui vous permet de le contrôler pour détruire un maximum de petits sbires très facilement.

Le combat se termine ainsi.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Chaos au manoir mutant

Niveau 9 - Hystérie en Latvérie

Cette neuvième mission est placée sous le signe des Quatre Fantastiques, puisque vous incarnez Monsieur Fantastique, la Femme invisible et la Chose. Commencez par un saut en hélicoptère pas vraiment désiré de manière à arriver directement sur les remparts du château du Docteur Fatalis. Là, utilisez la Chose pour empoigner les poignées vertes et détruire le mur en hauteur. Montez avec Monsieur Fantastique et effectuez un vol plané vers la zone de droite pour pouvoir traverser le précipice. Là, construisez un socle de transformation pour vous changer en un objet indispensable à la progression de votre équipe.

Vous arrivez ainsi dans une sorte de gigantesque zone, toujours sur les remparts du château. Là, deux autres alliés sont à récupérer : la Torche et Nick Fury. Ils se trouvent de part et d'autres des remparts et vous permettent de compléter la destruction des deux générateurs qui se trouvent tout à droite et tout à gauche. C'est surtout la Torche qui vous est utile, puisqu'il peut encore une fois explorer en long, en large et en travers les lieux afin de vous montrer avec quoi interagir. Vous pouvez ainsi pénétrer dans la plus haute tour du château. Là, le Docteur Fatalis vous pose un lapin et c'est le Bouffon vert qui se joint à la fête pour incarner le boss du niveau.

Le combat est assez long car l'ennemi a de nombreux coeurs de vie. Le Bouffon vert passe son temps à faire des allers-retours en cassant les vitres de la salle et en lançant des bombes explosives. Parcourez la pièce et détruisez tout ce qui y est destructible pour déceler des pièces sauteuses et ainsi pouvoir créer des objets. Incarnez la Femme invisible pour contrôler ces objets avec la pensée et ainsi stopper le Bouffon vert dans sa course. Là, glissez-vous dans la roche de la Chose pour lui infliger un maximum de dégâts avant qu'il ne reparte de plus belle. Répétez ainsi l'opération jusqu'à débloquer un socle de transformation à utiliser avec Monsieur Fantastique qui se transforme en phare pour stopper définitivement la course du Bouffon vert.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Hystérie en Latvérie

Niveau 10 - Troubles en bulles

Pour ce dixième niveau, vous incarnez Iron Man qui a trouvé une nouvelle armure toute neuve toute surpuissante, Thor et Spider-Man. Votre équipe comporte donc deux personnages capables de voler ainsi qu'un troisième capable de se déplacer dans les airs : toutes ces aptitudes sont inutiles puisque vous allez évoluer dans des environnements très fermés. Commencez par détruire les murs dorés avec Iron Man, puis faites basculer l'immense porte avec les toiles de

Spider-Man (utilisez ses sens pour déceler les endroits où planter sa soie d'araignée). Vous arrivez ensuite dans une sorte de vaste salle à moitié recouverte d'eau et dans laquelle se trouve un petit bateau sur la droite.

Ici, votre objectif est de désactiver le grand mur de protection qui vous empêche de progresser vers le fond de la salle par les escaliers. Utilisez l'ordinateur avec Iron Man pour contrôler une sorte de petit robot aquatique avec lequel vous rechargez les deux batteries qui dévoile ainsi le passage. Passez dans la salle du fond pour affronter le boss du niveau (oui, il ne se trouve pas à la fin, cette fois). Il s'agit d'une sorte de gamin insupportable avec des pouvoirs électriques. Commencez par éviter ses attaques en affrontant les petits sbires au sol, jusqu'à ce qu'il s'épuise : faites-le tomber au sol avec un missile d'Iron Man et allez le frapper pour lui enlever un cœur. Répétez l'opération trois fois pour obtenir la victoire.

Le sous-marin subit alors quelques petits problèmes d'étanchéité et vous vous retrouvez au fond de l'eau livrés à vous-même... Heureusement, Jean Grey vient vous aider en créant une immense bulle d'air autour de vous, vous permettant de respirer et même de progresser à pieds dans les fonds marins. Ici, vous n'avez qu'à progresser sur la droite en utilisant les pouvoirs de Spider-Man pour faire tomber le mur de temple grec. De l'autre côté, vous trouvez le sous-marin du Docteur Fatalis. Utilisez le marteau de Thor pour détruire les murs d'un immense coup, et répétez l'opération jusqu'à ce qu'Iron Man ne décide d'ouvrir la porte avec la poignée. Le niveau se termine ainsi.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Troubles en bulles

Niveau 11 - Comme chez soi

Vous voilà à l'intérieur même de la Statue de la liberté. Votre mission est de gravir jusqu'à sa tête pour affronter Magnéto, et pour cela, vous incarnez le Hulk, Wolverine et Monsieur Fantastique. Progresser sur la droite sans vous soucier des coups de poings que la Statue de la liberté s'inflige à elle-même, sauf quand vous devez dégager son bras avec le Hulk. Conservez le géant vert pour traverser les zones inondées du liquide vert toxique. Là, empoignez les deux poignées vertes pour dégager l'accès. Les deux autres personnages doivent alors se la jouer plateformes pour traverser la large étendue de liquide. De l'autre côté, trois petits interrupteurs se trouvent au centre devant une porte : placez chacun des trois personnages dessus afin d'activer le mécanisme et de pouvoir progresser.

Vous arrivez ensuite dans la salle la plus horrible à parcourir de tout LEGO Marvel Super Heroes. Il s'agit d'une salle à traverser de bas en haut en grimpant sans cesse, et la moindre maladresse fera retomber vos personnages tout en bas. Buvez une tisane et faites un peu de yoga avant de vous y atteler... Incarnez d'abord Monsieur Fantastique et passez dans les conduits d'aération pour ouvrir le passage à vos coéquipiers. Utilisez ensuite le Hulk pour déloger les poignées vertes. Wolverine sert également à activer les interrupteurs à griffes. Continuez de grimper jusqu'à atteindre une zone où vous devez marcher sur de petites poutres. N'oubliez pas que vous pouvez planer avec Monsieur Fantastique, ce qui vous permet de traverser le précipice avec moins de chances de tomber. Une fois l'escalade terminée, vous arrivez dans la tête de la Statue de la liberté et affrontez Mastermind.

Le combat se déroule en trois parties pendant lesquelles il contrôle à tour de rôle chacun des trois superhéros que vous incarnez. Il commence par Wolverine, continue par Monsieur Fantastique, et termine avec le Hulk. Vous n'avez donc pas d'autre choix que de retourner vos forces contre votre allié pour lui ôter ses trois cœurs et ainsi lui permettre de reprendre ses esprits. Incarnez-le alors et appuyez à répétition sur la touche indiquée pour être définitivement libéré de l'emprise de Mastermind. Répétez l'opération pour les trois personnages jusqu'à acquérir la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Comme chez soi

Niveau 12 - Glorieuse ascension

Pour ce douzième niveau, vous incarnez Captain America, la Chose et Tornade. Après une sacrée chute en direction de l'île inconnue où semble s'être réfugié Magnéto, votre premier objectif est de décoincer la Chose dont la tête est ensevelie dans le sable. Pour cela, casser des éléments du décor et récupérer des briques sauteuses afin de créer une pompe qui le repoussera de la plage. Ceci fait, poursuivez sur la droite. Vous faites rapidement face à de nombreuses tourelles de protection qui tirent des rayons lasers. Utilisez le bouclier de Captain America et progressez à couvert pour renvoyer ces tirs, ce qui a pour effet de détruire les tourelles d'un seul coup. Cette opération est indispensable pour permettre à la Chose et à Tornade de passer.

Vous ne tardez pas à rencontrer une ribambelle de petits dinosaures. La Chose est le personnage le mieux placé pour venir à bout de ces créatures, puisque sa force est incommensurable. Par la suite, vous arrivez devant une sorte de pont dont l'entrée est fermée : utilisez Captain America et passez en-dessous de la structure pour la traverser en vous accrochant à une barre horizontale. De l'autre côté, utilisez votre bouclier America pour libérer à l'issue à vos compagnons. Pour finir, vous arrivez devant une ultime grande porte protégée par deux tourelles laser situées en hauteur. Créez un socle de réflexion avec des pièces sauteuses pour permettre à Captain America d'utiliser son bouclier pour réfléchir chacun des deux rayons et ainsi libérer l'accès.

Vous affrontez enfin le boss du niveau : Magnéto. En premier lieu, il vous envoie le Rhino : pour le vaincre, créez une sorte de tomate géante au milieu de l'arène avec des pièces sauteuses pour qu'il se plante à l'intérieur, puis finissez le travail en combat rapproché avec la Chose. Magnéto apparaît alors et vous envoie plusieurs objets au fur et à mesure du combat. Évitez-les et observez les restes des LEGO détruits pour trouver des pièces sauteuses : cela vous permet de reconstruire ces objets pour les lui jeter dessus.

Il tombe au sol, ce qui vous permet de le frapper et de lui faire perdre un cœur. Répétez l'opération trois fois pour remporter la victoire. Malheureusement, il ne s'agissait que de Mystique... Magnéto ne perd rien pour attendre !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Glorieuse ascension

Niveau 13 - Personnalité attirante

Voici enfin la mission au terme de laquelle vous affronterez le véritable Magnéto, l'un des trois grands méchants de LEGO Marvel Super Heroes. Pour cela, vous incarnez Iron Man, Thor et Spider-Man. Au tout début du niveau, videz la salle des quelques vilains et cassez toutes les constructions LEGO. Vous aurez notamment besoin des sens de Spider-Man pour faire basculer grâce à ses toiles d'araignées une structure sur la droite. Grâce aux pièces sauteuses que vous récupérez, Iron Man crée une sorte de machine qui ouvre le sas au centre de la pièce, ce qui aspire la moitié des éléments du décor et vous permet la progression dans la salle suivante.

Magnéto dresse alors des murs de métal pour vous empêcher de progresser. Là, utilisez la foudre de Thor pour recharger la batterie (n'oubliez pas de préalablement faire le plein d'électricité en invoquant un puissant éclair). C'est ensuite une gigantesque porte qui se dresse devant vous : après avoir fait exploser les gonds grâce aux missiles d'Iron Man, utilisez les sens de Spider-Man pour trouver deux endroits où tisser une toile. Exécutez-vous afin de faire tomber les portes et de dévoiler l'accès. Magnéto prend une nouvelle fois la fuite ; utilisez Iron Man pour prendre le contrôle de l'interphone-ordinateur qui vous ouvre le nouvel accès.

Vous affrontez enfin Magnéto. Le combat est très similaire à celui de la précédente mission, sauf que cette fois, le grand méchant forme un Magnéto géant de métal. Au lieu de ne vous envoyer qu'un seul projectile à la fois, il en crée trois qu'il fait tourner pour mieux vous viser avec. Le principe est toujours le même : à partir des décombres de ses attaques, créez de nouveaux objets lourds et utilisez-les avec chacune des capacités spéciales de vos trois personnages : la recharge de foudre pour Thor, les toiles pour Spider-Man et le jet volant pour Iron Man. Cela explose le Magnéto géant et vous permet à trois reprises d'aller le frapper au corps à corps, suffisant pour lui ôter tous ses cœurs de vie. Voilà une bonne chose de faite !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Personnalité attirante

Niveau 14 - Laser de la mort

Il est maintenant temps de passer au second grand méchant du jeu : le Docteur Fatalis. Pour cela, les deux groupes de héros sont réunis : Spider-Man, Iron Man, Thor, Tornade, la Chose et Captain America. Vous ne dirigez néanmoins que Spider-Man, Tornade, la Chose et Captain America pour la mission, ce qui est amplement suffisant vu que cela met à votre disposition une très large palette de capacités spéciales. Commencez donc par détruire les éléments en LEGO des environs et progressez dans cette mission très courte.

Vous savez désormais comment faire pour progresser, surtout que vous pouvez arpenter les lieux avec Spider-Man qui peut quasiment voler. Utilisez la Chose pour empoigner les deux grosses poignées vertes, le bouclier de Captain America pour activer l'interrupteur en hauteur et les éclairs de Tornade pour recharger les batteries électriques. Vous arrivez ainsi dans une sorte de grand couloir long et enfermé dans un tube de verre. Pour progresser sur les plateformes descendantes, utilisez Tornade et flottez au-dessus du sol. Activez ensuite l'interrupteur permettant aux

autres membres du groupe de vous rejoindre. Après avoir ouvert l'énorme porte avec la force de la Chose, vous avez droit à une nouvelle phase en chute libre dans l'espace jusqu'à tomber nez à nez avec le Docteur Fatalis.

Le combat se déroule de la manière suivante : tout d'abord, le Docteur Fatalis envoie sur vous un gros sbire de la carrure de la Chose et qui porte un masque vert. Utilisez la Chose pour l'intercepter quand il faiblit et pour en venir à bout (il reviendra à chaque boucle du combat). Ensuite, le Docteur Fatalis monte sur une sorte de tourelle laser et vous prend pour cible. Construisez un socle de réflexion et utilisez-le avec le Captain America pour réfléchir le rayon laser avec son bouclier. Visez les trois cercles qui entourent le gros générateur cylindrique situé derrière la tourelle : cela permet la destruction totale de la tourelle.

Il y a deux tourelles en tout, une à gauche, une à droite. Après chaque destruction de tourelle, le Docteur Fatalis vient au centre de l'arène et paralyse un de vos personnages avec son rayon vert. Incarne alors un autre superhéros pour le frapper un maximum de fois, et répétez l'opération jusqu'à la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Laser de la mort

Niveau 15 - Le Bon, le Mauvais et l'Affamé

Voici enfin le grand boss final de LEGO Marvel Super Heroes, pour affronter lequel tous les superhéros et supervillains se sont alliés dans une ultime bataille. Le niveau entier est entièrement consacré à ce combat dantesque contre Galactus, le dévoreur de planète contrôlé par Loki. Dans un premier temps, vous contrôlez une première équipe située autour de l'hélice gauche de l'hélicoptère du S.H.I.E.L.D.. Utilisez la force de la Chose pour dégager l'hélice en lançant un objet lourd dessus, puis les toiles de Spider-Man pour l'incliner et permettre une première attaque sur l'ennemi. Il change alors de position et se rabat sur l'hélice droite de l'hélicoptère.

Là, vous dirigez une seconde équipe et devez, de la même manière, incliner l'hélice vers Galactus pour le faire changer de position. C'est Venom que vous contrôlez pour l'occasion et qui se sert de ses toiles d'araignée. Vous incarnez ensuite le groupe de héros qui se trouve à l'arrière de l'hélicoptère : là, utilisez les briques sauteuses pour créer un socle de transformation pour Monsieur Fantastique. Vous ouvrez alors l'engin qui déploie la faille temporelle, et devez la programmer avec Iron Man sur un ordinateur. Malheureusement, le miroir est dévié de sa trajectoire : vous devez alors créer un socle de réflexion et l'utiliser avec Captain America pour réfléchir le rayon dans le ciel (la visée est automatique).

Pour finir, vous passez au tout devant de l'hélicoptère, devant Galactus, et contrôlez Magnéto pour faire bouger les pièces LEGO de métal. Là, brisez les structures situées de part et d'autre de la zone pour trouver des pièces sauteuses. Utilisez-les pour créer une sorte de globe terrestre miniature en plusieurs parties : d'abord le socle, puis la face américaine, puis la face africaine, puis la face asiatique. Ceci fait, le Bouffon vert vient placer des explosifs sur la planète en LEGO et Galactus se dépêche de l'avalier. A l'intérieur, Hulk jette Thor qui donne un énorme coup de marteau au boss final, qui est ainsi projeté dans la faille spatio-temporelle. Victoire !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Le Bon, le Mauvais et l'Affamé

Félicitations, vous avez repoussé Galactus, sauvé la Terre d'une destruction totale et terminé l'aventure de LEGO Marvel Super Heroes ! Décidément, un grand pouvoir implique de grandes responsabilités !

Liste des quinze briques rouges

Au fil des parties, il est possible de récolter un total de onze briques rouges bien cachées dans les niveaux. Une fois décelées, ces briques sont à acheter dans la chambre de Deadpool, dans l'hélicoptère du S.H.I.E.L.D., et s'ajoutent aux quatre déjà disponibles dès le début de la partie. Voici l'ensemble des briques rouges ainsi que le prix auquel elles sont vendues.

Pièces x2 (disponible dès le début de la partie) - 1 000 000 pièces LEGO

Déguisements (disponible dès le début de la partie) - 300 000 pièces LEGO

Chapeaux de fête (disponible dès le début de la partie) - 100 000 pièces LEGO

Coeurs supplémentaires (disponible dès le début de la partie) - 100 000 pièces LEGO

Pièces x4 - 2 000 000 pièces LEGO

Pièces x6 - 3 000 000 pièces LEGO

Pièces x8 - 4 000 000 pièces LEGO

Pièces x10 - 5 000 000 pièces LEGO

Détecteur de briques dorées - 200 000 pièces LEGO

Détecteur de minikits - 200 000 pièces LEGO

Mini personnages - 100 000 pièces LEGO

Récoutez les pièces fantômes - 100 000 pièces LEGO

Construction rapide - 100 000 pièces LEGO

Aimant à pièces - 600 000 pièces LEGO

Détecteur de jetons personnages - 800 000 pièces LEGO

DÉBLOQUER STAN LEE ET DEADPOOL

Débloquer Stan Lee

Pour débloquer Stan Lee et profiter des nombreux pouvoirs en un seul personnage, il suffit de débloquer les 50 Stan Lee cachés dans les différents niveaux ainsi que dans le monde ouvert.

Débloquer Deadpool

Pour débloquer Deadpool, il vous faudra acheter toutes les briques rouges disponibles en magasins.

GUIDE VIDÉO : EMBLACEMENT DES 50 STAN LEE

 GUIDE VIDÉO : DÉVERROUILLER DEADPOOL

 GUIDE VIDÉO 100% (1/2)

 GUIDE VIDÉO 100% (2/2)

+ D'INFOS

FORUM

LISTE DES COMBOS

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

1) salissant à cheminée

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

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

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

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

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

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

2) Jouets au souvenir ineffaçable

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3) Mets de Snobs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4) Achats du héros

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

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

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

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

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

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

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

5) Manuel d'art de vivre de Madame Nancy

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

6) Shopping à haut risque

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

7) Opérationnel des maintenant

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 incendiaire 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.

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 anéantisiez 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 Cicosaure 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 Cicosaure 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 Cicosaure (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 Cicosaure 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 Cicosaure 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 Cicosaure, 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 Cicosaure 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 Urndot, 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 coeur 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 coeur 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 Urndot. 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, Urndot 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'Urdrnot 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 : turien et krogan 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 débloquent 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. Étant 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 faits. 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 coeur 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 flanc 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 pointera 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. À 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 mitraillette 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 mitraillette, puis avancez jusqu'à une nouvelle passerelle à découvert.

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 distances 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 droit 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. Evitez 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 Cicosauré 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 Cicosaurés 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 Cicosaurés 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 pendant 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 Cicosaure 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 manœuvre. 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. À 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 emboitant 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 répéter 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. Quand 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 aider 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 détours 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.

Monster Hunter 3 Ultimate

© Capcom 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MONSTRES CACHÉS

Nargacuga (espèce rare)

Atteindre le rang de chasseur 40.

Lagiacrus (espèce rare)

Atteindre le rang de chasseur 70.

OBTENIR LES 44 DISTINCTIONS DU JEU

- 1.) Complétez toutes les quêtes du village de niveau 1 à 5 (rang bas)
- 2.) Complétez toutes les quêtes du village de niveau 6 à 9 (rang haut)
- 3.) Complétez la dernière quête du village (Tuez un Alatreon)
- 4.) Complétez toutes les quêtes du port Tanzia de rang 1 à 2 (rang bas)
- 5.) Complétez toutes les quêtes du port Tanzia de rang 3 à 5 (rang haut)
- 6.) Complétez toutes les quêtes du port Tanzia de rang 6 à 8 (rang G)
- 7.) Complétez toutes les quêtes arène du port Tanzia
- 8.) Complétez toutes les quêtes arène du port Tanzia avec un rang A ou plus
- 9.) Complétez toutes les quêtes avancées (tout rang confondu)
- 10.) Complétez toutes les quêtes de rang 8 du port Tanzia où les monstres vous affrontent par paires en arène
- 11.) Complétez toutes les quêtes du jeu
- 12.) Tuez un Lagiacrus
- 13.) Parlez au maître de guilde après avoir vaincu le Dire Miralis
- 14.) Tuez un Ceadus
- 15.) Tuez un Lagiacrus Ivoire
- 16.) Tuez un Ceadus Barbedor
- 17.) Tuez un Jhen Mohran
- 18.) Tuez un Jhen Mohran Sacré
- 19.) Tuez un Brachydios
- 20.) Tuez un Dire Miralis
- 21.) Tuez un Alatreon
- 22.) Tuez un Nargacuga Sélénite
- 23.) Tuez un Deviljho Affamé et obtenez du Sang noir
- 24.) Tuez un Lagiacrus des Abysses
- 25.) Obtenez tous les masques de Cha-Cha et Kayamba
- 26.) Augmentez le niveau de Cha-Cha à son maximum
- 27.) Augmentez le niveau de Kayamba à son maximum
- 28.) Augmentez l'amitié de Cha-Cha et Kayamba à son maximum
- 29.) Réalisez toutes les combinaisons
- 30.) Capturez tous les monstres qu'il est possible de capturer dans le jeu
- 31.) Obtenez 100 talismans
- 32.) Complétez 20 quêtes sur chaque carte du jeu, incluant la Mer Impure (Dire Miralis), le Grand Désert (Jhen Mohran,

- Jhen Mohran Sacré), Terre sacré (Alatreon), et les Ruines (Ceadeus, Goldbeard Ceadeus, Abyssal Lagiocrus).
- 33.) Améliorez la ferme à son maximum
 - 34.) Récupérez et échangez beaucoup d'objet rare en chassant dans la forêt Moga
 - 35.) Améliorez les bateaux à leur maximum
 - 36.) Obtenez et améliorez 10 armes de chaque types à leur maximum, et obtenez un certain nombre d'armures de rang G
 - 37.) Obtenez 20 décorations d'intérieur différentes
 - 38.) Obtenez tous les ingrédients de la cantine
 - 39.) Obtenez 1 million de points de ressources
 - 40.) Atteignez le Rang 125
 - 41.) Obtenez tous les costumes de Poogie
 - 42.) Obtenez toutes couronnes d'argent pour les tailles des monstres
 - 43.) Obtenez toutes couronnes d'or pour les tailles maximales des monstres
 - 44.) Obtenez toutes couronnes d'or pour les tailles minimales des monstres

GUIDE POUR MONTER SON RANG DE 1 À 8

Bas Rang

Pour augmenter votre Rang (ou Rank, pour les puristes), dirigez-vous à la Taverne et parlez à la dame tout à gauche du comptoir s'intitulant Réception quête. Ici, vous pourrez commencer une série de quêtes triées par "**". Il y en a énormément qui peuvent être terminées en solo ou en multijoueur. Nous vous résumerons ici celles uniquement nécessaires pour augmenter votre Rang.

Passer de Rang 1 à 2:

Quêtes clés:

Jouer avec le feu

Objectif:

Chasser un Qurupeco

Endroit : Ile déserte (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 3 600z

Coût : 360z

Mener l'assaut

Objectif:

Chasser un Barroth

Endroit : Plaines de sable (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 5 200z

Coût : 520z

La mission de marchand

Objectif :
Chasser une Rathian

Endroit : Forêt inondée (Nuit)
Limite de Temps : 50 min.
Récompenses : 5 400z
Coût : 540z

Enquête après accident
Objectif:
Chasser un Gobul

Endroit : Forêt inondée (Jour)
Limite de Temps : 50 min.
Récompenses : 5 600z
Coût : 560z

Quête Urgente:

Le démon du pêcheur
Objectif:
Chasser un Lagiacrus

Endroit : Ile déserte (Jour)
Limite de Temps : 50 min.
Récompenses : 7 800z
Coût : 780z

Passer de Rang 2 à 3:

Quêtes clés:

Le Wyvern à cornes
Objectif:
Chasser un Diablos

Endroit : Plaines de sable (Nuit)
Limite de Temps : 50 min.
Récompenses : 8 600z
Coût : 860z

Le gourmet du désert
Objectif:
Chasser un Nibelsnarf

Endroit : Plaines de sable (Jour)
Limite de Temps : 50 min.
Récompenses : 7 000z
Coût : 700z

Venin progressif

Objectif:

Chasser un Gigginox

Endroit : Toundra (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 6 000z

Coût : 600z

Profondeurs en fusion

Objectif:

Chasser un Agnaktor

Endroit : Volcan (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 8 600z

Coût : 860z

Quête Urgente:

Doubles ennuis

Objectif:

Chasser un Rathalos et une Rathian

Endroit : Ile déserte (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 10,800z

Coût : 1,100z

Haut Rang

A partir de ce Rang, vous apparaissez aléatoirement sur la map et ne bénéficierez pas des fournitures du coffre avant un temps défini.

Passer de Rang 3 à 4:

Quêtes clés:

Eclaboussures

Objectif:

Chasser un Plesioth

Endroit : Ile déserte (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 9,000z

Coût : 900z

Frères Boueux

Objectif:

Chasser 2 Barroth

Endroit : Plaines de sable (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 11,700z

Coût : 1,100z

Disparition de fleur

Objectif:

Chasser un Qurupeco Vermillon

Endroit : Forêt inondée (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 5,800z

Coût : 580z

Ruée sur les Jaggi

Objectif:

Chasser 2 Grand Jaggi

Endroit : Pics Montagneux (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 4,500z

Coût : 400z

Quête Urgente:

Brachydios Mio !

Objectif:

Chasser un Brachydios

Endroit : Volcan (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 11,000z

Coût : 1,100z

Passer de Rang 4 à 5:

Quêtes clés:

Visiteur importun

Objectif:

Chasser un Zinogre

Endroit : Ile déserte (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 11,800z

Coût : 1,180z

Grabuge sur la Toundra

Objectif:

Chasser un Gigginox Foudroyant et un Barroth de Jade

Endroit : Toundra (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 13,800z

Coût : 1,300z

La fureur du Volcan

Objectif:

Chasser un Uragaan

Endroit : Volcan (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 12,100z

Coût : 1,210z

Quête Urgente:

Maître de deux royaumes

Objectif:

Chasser un Lagiacrus Ivoire

Endroit : Ile déserte (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 12,900z

Coût : 1,290z

Passer de Rang 5 à 6:

Quêtes clés:

Désertion désertique

Objectif:

Chasser un Barioth des Sables et un Diablos Noire

Endroit : Plaines de sable (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 19,900z

Coût : 1,800z

Echolocalisation

Objectif:

Chasser un Agnaktor Glacial

Endroit : Toundra (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 12,800z

Coût : 1,280z

Harceler un Deviljho

Objectif:

Chasser un Deviljho

Endroit : Toundra (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 14,000z

Coût : 1,400z

Attaque azur

Objectif:

Chasser un Rathalos Azur

Endroit : Pics Montagneux (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 12,000z

Coût : 1,200z

Quête Urgente:

Trône des abysses

Objectif:

Chasser un Ceadeus Barbedor

Endroit : Ruine sous-marine

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 25,000z

Coût : 2,500z

Rang G

Passer de Rang 6 à 7:

Quêtes clés :

Reine couleur de rose

Objectif:

Chasser une Rathian rose

Endroit : Ile déserte (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 9,900z

Coût : 990z

Eclair vert

Objectif:

Chasser un Plesioth Vert

Endroit : Ile déserte (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 12,000z

Coût : 1,200z

Jouer avec le feu

Objectif:

Chasser un Qurupeco

Endroit : Plaines de sable (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 6,200z

Coût : 620z

Affrontement brûlant

Objectif:

Chasser 2 Volvidon et 2 Grand Jaggi

Endroit : Plaines de sable (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 12,500z

Coût : 1,300z

(Terminez ces quêtes pour débloquent la suivante)

Quête pré-requise:

Venger le chasseur tombé

Objectif:

Chasser un Barroth

Endroit : Plaines de sable (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 8,800z

Coût : 880z

Quêtes clés :

Le gourmet du désert

Objectif:

Chasser un Nibelsnarf

Endroit : Plaines de sable (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 11,800z

Coût : 1,180z

Règlement de compte

Objectif:

Chasser un Duramboros Rouillé

Endroit : Plaines de sable (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 14,200z

Coût : 1,420z

Bataille de boules de neige

Objectif:

Chasser un Barroth de Jade

Endroit : Toundra (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 9,600z

Coût : 960z

Quête pré-requise:

Venin progressif

Objectif:

Chasser un Gigginox

Endroit : Toundra (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 10,100z

Coût : 1,010z

Quête clé :

Tonnerre sur la Toundra

Objectif:

Chasser un Barioth et un Gigginox Foudroyant

Endroit : Plaines de sable (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 11,800z

Coût : 1,180z

Quête Urgente:

Situation poissonneuse

Objectif:

Chasser 2 Brachydios

Endroit : Toundra (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 21,200z

Coût : 1,900z

Passer de Rang 7 à 8:

Quête clé :

Le Wyvern à cornes

Objectif:

Chasser un Diablos

Endroit : Ile déserte (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 9,900z

Coût : 990z

(Finir cette quête débloquera la suivante)

Quête pré-requise:

Folie nocturne

Objectif:

Chasser un Diablos Noir

Endroit : Plaines de sable (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : HRP 680 + 15,400z

Coût : 1,540z

Quête clé :

Tempête dans le désert

Objectif:

Chasser un Barioth des Sables

Endroit : Plaines de sable (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : HRP 910 + 14,400z

Coût : 1,440z

Quêtes clés :

Prédateur nocturne

Objectif:

Chasser un Nargacuga Vert

Endroit : Forêt inondée (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : HRP 940 + 14,500z

Coût : 1,450z

(Finissez ces quêtes précédentes pour débloquent les suivantes)

Liquider un Deviljho

Objectif:

Chasser un Deviljho

Endroit : Plaines de sable (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : HRP 1,020 + 16,800z

Coût : 1,680z

Quête pré-requise:

Le démon du pêcheur

Objectif:

Chasser un Lagiacrus

Endroit : Forêt inondée (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : HRP 820 + 13,200z

Coût : 1,320z

Quête clé :

(Nécessite d'avoir fini la quête précédente)

Une mer de Wyvern

Objectif:

Chasser un Lagiacrus Ivoire et un Gobul

Endroit : Forêt inondée (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : HRP 1300 + 18,000z

Coût : 1,300z

(Nécessite d'avoir fini "Prédateur nocturne" citée précédemment)

Seigneur infernal

Objectif:

Chasser un Zinogre Stygien

Endroit : Toundra (Nuit)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : HRP 950 + 15,000z

Coût : 1,500z

(Nécessite d'avoir fini "Rathalos poursuite" et "Le frisson de la chasse")

Activité volcanique

Objectif:

Chasser un Rathalos et un Uragaan d'Acier

Endroit : Volcan (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : HRP 1,510 + 23,200z

Coût : 2,100z

(Nécessite d'avoir fini "Prédateur nocturne" citée précédemment)

Profondeurs en fusion

Objectif:

Chasser un Agnaktor

Endroit : Volcan (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : HRP 880 + 14,600z

Coût : 1,460z

Cette dernière quête nécessite d'avoir fini toutes les quêtes clés.

Quête Urgente:

Brasier noir de la calamité

Objectif:

Chasser un Dire Miralis

Endroit : Mer Impure (Jour)

Limite de Temps : 50 min.

Récompenses : 33,600z

Coût : 3,360z

Si vous êtes parvenu jusqu'ici, toutes mes sincères félicitations . Votre rang a augmenté au minimum de 20 car le jeu a comptabilisé tous les points dont vous auriez dû bénéficier. Sachez tout de même que vous êtes loin d'avoir terminé le jeu. Il est en effet possible d'arriver Rang 999.

Bonne chance!

GAGNER DE L'ARGENT RAPIDEMENT

Une méthode efficace pour gagner de l'argent rapidement est d'enchaîner en boucle les défaites dans la quête Festival de la Mer de sable (quête du port Tanzania, rang G, 8 étoiles), selon la procédure suivante.

Cette méthode peut se faire aussi bien à plusieurs qu'en solo, la vitesse sera d'ailleurs la même qu'importe le nombre de joueurs. Un, et un seul des joueurs devra y aller sans le moindre morceau d'armure, les autres avec leur armure de rang G habituelle. Notamment, si vous le faites seul, vous devrez obligatoirement y aller sans armure.

Avant de commencer la quête, prenez 5 pioches en fer et/ou méga pioches, et veillez à avoir au moins une page vide dans votre bourse (de toute façon, seules les pioches sont indispensables, vous pouvez ne prendre aucun autre objet si vous voulez).

Lancez la quête, et allez directement sur le pont du drakkar, sans vous soucier du coffre bleu. Aucun joueur ne doit s'occuper du gong, des boulets de canon ou des balistes. Le joueur sans armure devra attendre que le Jhen Moran Sacré charge pour s'évanouir une première fois. Puis, s'il retourne sur le pont sans attendre, il pourra s'évanouir une deuxième fois juste après, avec la deuxième attaque du Jhen Moran Sacré.

C'est juste après cette deuxième attaque que le Jhen Moran Sacré se baissera, et que les joueurs pourront monter sur son dos : le joueur qui s'est évanoui pourra aussi monter, s'il ne perd pas de temps.

Une fois sur le dos du Jhen Moran Sacré, chaque joueur pourra miner les endroits prévus avec ses pioches, pour obtenir plusieurs Cuiroc Jhen S. (vendables pour 5775 zennys l'unité), et plusieurs Eclat Jhen S. (vendables pour 6732 zennys l'unité). Avec de la chance, il est également possible d'obtenir un ou deux Quartz fantôme, vendables pour 11000 zennys l'unité.

Une fois la collecte terminée, il ne reste plus qu'au joueur sans armure de sauter sur le drakkar, et d'attendre l'attaque suivante du Jhen Moran Sacré pour s'évanouir une troisième fois, et faire échouer la quête.

De cette manière, en à peine cinq minutes, chaque joueur vient de gagner, en composants de monstres, l'équivalent de

20000 à 50000 zennys, selon sa chance.

À noter un petit défaut de cette astuce : celui qui s'évanouit trois fois perdra 75 points rangs. C'est peu, mais multiplié par 10, 20, ou 30, cela peut être conséquent. De ce fait, il est conseillé de faire tourner ce rôle ingrat. Bien sûr, si vous le faites seul, vous serez obligés de perdre ces 75 points à chaque fois !

LES OBJETS DE L'ARGOZY (PAR ZONE)

Argozy peut être envoyé dans les trois zones à la fois, ainsi, il pourra vous échanger tous les objets des trois zones ; mais, s'il ne se rend que dans une seule des trois zones, il sera de retour bien plus vite. Cette astuce permet d'avoir moins à attendre, et elle est efficace notamment dans l'attente d'un objet bien particulier. Voici donc la liste des objets échangeables pour chacune des trois zones, qui permet d'exploiter cette technique.

Nota Bene 1 : En envoyant Argozy dans une seule zone, il sera de retour après 5 quêtes si vous ne lui donnez pas de rames, ou si vous lui donnez une rame puissante, contre 4 quêtes si vous lui donnez une rame parfaite.

Nota Bene 2 : Cette liste ne prend pas en compte les objets rares échangeables une seule fois !

Première zone : Domaine fermier

Objets communs :

Méga pioche
Méga filinsecte
Méga harpon
Foudrinsecte
Trouve-poisson
Piège Saturnien
Champigerme +
Pro des insectes
Abeilles actives
Transporteur

Objets rares :

Super Broche BBQ (1*)
Alchimie Tome 4 (1*)
Poogie (1*)
Poogie-œuf (7*)
Lampe Champrisme (2*)
Plante en grès (2*)
Plante marais (4*)
Plante flocon (6*)
Sculpture en fer (4*)
Sculpture Machalite (5*)
Sculpture Dragonite (6*)
Champimmobile (2*)
Maïs-maous (5*)
Potironron (5*)

Deuxième zone : Domaine chasseur

Objets communs :

Sphère d'armure
Bombe Felvine
Bombe rebond
Bombe sonique
Gd bombe baril +
Piège à choc
Fosse piégée
Bombe flash
Potion du démon
Potion de pierre
Jus d'énergie
Sphère d'armure +

Objets rares :

Marqueur trésor (1*)
Lance de secours (1*)
Alchimie Tome 5 (2*)
Sph armure avc (2*)
Sph armure dure (3*)
Lampe Qurupeco (4*)
Poogie-rath (6*)
Obj. corne Kelbi (2*)
Obj. corn. tordue (4*)
Obj. croc Mohran (6*)
Fontaine océan. (3*)
Fontaine pétill. (5*)
Fontaine magma (6*)
Epée or récomp. (7*)
Charme armure (3*)
Charme pouvoir (4*)

Troisième zone : Terre Wyverne

Objets communs :

Potion secrète
Pt coque d'os
Croc wyv. aviaire
Croc aiguisé
Philtre du diable
Philtre de métal
Griffe de Wyvern
Croc de Wyvern
Mn baliste SM

Objets rares :

Viand. wyv. etnq (2*)
Mb guilde (Rg) (4*)
Mb guilde (Vt) (6*)
Mb guilde (Bl) (7*)
Grand Poogie (4*)
Lampe sirène (5*)

Navire des dunes (6*)
Dirigeable (6*)
Zeppelin Poogie (7*)

📌 FAIBLESSES DES GRANDS MONSTRES

Voici la liste de tous les grands monstres que compte le jeu, avec leurs faiblesses respectives.

Nota Bene : Cette liste ne prend en compte que les cinq éléments Feu, Eau, Foudre, Glace et Dragon. En effet, la Poisse, ainsi que les trois altérations d'état Poison, Sommeil et Paralysie, possèdent chacune une efficacité similaire sur en général tous les monstres.

Wyverns aviaires :

Grand Jaggi : FEU
Grand Wroggi : GLACE
Grand Baggi : FEU
Qurupeco : GLACE
Qurupeco vermillon : GLACE

Wyverns à crocs :

Arzuros : FEU / GLACE
Lagombi : FEU / Foudre
Volvidon : EAU
Zinogre : GLACE
Zinogre Stygien : Foudre

Wyverns brutaux :

Barroth : FEU / EAU
Barroth de Jade : FEU / Foudre
Duramboros : FEU
Duramboros Rouillé : GLACE / EAU
Uragaan : EAU
Uragaan d'Acier : EAU / DRAGON
Deviljho : DRAGON / Foudre
Brachydios : EAU

Wyverns volants :

Gigginox : FEU
Gigginox Foudroyant : EAU
Rathian : DRAGON / Foudre
Rathian Rose : DRAGON / Foudre
Rathian Dorée : Foudre
Rathalos : GLACE / EAU
Rathalos Azure : DRAGON
Rathalos Argenté : DRAGON
Nargacuga : (pas de faiblesse particulière)
Nargacuga Vert : Foudre / FEU
Nargacuga Sélénite : GLACE
Barioth : FEU / Foudre
Barioth des Sables : Foudre / GLACE

Diablos : GLACE
Diablos Noire : GLACE

Wyverns à nageoires :

Plesioth : FOUDRE / FEU
Plesioth Vert : FOUDRE / FEU

Léviathans :

Ludroth Royal : FEU / FOUDRE
Ludroth Pourpre : FEU / FOUDRE
Gobul : FEU / FOUDRE
Nibelsnarf : GLACE / FOUDRE
Agnaktor : EAU
Agnaktor Glacial : FEU / DRAGON
Lagiacrus : FEU
Lagiacrus Ivoire : FEU / DRAGON
Lagiacrus des Abysses : DRAGON

Dragons anciens :

Ceadeus : DRAGON / FOUDRE
Ceadeus Barbedor : DRAGON
Jhen Mohran : DRAGON / GLACE
Jhen Mohran Sacré : FEU
Alatreon : GLACE / EAU / DRAGON / FEU
Dire Miralis : DRAGON / GLACE

EFFETS BONUS DE LA CUISINE

La liste ci-dessous énumère les effets que donnent les différentes combinaisons de repas, sans prendre en compte les talents cuisine, qu'ils soient fixes ou quotidiens, qui sont indiqués au joueur lorsqu'il choisit son menu.

Viande + Viande :

Vie maximisée + Attaque augmentée

Viande + Poisson :

Vie augmentée + Stamina augmentée + Attaque augmentée

Viande + Pain :

Vie augmentée + Stamina augmentée + Attaque augmentée

Viande + Légume :

Vie augmentée + Stamina maximisée + Attaque augmentée

Viande + Fromage :

Vie augmentée + Stamina augmentée + Attaque augmentée

Viande + Boisson :

Vie augmentée + Stamina maximisée + Attaque augmentée

Poisson + Poisson :

Vie maximisée + Stamina augmentée + Oxygène augmentée

Poisson + Pain :

Vie augmentée + Stamina augmentée + Défense augmentée

Poisson + Légume :

Vie maximisée + Stamina augmentée + Effet variant selon la cuisson (Sauté => résistance Feu ; Ragout => résistance Eau ; Vapeur => résistance Foudre ; Frit => résistance Glace)

Poisson + Fromage :

Vie augmentée + Stamina augmentée + Oxygène augmentée

Poisson + Boisson :

Vie maximisée + Stamina augmentée

Pain + Pain :

Vie maximisée + Stamina maximisée + Défense augmentée

Pain + Légume :

Vie maximisée + Défense augmentée

Pain + Fromage :

Vie maximisée + Stamina maximisée + Défense augmentée

Pain + Boisson :

Vie maximisée + Stamina augmentée + Défense augmentée

Légume + Légume :

Vie maximisée + Stamina augmentée

Légume + Fromage :

Vie augmentée + Stamina augmentée + Effet variant selon la cuisson (Sauté => résistance Feu ; Ragout => résistance Eau ; Vapeur => résistance Foudre ; Frit => résistance Glace)

Légume + Boisson :

Vie maximisée + Stamina maximisée + Effet variant selon la cuisson (Sauté => résistance Dragon ; Ragout => Oxygène augmentée ; Vapeur => résistance Dragon ; Frit => rien)

Fromage + Fromage :

Vie maximisée

Fromage + Boisson :

Vie maximisée

Boisson + Boisson :

Vie maximisée + Stamina augmentée

ECHANGES DES TICKETS AL

Les tickets AL, que le maître de guilde nous donne régulièrement, sont à échanger à l'Ancien aux Légumes, contre un objet. Cet objet varie, non seulement en fonction de la qualité du ticket, mais aussi en fonction du lieu où se trouve l'Ancien aux Légumes. Vous trouverez ci-dessous la liste de tous les objets que vous pourrez obtenir en échangeant un ticket particulier dans un lieu particulier.

Nota Bene : Les objets de cette liste sont les mêmes quelle que soit la quête choisie, que ce soit du village Moga ou du port Tanzania, rang bas, haut ou G.

Plaines sables (Ancien aux Légumes dans la base)

Ticket AL = Potion du démon

Ticket luxe AL = Potion du démon +

Ticket bronze AL = Scalp Nibelsnarf

Ticket argent AL = Plaque Rathian

Ticket or AL = Rubis Rathian

Ticket extra AL = Mante Rathian

Forêt inondée (Ancien aux Légumes en zone 6)

Ticket AL = Nutriments

Ticket luxe AL = Méga Nutriments

Ticket bronze AL = Crête Ludroth R.

Ticket argent AL = Coccyx Duram

Ticket or AL = Sacrum Duram

Ticket extra AL = Durambolite

Toundra (Ancien aux Légumes dans la base)

Ticket AL = Potion de pierre

Ticket luxe AL = Potion de pierre +

Ticket bronze AL = Griffes Gigginox

Ticket argent AL = Pointe Barieth

Ticket or AL = Gemme Brachydios

Ticket extra AL = Palium Brach

Volcan (Ancien aux Légumes en zone 9)

Ticket AL = Potion secrète

Ticket luxe AL = Potion ancestrale

Ticket bronze AL = Feston Volvidon

Ticket argent AL = Moelle Uragaan

Ticket or AL = Rubis Uragaan

Ticket extra AL = Palium Uragaan

Pics brumeux (Ancien aux Légumes dans la base)

Ticket AL = Jus d'énergie

Ticket luxe AL = Méga jus énergie

Ticket bronze AL = Silex

Ticket argent AL = Plume vive

Ticket or AL = Jaspe Zinogre

Ticket extra AL = Célémeraude Zin

📌 ECHANGES DES OEUFS DE GARGWA

Dans les Pics brumeux, si vous frappez un Gargwa sans le tuer, celui-ci peut pondre un oeuf. Si vous prenez cet oeuf, vous le porterez comme un oeuf de wyvern ; attention, il se cassera également comme un oeuf de wyvern, si vous êtes attaqué, ou si vous faites une roulade !

Si vous apportez l'oeuf de Gargwa à l'Ancien aux Légumes, dans la base, il vous donnera un objet rare en échange. Pour cela, il suffit d'aller à la base avec l'oeuf dans les bras, et de lui parler.

Si vous lui apportez un oeuf de Gargwa, il vous donnera en échange une Perle Jumbo ; si vous lui apportez un oeuf en or Gargwa (plus rare), il vous donnera en échange un Bec merveilleux.

📌 SOIGNER LA PUANTEUR SANS DÉODORANT

La puanteur, qui peut vous être infligée par le Volvidon ou l'Uragaan d'Acier, est sans doute la plus désagréable altération d'état, car elle vous empêche de vous soigner. Une fois atteint par cette altération, seuls deux remèdes peuvent vous en délivrer : attendre, ou utiliser un déodorant.

Si jamais cette altération vous est infligée alors que vous n'avez pas de déodorant sur vous, pas de panique ! Si vous jouez avec d'autres chasseurs, essayez de vous approcher d'eux ; car si l'un de vos coéquipiers utilise un déodorant et que sa fumée salvatrice vous touche, vous serez guéri de ce mal si gênant !

📌 LES MÉLODIES À DOUBLE-EFFET (CORNE DE CHASSE)

Certaines mélodies des cornes de chasse, telle Négation Vent, possèdent deux effets consécutifs. Pour les activer, il n'est pas nécessaire de jouer deux fois de suite les notes de la mélodie, il vous suffit de jouer la même mélodie deux fois de suite : en rappuyant sur le bouton R au moment où la première mélodie est jouée, vous enchaînez la même mélodie une seconde fois, ce qui déclenchera le second effet à la suite.

Par la suite, dès lors que vous rejouerez la même mélodie, si la durée de ses effets n'est pas terminée, alors il suffira de jouer une seule fois pour réinitialiser les durées des deux effets à la fois.

📌 OBTENIR RAPIDEMENT DES FLUIDES MONSTRES

Les Fluides Monstres, utiles pour de nombreuses forges et demandes de villageois, sont en général rares et donc difficiles à obtenir, mais la présente astuce vous permettra d'en gagner plusieurs rapidement.

Pour commencer, munissez-vous de plusieurs Bombes Poison : pour cela, il vous suffit de combiner des Gaines Bombes avec des Champis Vénéneux. Ensuite, lancez une quête de rang Inférieur dans laquelle vous êtes sûr de croiser des Altaroth, par exemple une quête de ramassage de champignons.

Jetez une Bombe Poison sur un ou plusieurs Altaroth pour les empoisonner, et laissez le poison les achever (il vaut mieux donc le faire sans les shakalakas, qui risqueraient de les attaquer), et ils seront dépeçables. Vous n'aurez plus qu'à les dépecer, avec de grandes chances d'obtenir des Fluides Monstres.

L'astuce est exactement la même pour les Brouet Monstre (Altaroth de rang Supérieur) et les Essence Monstre (Altaroth de rang G).

📌 REPRENDRE SES ESPRITS RAPIDEMENT

Certains monstres peuvent vous assommer, ce qui est symbolisé par des étoiles. Pour reprendre vos esprits rapidement, vous devez soit attendre que Cha-Cha vienne vous frapper, soit bouger le pad circulaire rapidement dans tous les sens. Les étoiles disparaîtront au fur et à mesure et vous reprendrez vos esprits.

📌 PARTIES DESTRUCTIBLES DES MONSTRES

Certains monstres présentent de nombreuses parties destructibles, qu'il s'agisse de morceaux à couper (queues) ou à briser (becs, griffes, mâchoires). Certaines se trouvent hors de portée de la plupart des armes de corps à corps pendant les combats, et ne peuvent être touchées qu'à certaines occasions. En voilà le détail :

Wyverns aviaires :

- Grand Jaggi : collerette (tête)
- Grand Baggi : crête (tête)
- Grand Wroggi : sac vocal (tête)
- Qurupeco : bec (tête), silex (un à chaque aile)
- Qurupeco Vermillon : bec (tête), silex (un à chaque aile)

Wyverns brutaux :

- Barroth : scalp (tête), griffes (pattes avant), queue
- Barroth glacé : scalp (tête), griffes (pattes avant), queue
- Duramboros : cornes (tête), bosse (dos), queue (deux fois)
- Duramboros rouillé : cornes (tête), bosse (dos), queue (deux fois)
- Uragaan : mâchoire (tête), queue (écailles et à couper)
- Uragaan d'acier : mâchoire (tête), queue (écailles et à couper)
- Deviljho : mâchoire (tête), queue
- Deviljho sauvage : mâchoire (tête), queue

Wyverns nageurs :

- Plésioth : voile dorsale (dos)

-Plésioth vert : voile dorsale (dos)

Wyverns à crocs :

-Zinogre : cornes (2), griffes(2), dos et queue

-Zinogre stygien: cornes (2), griffes(2), dos et queue

Wyverns volants :

-Rathian : crâne, ailes (2), queue

-Rathian rose: crâne, ailes (2), queue

-Rathian dorée: crâne, ailes (2), queue

-Rathalos : crâne, ailes (2), queue

-Rathalos azur: crâne, ailes (2), queue

-Rathalos argenté: crâne, ailes (2), queue

-Gigginox : yeux (tête et queue), poches ventrales (ventre)

-Gigginox foudre : yeux (tête et queue, quant énervé), poches ventrales (ventre)

-Diablos : cornes (2), queue

-Diablos noir: cornes (2), queue

-Barioth : défenses, ailes (2), queue

-Barioth sable: défenses, ailes (2), queue

-Nargacuga : œil (tête), ailes (2), queue

-Nargacuga émeraude : œil (tête), ailes (2), queue

-Nargacuga sélénite: œil (tête), ailes (2), queue

Bêtes à crocs (Pelagus) :

-Arzuros : plaques (bras)

-Lagombi : oreille (tête)

-Volvidon : carapace (partie avant)

Léviathans :

-Ludroth royal : crinière (cou), crête (tête), queue

-Ludroth pourpre: crinière (cou), crête (tête), queue

-Gobul : lanterne (tête), queue

-Lagiacrur : cornes (tête), écailles (torse), carapace (dos), griffes (pattes avant), queue

-Lagiacrur ivoire : cornes (tête), écailles (torse), carapace (dos), griffes (pattes avant), queue

-Lagiacrur abyssal : cornes (tête), écailles (torse), carapace (dos), griffes (pattes avant), queue

-Nibelsnarf : glotte (bouche), griffes (2), branchies (ouïes quant énervé).

-Agnaktor : plèvre (torse), griffes (2), bec (tête), queue

-Agnaktor glacé: plèvre (torse), griffes (2), bec (tête), queue

Dragons anciens :

-Ceadeus : barbe (cou), corne (tête), plaques (queue)

-Ceadeus barbe d'or : barbe (cou), corne (tête), plaques (queue)

-Jhen moran : défenses (2), attelles (2, pattes avant), écailles dorsales (dos)

-Jhen moran sacré: défenses (2), attelles (2, pattes avant), écailles dorsales (dos)

-Alatreon : cornes (2), ailes (2), griffes (2, pattes avant), queue

-Dire miralis : crâne, ailes, plastron (torse), queue

Les morceaux difficiles à atteindre (tête, ailes,...) peuvent être brisés grâce à l'environnement. Vous pouvez ainsi leurrer un monstre vers un objet explosif (rocher), ou pour certains les piéger contre un rebord (diablos). Les explosifs (bombes, munitions frag,...) et le talent Destructeur font beaucoup d'effet sur ces parties destructibles. Un élément particulier, pois, cause également des explosions puissantes, susceptibles de mettre les monstres à terre (et donc d'atteindre les zones sensibles) mais également de briser ces morceaux. Cet élément peut aussi être acquis par Cha-

cha et Kayamba, rendant leurs attaques plus destructrices et à même de briser ces morceaux difficiles à atteindre.

📌 DU BON USAGE DES BOMBES DE BOUSE

Confectionnées à partir d'une gaine bombe et d'une bouse, ces objets uniques peuvent être utilisés à diverses occasions et faciliter ainsi vos combats ou couvrir votre fuite :

-Repousser un monstre : lorsque vous traquer un monstre, il n'est pas rare qu'une seconde créature s'invite à la fête, surtout dans les rangs élevés. Certains monstres ont élevé cette caractéristique au rang d'art, comme le Qurupeco. Si toutefois un monstre vient s'ajouter à un autre en combat, la bombe de bouse peut être la solution. Jetée sur l'intrus, elle le repoussera après quelques secondes, le forçant à quitter la zone. L'effet est temporaire, et dépend de la nature du monstre (la bombe mettant parfois plus longtemps à agir).

-Drainer la stamina d'un monstre : pour épuiser un monstre (le faire baver), il peut être malin de l'asperger de bombes de bouse/munitions bouse pour saper son énergie et rendre ses attaques moins puissantes/rapides. Une bonne méthode pour parvenir à ses fins et forcer la créature à se diriger vers certaines zones moins dangereuses, où se trouvent des herbivores qu'elle ira chasser pour retrouver sa stamina.

-Libérer un joueur de la prise d'un monstre : à certaines occasions, le joueur peut se retrouver pris dans l'étau d'un monstre et doit lutter pour se libérer alors que la créature lui inflige des dommages. Dans certains cas, l'entreprise est souvent mortelle (Deviljho,...) mais une bombe de bouse peut facilement sauver le malheureux et le libérer instantanément, si un autre joueur la lance sur l'agresseur. Un bon moyen d'éviter d'y laisser sa peau.

A présent que vous savez tout des bombes de bouse, n'oubliez pas d'aller vous laver les mains avant de manger.

📌 LES DIFFÉRENTS ÉTATS LIÉS AUX ÉLÉMENTS

Chaque élément a son état associé concernant le joueur. Selon les créatures qu'il affronte, le joueur peut se voir infliger différents états combinés.

Assommé.

- Par : pratiquement tous les monstres
- Effet: vous restez immobile, des étoiles tournent au dessus de votre tête
- .Libérez vous de votre statut en remuant les sticks rapidement. Un shakalaka peut également vous aider.

Aspergé.

- Par : monstres aquatiques (ludroths, lagiacrus, plesioth, ceadeus,...)
- Effet : votre stamina diminue beaucoup plus vite, vous suintez de l'eau.
- .Une baie soin est nécessaire pour vous libérer de cet effet. Le masque soin de vos shakalakas peut également aider.

Empoisonné.

- Par : wroggi, rathian, rathalos, ludroth pourpre, giginnox,...
- Effet : votre barre de vie passe petit à petit du vert au rouge, vous émettez des bulles violettes.
- .Un antidote est nécessaire pour stopper l'empoisonnement, susceptible de vous tuer. Une corne ou une mélodie (cor de chasse/shakalakas) peut également vous soigner.

Paralysé.

-Par : bnahabra, gobul, volvidon,...

-Effet : vous êtes immobile à terre, pris de convulsions.

.Un simple coup vous remettra debout, qu'il soit celui d'un autre joueur, d'un monstre ou d'un shakalaka.

Empuanti.

-Par : volvidon, uragaan d'acier

-Effet : vous ne pouvez plus consommer d'objets, un nuage brun vous entoure.

. Utilisez un déodorant pour pouvoir réutiliser vos objets, ou attendez que l'effet se dissipe.

Bonhomme de neige/de boue

-Par : barroth de glace, barioth, agnaktor glacé/barroth...

-Effet : vous êtes incapable d'attaquer : une gangue de glace/boue vous entoure.

.Libérez vous avec un nettoyant, ou en effectuant des roulades. Un coup d'un allié (joueur/shakalaka) ou adversaire vous libèrera également.

Brûlé.

-Par : qurupeco, rathian, rathalos, agnaktor, uragaan,...

-Effet : vous perdez votre santé rapidement, des flammes brûlent votre armure.

.Prenez une baie-soin ou effectuez des roulades pour stopper la combustion. Une seule roulade dans l'eau vous guérira.

Electrifié.

-Par : qurupeco vermillon, lagiacrus, gigginox foudre,...

-Effet : vous êtes susceptible d'être assommé plus facilement, vous émettez des étincelles.

.Une baie-soin vous guérira instantanément.

Gelé.

-Par : barroth de glace, lagombi, barioth,...

-Effet : votre stamina se régénère moins vite, vous laissez tomber des cristaux de glace

.Une baie-soin vous guérira instantanément.

Poisseux.

-Par : Brachydios

-Effet : vous risquez d'exploser, vous êtes couvert d'une substance verte.

.Un nettoyant ou une baie-soin peuvent vous guérir. L'effet ne se dissipe qu'une fois que l'explosion a eu lieu.

Effet température.

-Par : planes de sable jour/nuit, volcan jour/nuit, toundra jour/nuit

-Effet : vous grelottez de froid/transpirez de chaud : votre stamina/santé diminue.

.Un breuvage chaud/frais vous protégera une quinzaine de minutes. Une chanson (cor de chasse/shakalakas) peut également vous être utile.

Elément dragon.

-Par : zinogre stygien, deviljho,...

-Effet : votre tranchant est amoindri, vous émettez des fumerolles sombres.

. Une baie-soin vous libèrera de ce statut.

Baisse de défense.

- Par : bnahabra, alaroth, qurupeco, deviljho,...
- Effet : votre défense baisse de façon variable, vous fumez.
- .Une baie-soin peut guérir ce statut instantanément. Une corne d'armure peut également contrer ce statut.

Pilonné.

- Par : rathalos, rathian, gigginox, arzueros, deviljho,...
- Effet : un monstre vous plaque au sol, vous devez vous débattre.
- .Agitez les sticks et les gâchettes rapidement pour vous dégager. Un shakalaka ou une bombe de bouse lancée par un allié peut vous libérer instantanément.

ECHANGES RARES DE L'ARGOSY : L'ART DE DEVENIR UN FIN COMMERÇANT

Le géant de l'Est, capitaine de l'Argosy est un personnage apparaissant au village Moga de manière périodique. Si en plus des objets du quotidien, le colosse nippon vous offre la possibilité d'échanger avec lui des objets rares, ces derniers ne sont pas forcément faciles à trouver : voilà une liste détaillée de ces précieuses marchandises.

Crâne géant : Rareté 1

- Grand Jaggi (jour)

Crâne robuste : Rareté 2

- Grand Jaggi (nuit), Grand Baggi (nuit), Grand Wroggi (nuit)

Patte savoureuse : Rareté 2

- Arzueros (nuit)

Huile peau ancien : Rareté 2

- Ludroth royal (jour), Lagiocrus (jour)

Ecaille flamboyante : Rareté 2

- Qurupeco (jour)

Crinière houle : Rareté 3

- Ludroth royal (nuit), Ludroth pourpre (nuit)

Esprit reine : Rareté 3

- Rathian (jour)

Cornemuse peco : Rareté 3

- Qurupeco (nuit), Qurupeco vermillon (nuit)

Langue volvidon : Rareté 3

- Volvidon (nuit)

Ecaille vermillon : Rareté 4

-Rathalos (jour)

Ecaille Roi mer : Rareté 4

-Lagiacrus (jour)

Boue de qualité : Rareté 4

-Barroth (nuit)

Foie tendre : Rareté 4

-Gobul (nuit)

Côtes rathian : Rareté 4

-Rathian (nuit)

Côtes rathian rose : Rareté 5

-Rathian rose (nuit)

Travers rathalos : Rareté 5

-Rathalos (nuit)

Ecaille surdimensionnée : Rareté 5

-Lagiacrus (nuit)

Truffe Duram : Rareté 5

-Duramboros (nuit)

Sac de Zs : Rareté 5

-Uragaan (nuit), Uragaan d'acier (nuit)

Grande obsidienne : Rareté 5

-Brachydios (nuit)

Plesioth qualité : Rareté 5

-Plesioth (nuit)

Coeur diablos : Rareté 5

-Diablos (nuit), Diablos noir (nuit)

Ecaille céleste : Rareté 6

-Rathalos azur (nuit)

Tête Zinogre : Rareté 6

-Zinogre (nuit)

Oeil Nargacuga : Rareté 6

-Nargacuga (nuit)

Ecaille d'albâtre : Rareté 7

-Lagiacrux ivoire (nuit)

Peau du Mangemonde : Rareté 7

-Deviljho (nuit)

Autres :

Crabe d'Atlantis : Rareté 1

-Envoyer un bateau à Marée légendaire

Aiguille reine : Rareté 1

-Tuer suffisamment de bnahabras lors d' « Invasion bnahabras » dans la forêt Moga.

Ancien saturnien : Rareté 1

-Cultiver à la ferme avec un piège saturnien

Croc solide : Rareté 1

-Tuer suffisamment de bullfangos lors de « Reproduction bullfango » dans la forêt Moga.

Si le capitaine de l'Argosy dispose de nombreux objets, la plupart peuvent être échangés à de faibles niveaux de rareté (4-5) : privilégier les monstres de jour (Rathalos, Lagiacrux) susceptibles de vous accorder ces trésors peut être judicieux pour gagner du temps.

A noter que l'obtention de ces objets est purement aléatoire : vous pourriez bien tuer deux mêmes monstres en une seule chasse libre et revenir bredouille face à ce cher Junior. La capture, cependant, augmente grandement vos chances d'obtenir un objet rare, tout comme la présence de ressources 'Abondante' dans les prévisions Moga. En effet, plus votre score lors d'une chasse libre est élevé, plus vous disposez d'objets en fin de quêtes, avec potentiellement des objets rares. Un très bon score pourra même vous apporter plusieurs exemplaires du même objet, peu importe sa rareté.

A noter que réussir à réunir tous ces trésors vous déblocuera une distinction, 'Licence de l'Argosy', prouvant que vous êtes devenu à vous seul une plaque tournante du commerce naval du coin...

LA DOUCE MUSIQUE DES BOMBES SONIQUES

Fruits de la combinaison d'une poudre à canon et d'un hurleur, les bombes soniques sont une arme à ne pas négliger pour leurs effets variant d'un monstre à l'autre, et pouvant donner au chasseur des opportunités de combat uniques, ou alors une bonne manière de collecter des objets/briser des parties destructibles.

Chasser le delex :

Hybride de poisson et de crocodile, le delex vit dans les zones désertiques des Plaines de sables et il est parfois difficile de lui faire quitter les dunes (à la manière du cephalos). Une bombe sonique aura cependant un effet non négligeable sur le banc, puisque les faisant tous remonter à la surface. Libre à vous de vous délecter du spectacle ou de tuer les delex pour récupérer boyaux monstres, grandes nageoires ou crocs aiguisés.

Obtenir un shiny/stopper une attaque :

Les shiny, ou monster drops, sont les objets lâchés par les monstres quant ces derniers subissent une attaque particulière (souvent un morceau brisé ou lorsqu'ils mangent). La plupart du temps, vous aurez affaire à de simples larmes, valant quelques zennies, mais il peut également s'agir d'objets du monstre chassé (écailles, griffes,...).

Une bombe sonique est un bon moyen d'en obtenir sur certains monstres : en lancer une sur un qurupeco en train de chanter ou un arzueros, par exemple, les fera grogner voire s'immobiliser, lâchant un précieux shiny. Dans certains cas, comme celui du qurupeco, l'animal sera même sans défense pendant quelques secondes.

Obtenir un effet similaire à un piège :

Comme pour les delex, les grands monstres craignent parfois les bombes soniques. Ironie du sort, malgré son cri assourdissant, le Diablos a les tympans fins et se retrouvera piégé dans le sable si vous envoyez une bombe sonique alors qu'il est sous terre, vous donnant une occasion unique de lui briser les cornes. Il en va de même pour le Gobul ou l'Agnaktor, qui bondiront hors de leur cachette sous-terrainne en entendant une bombe sonique, remuant au sol tandis que vous pouvez attaquer leurs points faibles. Pour le Plesioth, une bombe sonique le fera tantôt sortir de l'eau, tantôt l'empêchera d'y retourner si vous la lancez avant qu'il ne retourne à l'eau. Faites cependant bien attention : les bombes soniques ont tendance à énerver les monstres, et ne fonctionnent pas lorsqu'ils sont en état de rage.

Une bien belle symphonie sonique... monstrueuse même...

BATTRE UN DEVILJHO : COMMENT SE FAIRE UNE PLACE DANS LA CHAÎNE ALIMENTAIRE

Dévoreur de monde, démon insatiable, mâchoire du diable (devil jaw)... Beaucoup de noms sont donnés à ce wyvern brutal pour le moins impressionnant et ayant la fâcheuse habitude de s'incruster lors des quêtes de rang élevé. Grand ami des qurupecos mais également souvent en maraude, il viendra sûrement croiser votre route à des moments peu opportuns, jusqu'à ce que vous deviez l'affronter pour de bon. Et c'est là que ce petit guide entre en jeu...

1/ Désacraliser la bête

-Grand, fort, imposant et affamé... Oui, mais pas invincible ou immortel. Le géant peut saigner, et rappelez vous ce qu'a dit Arnold dans Predator. Si son thème et son cri cherchent à insuffler la peur dans le coeur du joueur, il n'en faut pas pour le moins se mettre à trembler. Le Deviljho n'est pas impossible à battre. Il n'est même pas un des boss finaux du jeu, juste un wyvern brutal un peu plus costaud que la moyenne. Bon, ça c'était l'aspect psychologique : maintenant, les choses sérieuses...

2/Connaître son ennemi

-Le Deviljho est le seul monstre du jeu que vous puissiez rencontrer dans les 5 zones majeures, ce qui signifie qu'il

vous sera possible de tomber dessus très souvent. Pour autant, en le voyant arriver, ne fuyez pas. Cherchez plutôt à observer ses attaques en prévision d'un futur affrontement :

- .Piétinement : dégâts modérés, secousses (sauf si talent séisme).
- .Morsure (1-3) : dégâts modérés.
- .Body slam : dégâts modérés, portée très importante.
- .Jet de pierre : dégâts faibles, longue portée.
- .Spin : dégâts modérés.
- .Coup de queue (2) : dégâts faibles.
- .Dragonblight (quant énervé): dégâts élevés, élément dragon.
- .Morsure baveuse (quant affamé) : dégâts modérés, baisse de défense élevée.
- .Pilonnage : dégâts très élevés et répétés.

Le monstre ne dispose pas d'une palette de mouvements très diversifiée, la plupart étant partagée avec les autres wyverns brutaux. Pour autant, savoir anticiper ces attaques est le meilleur moyen de rester en vie face à un monstre très rapide, capable de vous enchaîner plusieurs attaques et de vous tuer sans même que vous puissiez réagir. Gardez l'oeil ouvert et soyez prêts à éviter les attaques les plus destructrices.

3/S'entraîner pour mieux régner

Combattre un Deviljho est assurément un moment d'angoisse quant il s'agit de la première fois, et il vaut mieux répéter la plongée dans l'aquarium à poissons rouges avant de se jeter dans le bassin des requins. Une excellente quête pour tester vos compétences reste la quête « La menace Jaggia », où vous rencontrez pour la première fois la bête. A ce niveau là du jeu, vous devriez connaître l'île par coeur, et pouvoir gérer la bête dans ses larges zones. Face à la créature, essayez de l'attirer loin des jaggia (si 10 meurent, la quête sera terminée) et attaquez le monstre, relativement faible puisque de bas rang. Si vous parvenez à le battre, ne vous attendez pas à une récompense mirobolante : il ne s'agissait que d'une mise en bouche. Pour autant, cela n'enlève rien à votre victoire, et si vous avez réussi, c'est déjà une franche réussite.

4/Les yeux plus gros que le ventre

Les objets sont essentiels pour vaincre la bête, et plus particulièrement al nourriture. Perpétuel affamé, le Deviljho passe son temps à dévorer ce qui lui passe sous le nez, des monstres capturés à sa propre queue. Jouer sur cet aspect peut vous accorder un gros avantage, notamment à travers la nourriture : viande teintée, viande empoisonnée et viande droguée sont le trio gagnant qui vous ouvriront les portes de l'estomac du monstre. Quant ce dernier se met à baver, il se ruera sur un de vos appâts et en subira les conséquences. Vulnérable au poison et à la paralysie, l'endormir aura aussi des effets destructeurs pour peu que vous ayez quelques bombes-barils pour pimenter un peu son repas !

5/Les bons outils pour le bon carnage

Inutile de vous présenter avec une simple fronde, ce Goliath là n'a pas peur des pierres. Face au Deviljho, privilégiez les armes puissantes et rapides, utiles alors que vous vous faufilez entre ses pattes. L'élément foudre est très efficace, mais moins que l'élément dragon qui lui est plus rare. Choisissez donc le type d'arme avec lequel vous êtes le plus à l'aise et partez au combat... sans oublier une bonne armure ! Le Deviljho ne dispose d'aucune attaque élémentale mis à part le souffle du dragon, une armure basée sur la défense pure sera donc plus qu'efficace. Pour débiter, une armure complète Barroth rang sup devrait suffire, combinant augmentation d'attaque, de défense et de garde. Pour ce qui est des objets, voilà ce que vous devez avoir dans votre sac lors du combat :

- .10 méga potions.
- .10 potions.
- .10 herbes.
- .20 aiguiseurs/Vos munitions favorites.
- .1 fosse piégée.
- .1 piège à choc.
- .10 viandes teintées.
- .10 viandes empoisonnées.
- .10 viandes droguées (optionnelles)

- .10 bombes de bouse.
- .Quelques bombes barils (optionnelles)
- .Quelques bombes flash (optionnelles)
- . De quoi remonter votre niveau de stamina (steaks,...).

Pour ce qui est des talents, Crâne de fer et Séisme sont très utiles, mais optionnels. Porter pareil équipement lors de votre premier combat maximisera vos chances de victoire.

6/ Partenaires à la vie à la mort

Jouer seul ou à plusieurs fera varier le combat, la dangerosité du monstre également. Les bombes de bouse sont essentielles pour libérer un allié prisonnier de l'étreinte de la créature, là où une flûte armure permettra d'annuler les effets de la bave corrosive. Pour ce qui est des shakalakas, les masques 'masque puant' et 'masque soin' sont à privilégier, vous permettant de repousser la créature/guérir de l'élément dragon qui fait diminuer rapidement votre tranchant. La compétence 'attaque poisse' de vos compagnons masqués est également des plus utiles, puisque causant des dégâts élevés au Deviljho.

7/Bataille pour le trône

Normalement, vous êtes prêts pour le combat. Quelques astuces pour terminer et vous accompagner dans la mo... la victoire, la victoire bien sûr.

- Utilisez les viandes sans arrêt : le Deviljho mange même lorsqu'il n'est pas baveux.
- Les pièges ont une utilité très limitée sur le monstre, et quasi nulle si utilisés une seconde fois. Gardez les pour le capturer, ou privilégiez la fosse piégée, plus efficace.
- Couper la queue du Deviljho peut vous permettre d'éviter certaines attaques plus facilement, là où briser sa mâchoire deux fois ne fera que vous apporter des objets en fin de quête.
- Restez entre ses jambes : en plus d'être relativement à l'abri, vous avez là un spot idéal pour blesser le monstre et le faire chuter. A noter qu'il tombe beaucoup moins quand énervé.
- Quant énervé, restez à distance : plus rapide, le Deviljho pourrait vous assommer et vous tuer facilement. L'énervement, même si fréquent, ne dure jamais bien longtemps.
- Les deux attaques les plus dangereuses sont le pilonnage, qui vous oblige à vous débattre alors que la créature vous inflige de lourds dégâts, et la morsure baveuse qui baisse votre défense. Une combinaison des deux, qui plus est en phase d'énervement, vous sera très sûrement fatale à moins d'être secouru par un partenaire grâce aux bombes de bouse.

Bonne chance, chasseurs et chasseuses. Puissiez-vous ne faire qu'une bouchée du Dévoreur de monde, et pas l'inverse !

BRACONNIER EXPERT : LA CAPTURE DANS LE SANG

Parfois, il peut arriver que même le plus endurci des chasseurs s'amollisse face aux larmes de crocodile d'un lagiacrus agonisant. Ainsi, pour éviter de massacrer sauvagement la bête comme il l'a fait pour ses cinquante autres congénères, le chasseur peut choisir de capturer la créature via un piège et ainsi contourner la mise à mort. Si certaines quêtes exigeront que les monstres notés soient capturés, les créatures de la plupart des quêtes peuvent être capturés pour plusieurs raisons :

Pour le butin :

.Les récompenses varient significativement entre le monstre tué et dépecé et le monstre capturé. Un monstre pris au piège peut rapporter gros : quelques uns des objets les plus rares (rubis, saphirs, plaques...) peuvent être obtenus de cette manière et ainsi éviter de farmer sempiternellement la même infortunée créature. Cette technique est extrêmement efficace pour obtenir des objets d'échanges rares en chasse libre dans la forêt Moga.

Pour terminer la quête au plus vite :

.Face à un Deviljho enragé qui vous a déjà renvoyé au camp de base deux fois, mieux vaut ne pas forcément tenter de tuer la créature, même si votre ego vous l'ordonne. Une bête boiteuse n'est pas forcément morte, et les zones de repos sont bien souvent étroites et dangereuses. Aussi, mieux vaut laisser le monstre s'éloigner et s'endormir pour aller ensuite poser un piège contre lui alors qu'il bulle, pour ensuite le capturer sans risque.

Pour la distinction 'Rapport bionomique' :

.Pour les amateurs de 100% (sur Monster Hunter, on les appelle les « courageux/insomniaques »), la liste de distinctions est une marche à suivre qu'il est impossible d'ignorer. L'une d'entre elle demande de capturer tous les monstres capturables, soit la liste ci-contre :

Wyverns aviaires :

- .Grand Jaggi : piège à choc/fosse piégée
- .Grand Baggi : piège à choc/fosse piégée
- .Grand Wroggi : piège à choc/fosse piégée
- .Qurupeco : piège à choc/fosse piégée
- .Qurupeco vermillon : piège à choc/fosse piégée

Wyverns volants :

- .Rathian : piège à choc/fosse piégée
- .Rathian rose : piège à choc/fosse piégée
- .Rathian dorée : piège à choc/fosse piégée
- .Rathalos : piège à choc/fosse piégée
- .Rathalos azur : piège à choc/fosse piégée
- .Rathalos argenté : piège à choc/fosse piégée
- .Gigginox : piège à choc/fosse piégée
- .Gigginox foudroyant : piège à choc (peu efficace)/fosse piégée
- .Diablos : piège à choc (risque de cassure si sous le sable)/fosse piégée
- .Diablos noir : à choc (risque de cassure si sous le sable)/fosse piégée
- .Barioth : piège à choc/fosse piégée
- .Barioth des sables : piège à choc/fosse piégée
- .Nargacuga : piège à choc/fosse piégée
- .Nargacuga vert : piège à choc/fosse piégée
- .Nargacuga sélénite : piège à choc/fosse piégée

Wyverns nageurs :

- .Plesioth : piège à choc/fosse piégée(à terre uniquement)
- .Plesioth vert : piège à choc/fosse piégée (à terre uniquement)

Léviathans :

- .Ludroth : piège à choc/fosse piégée (à terre uniquement)
- .Ludroth royal : piège à choc/fosse piégée (à terre uniquement)
- .Gobul : piège à choc/fosse piégée (à terre uniquement)
- .Agnaktor : piège à choc (risque de cassure si sous la lave)/fosse piégée
- .Agnaktor glacial : piège à choc (risque de cassure si sous la glace)/fosse piégée
- .Nibelsnarf : piège à choc/fosse piégée
- .Lagiacrus : piège à choc (peu efficace)/fosse piégée (à terre uniquement)
- .Lagiacrus ivoire : piège à choc (peu efficace)/fosse piégée (à terre uniquement)

Wyverns brutaux :

- .Barroth : piège à choc /fosse piégée
- .Barroth de jade : piège à choc/fosse piégée
- .Uraagaan : piège à choc/fosse piégée
- .Uraagaan d'acier : piège à choc/fosse piégée
- .Brachydios : piège à choc/fosse piégée
- .Duramboros : piège à choc/fosse piégée
- .Duramboros rouillé : piège à choc/fosse piégée
- . Deviljho : piège à choc (peu efficace)/fosse piégée

Pelagus :

- .Arzuros : piège à choc/fosse piégée
- .Lagombi : piège à choc/fosse piégée
- .Volvidon : piège à choc/fosse piégée

Wyvern à crocs :

- .Zinogre : fosse piégée/piège à choc à n'utiliser qu'en dernier recours (le fait charger plus vite)
- .Zinogre stygien : piège à choc/fosse piégée
- .Deviljho sauvage, Lagiacrus abyssal et dragons anciens ne sont pas capturables.

A noter que les pièges sont plus ou moins effectifs selon la nature du monstre (électrique par exemple) et de leur état : enragés, les monstres ont tendance à s'échapper plus vite alors que fatigués, ils mettront plus de temps à s'extraire.

Pour les quêtes de capture, un bon plan B si pour une raison ou une autre vos pièges ont été mal utilisés reste le masque piège des shakalakas, qui dispose une fosse piégée vous permettant de retourner la situation. Le délai de recharge de la capacité étant très long (30 min environ), ne l'utilisez pas à la légère s'il s'agit de votre dernière cartouche !

Pour ce qui est des talents, Piéreur et Gourou de capture vous seront très utiles, vous permettant de poser les pièges plus efficacement/savoir quand un monstre est capturable.

Votre entraînement est à présent terminé : partez donc en chasse, petits scarabées... euh braconniers !

Nano Assault Neo

© Majesco / Shin'en 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MODE SURVIVANT

Terminez le jeu pour débloquent le mode Survivant.

DÉBLOQUER LES CLUSTER

Zeta Cluster

Terminer les quatre sections de Epsilon Cluster.

Omicron Cluster

Terminer les quatre sections de Zeta Cluster.

Sigma Cluster

Terminer les quatre sections de Omicron Cluster.

NBA 2K13

© 2K Sports / Visual Concepts 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 CHEAT CODES

Spriteeffect	+3 aux dribbles
payrespect	ABA basketball débloquent
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".

📌 CODES DES UNIFORMES

kqpxmzodqb	Uniformes Heat White Hot
mnspxuwndy	Uniformes de Noël
mwpzoslgov	Uniformes All-Star
ypzbnwolaw	Uniformes secondaires

NES Open Tournament Golf

© Nintendo 2014

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[VOIR LES CRÉDITS](#)

Appuyez sur A et B simultanément à l'écran titre pendant 10 secondes.

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

DÉBLOQUER LES DÉFIS THE LEGEND OF ZELDA

Pour débloquent cette série de défis, vous devez accumuler 100 étoiles.

DÉBLOQUER LES DÉFIS WRECKING CREW

Pour débloquent cette série de défis, vous devez accumuler 130 étoiles.

DÉBLOQUER LES DÉFIS ICE CLIMBER

Pour débloquent cette série de défis, vous devez accumuler 160 étoiles.

DÉBLOQUER LES DÉFIS PINBALL

Pour débloquent cette série de défis, vous devez accumuler 190 étoiles.

DÉBLOQUER LES DÉFIS GOLF

Pour débloquent cette série de défis, vous devez accumuler 220 étoiles.

DÉBLOQUER LES DÉFIS CLU CLU LAND

Pour débloquent cette série de défis, vous devez accumuler 250 étoiles.

DÉBLOQUER LE REMIX II

Accumulez 155 étoiles.

DÉBLOQUER LES NIVEAUX BONUS

Accumulez 310 étoiles.

CADRES DORÉS ET ARC-EN-CIEL

Les cadres autour de l'icône d'un jeu deviennent dorés lorsque vous obtenez un score de 3 étoiles sur chaque défi de la série, et arc-en-ciel lorsque vous obtenez un score de 3 étoiles arc-en-ciel sur chaque défi de la série. Cela changera la musique.

New Super Luigi U

© Nintendo 2013

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

📌 DÉBLOQUER LE MONDE 9 (ROUTE ÉTOILE)

La route Étoile se débloquent en terminant le jeu. Les niveaux de la route Étoile se débloquent à chaque fois que vous obtenez toutes les pièces étoile d'un monde entier.

📌 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 débloquent la route Étoile.

GAGNER UN P. GLAND FACILEMENT

A plusieurs moment du jeu, Carottin apparaîtra sur certains niveaux, il faudra alors le coincer. Une fois attrapé il vous donnera un P.Gland, qui vous permettra de planer. Vous y arrivez plus facilement en utilisant une étoile avant d'entrer dans le niveau.

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.

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 Etoile.

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 courez 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 flopées 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.

⬆️ BLOC MARIO

Après avoir terminé le jeu, un bloc 'M' apparaît au début de chaque niveau. Frappez-le pour que tous les personnages (sauf Carottin) se déplacent comme Mario.

⬆️ MAX DE VIES ET SORTIE SECRÈTE (D'UN BOO À L'AUTRE)

Dans le niveau "D'un Boo à l'autre" du monde Jungle Cassis, récupérez l'étoile d'invincibilité dans le bloc invisible pour obtenir un maximum de vies en tuant les fantômes, comme le montre cette vidéo. Elle dévoile aussi la sortie secrète de ce niveau.

⬆️ JOUER AVEC CAROTTIN EN SOLO

Pour contrôler Carottin lorsque vous jouez seul, maintenez la gâchette ZL lorsque vous choisissez un niveau.

⬆️ JOUER AVEC UN MII EN SOLO

Pour jouer avec un Mii en solo, vous devez faire la même manip que pour contrôler Carottin en solo mais sur le dernier niveau de la route Etoile. Maintenez simplement ZL lorsque vous sélectionnez le dernier niveau de la route Etoile pour jouer avec un Mii.

New Super Mario Bros. U

© Nintendo 2012

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

DÉBLOQUER LE MONDE 9 (ROUTE ETOILE)

La route Etoile se débloquent en terminant le jeu. Les niveaux de la route Etoile se débloquent à chaque fois que vous obtenez toutes les pièces étoile d'un monde entier.

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 débloquent la route Etoile.

GAGNER UN P. GLAND FACILEMENT

A plusieurs moment du jeu, Carottin apparaîtra sur certains niveaux, il faudra alors le coincer. Une fois attrapé il vous donnera un P.Gland, qui vous permettra de planer. Vous y arrivez plus facilement en utilisant une étoile avant d'entrer dans le niveau.

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'ancre 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 débloquent 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 débloquent 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 débloquent 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 débloquent 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 débloquent 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 débloquent 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 Etoile.

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 courez 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 ne 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 tournoyer 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 dénicheriez 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.

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 : Totalement 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 débloquent 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 d'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 débloquent 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 débloquent 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 débloquer 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 Pentes 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 ?

SURVOLER LA GROTTES AUX PISTONS

Il existe un passage secret dans le niveau Mines Candi - Grotte aux Pistons qui permet de le terminer en quelques secondes à l'aide d'un P-Gland (obtenu en battant Carottin à la course). La preuve en vidéo.

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.

[+ 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.

GUIDE DES ÉTOILES

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.

Pikmin 3

© Nintendo 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ BATTRE MANDIPATTE

Pour battre Mandipatte, cassez sa carcasse avec des Pikmin rocs. Sous celle-ci, son corps est mou. Lancez des Pikmin rouges à cet endroit pour lui faire perdre de la vie et finalement le tuer.

+ EMBLACEMENT DES FRUITS

Récupérez au moins 10 sortes de fruits différents pour que l'emplacement de tous les fruits d'une zone soit indiqué sur la map.

+ VIDÉOS SECRÈTES

Après avoir trouvé les 10 notes secrètes, vous découvrirez un code propre à votre version du jeu. Connectez-vous sur le site <http://www.nintendo.co.jp/pikpiksecret/> avec la Wii U pour saisir votre code afin de débloquer 5 vidéos bonus.

+ SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Introduction

Afin que vous puissiez profiter dans les meilleures conditions de l'aventure proposée par Pikmin 3, des informations utiles sur vos petits compagnons seront condensées ici. Vous n'aurez donc plus d'excuses si l'un de vos Pikmin rouge venait à se noyer ! Étudions d'abord les spécificités de chaque type de Pikmin :

Pikmin rouge : tape plus fort que les autres, est immunisé au feu.

Pikmin roc : fait plus de dégâts lorsqu'il est lancé sur un ennemi ou une surface, résiste aux effets d'écrasement.

Pikmin jaune : immunisé à l'électricité, peut être lancé plus haut que les autres, creuse plus rapidement.

Pikmin ailé : fait très peu de dégâts, peut contourner divers obstacles et voler au dessus de l'eau.

Pikmin bleu : seul Pikmin pouvant aller dans l'eau.

Votre troupe de Pikmin formée, il convient de ne pas la perdre bêtement au coucher du soleil en la laissant loin de vos meneurs ou de l'oignon : en effet tout Pikmin qui, à la fin du compte à rebours journalier, n'est pas soit sous le contrôle d'un meneur soit dans la zone d'influence de l'oignon est irrémédiablement perdu. Au crépuscule, soyez vigilant, envoyez si besoin vos meneurs aux quatre coins de la carte pour sauver vos compagnons égarés et faites stopper tous les Pikmin qui seraient en train de transporter un objet. Les Pikmin encore en terre quant à eux restent à l'abri quoi qu'il arrive. Enfin, pour mieux gérer vos Pikmin, gardez en tête que lorsque vous les envoyez ramasser des briques, des grappes de raisin ou tout autre objet disposé en tas, vos petits amis reviendront toujours à l'endroit où était ledit tas, même si celui-ci s'est vidé entre temps.

Prologue

Pour cette première excursion sur PNF-404, vous prenez le contrôle du capitaine Charlie : faites connaissance avec les Pikmin jaunes sur la gauche et apprenez les rudiments de leur commandement en les rassemblant et en les jetant vers les champignons qui vous barrent la route. Dans la caverne un peu plus loin, éliminez les quelques ennemis noyés dans l'obscurité en leur envoyant vos Pikmin sur le coin de la truffe pour passer au point de vue de Alph, l'ingénieur du Drake.

Rassemblez les trois Pikmin rouges pour les lancer sur l'oignon et ainsi l'activer, puis dirigez vos petits camarades vers le tas de briques non loin pour qu'ils entreprennent la construction d'un petit pont. Celui-ci achevé, vous récupérez votre KopPad, qui vous permet d'afficher la carte par une pression sur une touche de la Wiimote ou directement sur le Gamepad. Quelques mètres plus loin, lancez vos petits amis sur les fleurs-palets rouges pour créer de nouveaux Pikmin une fois ceux-ci ramenés à l'oignon, rapportez également les carcasses des larves que vous rencontrez après leur avoir envoyé vos Pikmin dessus pour créer d'autant plus d'unités et une fois votre troupe fin prête, envoyez-la pousser le bloc marron, qui n'est en réalité rien d'autre qu'un colis en carton.

Vous récupérez dans la foulée votre première note Pikminologique : ces notes vous donneront de plus amples informations sur les capacités des différents types de Pikmin ainsi que sur les éventuelles faiblesses des ennemis rencontrés. Entrez dans la grotte sur la gauche, traversez-la pour retrouver le Drake et rejoindre l'espace, où vous êtes rejoint par l'oignon des Pikmin rouges et où la première synthèse de votre exploration vous est soumise.

Verger de l'espoir

Vous voilà arrivé dans le premier niveau à proprement parler. Éliminez la petite créature non loin, faites ramasser le tas de briques à vos Pikmin pour qu'ils commencent à construire un pont, puis envoyez vos troupes se faire les dents contre le mur de terre qui vous barre la route. Envoyez vos amis sur le deuxième tas de briques pour finir le pont en ramassant au passage la note Pikminologique, traversez le pont, ciblez le bulborbe et appuyez sur B pour lancer en une fois tous vos Pikmin sur l'ennemi. C'est une stratégie risquée lorsque votre cible est prête à se défendre, mais en l'occurrence, elle est très efficace sur ce bulborbe endormi.

Ramenez sa carcasse pour créer d'autres Pikmin rouges, ramassez la note dans les feuillages sur la gauche et envoyez tout ce qu'il vous reste de Pikmin sur la paroi de terre en allant récupérer le reste de vos troupes. Empruntez le chemin ainsi dégagé, envoyez vos camarades sur la gauche en hauteur après votre communication avec Brittany pour ramener au Drake votre premier fruit et continuez vers la caverne un peu plus loin.

Une sorte de miniboss un peu gluant vous y attend, mais ne présente aucune difficulté : verrouillez votre cible, lancez manuellement vos Pikmin (sans lancer d'assaut, donc) et libérez les éventuels prisonniers en achevant la bête, qui relâche dans le même temps vos premiers Pikmin rocs.

Lancez ces derniers sur le bloc de minéral renfermant l'oignon pour le libérer, détruisez les autres blocs de la caverne pour trouver quelques palets qui iront grossir vos rangs de Pikmin rocs et ressortez. Brisez la paroi en verre sur la droite, ramassez la note, puis brisez une seconde paroi sur la gauche avec vos Pikmin rocs pour libérer Brittany. Lancez-la avec quelques Pikmin sur la plate-forme désignée et lancez ces Pikmin vers le fruit en hauteur pour qu'ils le ramènent au Drake. Éliminez les créatures cristallines un peu plus loin, toujours à l'aide de Pikmin rocs, puis envoyez vos petits amis sur les briques rouges dans l'alcôve à droite pour commencer la construction du pont.

Sur la gauche en hauteur, brisez le cristal pour libérer l'accès au second tas de briques rouges, qui viendra terminer la construction du pont formant ainsi un raccourci vers le Drake et l'oignon. Détruisez la paroi en verre derrière ce dernier, ramassez la note, lancez vos Pikmin rouges sur les ennemis cracheurs de feu, ramassez les deux autres notes, puis lancez un meneur avec une quinzaine de Pikmin rocs de l'autre côté de la rive à gauche. Avec le meneur qui a traversé,

construisez le pont à l'aide des deux tas de briques bleues (l'un sur la gauche, l'autre sur la droite bloqué par du cristal) et avec le meneur resté en retrait, longez le cours d'eau en faisant mine de retourner vers l'oignon pour éliminer quelques crapauds, récupérer une note et abattre une paroi de terre bloquant un passage menant à une zone à énigme où deux fruits et une note pourront être récupérés une fois le troisième meneur avec vous.

Pour l'heure, une fois le pont construit, regroupez vos troupes et détruisez la paroi de terre en face pour aller vous frotter au premier boss.

Boss : Mandipatte

La créature vous charge en ligne droite en rampant au plafond pour vous désorienter : faites continuellement le tour de l'arène en veillant à garder vos Pikmin le plus groupés possible et lorsque la bête est à portée, lancez vos Pikmin rocs sur sa carapace (sur la tête de préférence) pour créer une ouverture et sonner la bête, ce qui libérera de son emprise les quelques Pikmin qui se seraient fait prendre. Vous pouvez ensuite, au choix, vous concentrer sur la zone vulnérable, ou bien continuer à détruire la carapace du boss pour le sonner et faciliter la fin du combat. Lancez toujours manuellement vos Pikmin sans avoir recours à l'assaut pour que vos petits amis ne se retrouvent pas au même niveau que les mandibules du boss et vous en viendrez bientôt à bout.

Utilisez alors tous vos Pikmin pour transporter la carcasse du mandipatte, le téléphone et le fruit rejetés par ce dernier jusqu'au Drake, puis profitez du temps qu'il peut vous rester pour faire le plein de Pikmin ou partir en quête de fruits (voire le guide en fin de solution). De retour dans l'espace, une nouvelle zone s'ouvre à vous.

Toundra perdue

Vous commencez l'exploration de cette zone par un aparté avec Brittany. Rassemblez les Pikmin jaunes que vous rencontrez et envoyez-les sur le câble électrique pour mettre la lampe en marche et faire émerger l'oignon jaune. Faites le tour de la caverne pour rassembler des palets et vous constituer un groupe de vingt Pikmin, poussez la boule pour créer une sortie et rejoignez l'extérieur. Vous pouvez dès lors à nouveau contrôler Brittany et Alph, et dans ce niveau du jeu, bien optimiser leurs tâches sera important. Envoyez Brittany et ses Pikmin jaunes à gauche du pont à construire, éliminez le moustique et envoyez tous vos petits camarades sur la paroi électrique pour récolter un gros palet et libérer la voie pour la suite.

Pendant ce temps avec Alph, faites le plein de Pikmin rocs et rouges, allez au bord de la berge sur la gauche pour envoyer quelques rocs à Brittany (vous pouvez aussi envoyer quelques jaunes à Alph avec cette dernière mais ce n'est pas obligatoire) et repartez en sens inverse pour aller occire quelques créatures et briser une paroi en verre. Une fois passé en dessous du pont naturel, éliminez les limaces de feu avec vos Pikmin rouges et envoyez votre groupe sur le tas de briques bleues au fond de cette petite arène.

Vos Pikmin récupérés, brisez le cristal pour révéler un geyser, empruntez-le et rapatriez un autre tas de briques bleues au bout du chemin.

Du côté de Brittany, après avoir fait le plein de Pikmin jaunes, brisez le cristal près de là où vous avez déterré le gros palet pour pouvoir emprunter le geyser, éliminez le gros bulborbe et les chenilles des neiges en usant du pouvoir destructeur des Pikmin rocs et envoyez vos camarades sur le tas de briques rouges. Rebroussez ensuite chemin pour vous diriger vers la droite du pont, éliminez les ennemis qui vous barrent la route et rapatriez un second tas de briques rouges sur un vase accolé à un pic de cristal (vous pouvez également briser le cristal un peu plus haut pour lancer directement vos Pikmin sur le trampoline). Vous achevez ainsi la deuxième partie du pont et pouvez rejoindre Alph.

Avec deux meneurs dans votre équipe, vous avez à présent accès à un grand nombre de fruits cachés : prenez donc le temps si nécessaire de consulter le guide des fruits en fin de solution pour faire des provisions, allez chercher la Flûte à Galipettes au sud-ouest à l'aide de Pikmin jaunes en les lançant sur le trampoline, puis dirigez-vous tout au nord, là où vous aviez trouvé le deuxième tas de briques avec Brittany. Lancez un meneur avec vingt Pikmin sur le surplomb à gauche de la boule encastrée et poussez-la pour faire un trou dans la roche. À l'intérieur, faites le ménage avec vos Pikmin rouges, envoyez dix Pikmin jaunes sur le câble au fond à droite pour remettre le courant et faire éclore les fleurs, puis récupérez la note ainsi que le fruit ainsi rendu accessible.

De retour à l'extérieur, détruisez les cristaux avec vos Pikmin rocs, allez sur la droite pour découvrir les joies du nectar en envoyant vos Pikmin sur les oeufs disposés sur la boîte de conserve et allez récupérer la Tenue Anti-choc en creusant au fond du cul-de-sac. Refaites ensuite le parcours du capitaine Charlie pour entrer dans une nouvelle grotte.

Là, après avoir éliminé quelques créatures, lancez dix Pikmin jaunes vers le câble électrique pour révéler le futur boss du niveau et créer un pont de fleurs, ramassez la note au passage et passez dans la pièce suivante.

Envoyez tout de suite dix Pikmin jaunes sur le câble à droite afin de faire à nouveau chuter le boss qui rôde et commencez à entamer sa barre de vie en lui envoyant des Pikmin rouges et rocs. Continuez à longer la droite pour trouver deux autres câbles à relier à grand renfort de Pikmin jaunes, retournez à gauche de l'entrée en détruisant au passage deux ou trois nids de créatures et envoyez un meneur et une quinzaine de Pikmin jaunes sur le surplomb. Détruisez les nids et remettez le courant pendant qu'un autre groupe fait grandir la tige de bois à droite, ramenez le premier tas de briques rouges, puis rendez-vous au fond à droite de la pièce pour briser le cristal et accéder au second tas pour finir le pont. Envoyez alors vingt Pikmin jaunes sur la batterie pour pouvoir commencer le combat de boss proprement dit.

Boss : Broidunoir

Vous l'aurez remarqué, la créature déteste la lumière, mais vole trop haut pour que vous puissiez l'atteindre efficacement avec vos Pikmin rocs et rouges et tentera en plus d'aspirer vos petits amis. Comme à l'accoutumée, restez donc en mouvement, et envoyez vos Pikmin jaunes sur le dos du boss pour le faire manger la poussière. Une fois la créature à terre, rouez-la de coup à l'aide de vos Pikmin rouges et rocs, sauvez vos Pikmin lorsque le boss s'envole de plus belle en les sifflant et réitérez l'opération pour en venir facilement à bout.

Vous récupérez alors dans votre équipe le capitaine Charlie et êtes libre de quitter la grotte par la sortie du fond en emportant avec vous la carcasse du boss et le fruit qu'il laisse derrière lui. Poussez le sac en papier une fois à l'extérieur pour créer un raccourci et rejoindre le Drake plus rapidement et envoyez-vous vers l'exploration de terres encore inexplorées.

Bosquet des sources

Faites le tour de votre camp de base pour envoyer tous vos Pikmin contre le mur de terre qui vous fait obstacle, éliminez le bulborbe à grand renfort de Pikmin rocs et rouges et faites creuser des Pikmin jaunes dans le trou sur la droite : vous ferez ainsi jaillir des petites bombes que certains Pikmin équiperont automatiquement. Sélectionnez ces Pikmin et lancez-les sur le mur de roche à droite pour créer un raccourci vers le Drake, rejoignez le pont détruit au sud-est et lancez un meneur et une vingtaine de Pikmin de l'autre côté.

Assemblez la première partie du pont avec le tas de briques marrons au fond, détruisez le mur de terre sur la droite pour accéder à un fruit enterré et au second tas de briques marrons qui finiront de bâtir le pont, puis rassemblez votre groupe au niveau de ce second tas. Lancez deux meneurs sur la souche au loin avec une quinzaine de Pikmin, lancez l'un des deux meneurs et les Pikmin de l'autre côté et allez pousser le sac de papier sur la droite pour créer un raccourci bien utile. Avant de pousser votre exploration plus avant, retournez là où vous aviez trouvé le premier tas de briques, lancez un meneur et une quinzaine de Pikmin sur le surplomb et allez chercher la Combifer en hauteur sur la gauche au bout du chemin.

Retournez à l'oignon pour vous constituer un groupe principalement constitué de Pikmin rouges et rocs ainsi que d'une quinzaine de jaunes, puis allez emprunter le chemin ensablé à gauche de là où vous aviez poussé le sac en papier. Au bout du chemin vous attend un nouveau boss.

Boss : Dégueulimace

Vous aurez besoin de vos Pikmin jaunes pour récupérer les notes enfouies dans les trous en hauteur sur les bords de l'arène. Pour ce qui est du combat en lui-même, guettez les mouvements du boss en gardant toujours une bonne distance de sécurité pour éviter que des Pikmin se fassent aspirer, et lorsque vous voyez le bout de la créature sortir du sol, foncez vers elle en vous en approchant un maximum, ciblez-la et lancez un assaut. La créature sortira alors la plupart du temps du sol en renversant vos petits amis, mais vous aurez malgré tout le temps de rassembler vos troupes et d'infliger encore plus de dégâts. Ralliez à vous au plus vite les Pikmin égarés ou écrasés, car le dégueulimace peut assez rapidement créer un nouveau trou aspirant et gober vos troupes. Lorsque le boss commence à faire de grands mouvements circulaires au centre de l'arène et que Alph dit avoir un mauvais pressentiment, rejoignez vite l'entrée de la zone en restant collé aux bords pour éviter le trou géant. Réitérez les opérations précédentes, et vous pourrez bientôt crier victoire.

Une fois n'est pas coutume, utilisez vos vaillantes petites troupes pour rapporter au Drake la dépouille du boss, le téléphone portable ainsi que les morceaux de pastèque déglutis par le dégueulimace (assurez-vous d'avoir détruit le

mur de roche menant à votre camp, car la carcasse ne passera pas par l'autre chemin), récoltez un maximum de palets et de fruits si il vous reste du temps et préparez-vous pour votre prochaine destination.

Rivière du destin

Assurez-vous de mettre des Pikmin jaunes et rocs dans votre groupe, faites creuser les jaunes dans le trou non loin de votre camp pour trouver des bombes en leur laissant un meneur et envoyer le reste de votre groupe sur l'un des nénuphars voguant sur le cours d'eau. Sautez au premier arrêt, détruisez le cristal pour libérer l'accès au premier tas de briques bleues et en attendant que vos Pikmin reviennent, envoyez ce qu'il vous reste de Pikmin jaunes contre la barrière électrique à droite.

Avec les Pikmin jaunes en retrait, faites sauter le mur de roche près de l'oignon pour créer un raccourci, et avec votre groupe principal, allez chercher le second tas de briques bleues derrière la barrière en éliminant un ou deux crapauds au passage (attention à la flaque d'eau). Sautez ensuite à nouveau sur un nénuphar en ne vous arrêtant qu'au terminus, lancez quelques Pikmin jaunes sur la boîte de conserve si vous avez besoin de bombes pour créer le raccourci sus-mentionné et faufilez-vous rapidement dans la caverne au nord pour éviter la créature volante. Lancez vingt Pikmin jaunes sur le câble électrique au fond à gauche, puis envoyez vos petits amis vers le tas de briques bleues en hauteur sur la gauche en traversant le pont de fleurs.

Le pont terminé, allez le traverser en ramassant la note au passage, puis éliminez l'araignée sur sa toile en lui lançant des Pikmin rocs à la figure. Vous libérez ainsi l'oignon des Pikmin ailés et obtenez le premier de ce type. Faites-le ramener les palets environnant pour lui créer quelques comparses et tirez sur les tiges roses sortant du sol pour en créer davantage. Une fois les dix Pikmin ailés atteints, envoyez-les tirer sur le bout de bois qui bloque les nénuphars, retournez au camp pour regrouper votre petite troupe et allez sauter sur l'un des nénuphars ainsi débloqués. Dès votre arrivée, passez derrière la toile d'araignée pour atteindre plus facilement sa propriétaire avec des Pikmin rocs, continuez le long de ce chemin pour aller pousser un sac en papier et ainsi créer un raccourci, rebroussez chemin et lancez tous vos Pikmin sur le mur de terre. Longez le cours d'eau sur la droite, lancez vos Pikmin jaunes contre la barrière électrique et soulevez les bambous à gauche avec des Pikmin ailés si vous souhaitez récupérer le fruit qui se trouve sous bonne garde derrière. Ramassez la note juste à droite après la barrière, allez battre le snabrek fouisseur sur la gauche pour récupérer le fruit qu'il garde jalousement et continuez dans cette voie pour aller créer un autre raccourci en poussant un sac en papier.

Rebroussez chemin, récupérez la note au fond face à la barrière que vous aviez détruite et empruntez un nénuphar. Ciblez le trampoline, lancez-y deux meneurs accompagnés d'une quinzaine de Pikmin ailés et d'une dizaine de Pikmin rocs, faites la peau à l'araignée sur la droite et envoyez vos Pikmin ailés pour hélicopter les morceaux du tas de briques rouges. Récupérez vos bestioles, regagnez l'autre rive et remontez le cours d'eau pour atteindre un autre point, plus en amont, d'où sauter sur les nénuphars. Rejoignez l'autre rive à la première occasion, ciblez l'essaim de guêpes pour lancer l'assaut avec vos Pikmin ailés pendant que les autres Pikmin s'occupent du mur de terre à droite, puis uniquement accompagnés de vos amis volants, traversez la flaque pour les lancer sur le deuxième tas de briques rouges.

Une fois les morceaux emportés, regroupez-vous, empruntez le chemin auparavant bloqué par un mur de terre et soulevez la trappe face à vous avec vos Pikmin ailés pour trouver le dernier tas de briques rouges (la trappe à gauche renferme un groupe de bulborbes). Le pont que vous aviez croisé plus tôt est alors opérationnel et l'emprunter vous emmène directement au boss du niveau.

Boss : Maestro apidar

Le boss se sert de ses petits à la fois pour attaquer et se défendre : inutile de tenter quoi que ce soit lorsque ses apidars lui tournent autour. Restez mobile puis, lorsque la reine se prépare à envoyer ses minions à l'attaque, exécutez quelques roulades grâce à la flûte galipettes, ciblez le boss et lancez un assaut (vos Pikmin ailés étant alors les seuls à pouvoir le toucher, en avoir vingt ou plus est un minimum) : vos Pikmin ailés vont alors pouvoir mettre la reine à terre. Relancez l'assaut avec vos Pikmin rouges, lancez manuellement vos Pikmin rocs, puis rassemblez vos forces lorsque les petits reviennent. Les attaques des apidars deviennent ensuite plus dures à éviter : lorsque le mur d'abeille vous fait face, envoyez des Pikmin rouges ou rocs dessus pour créer une brèche dans laquelle vous pourrez passer ; de même, lorsque vous vous retrouvez encerclé par les apidars, lancez vos Pikmin sur un arc de cercle pour créer une ouverture par laquelle vous échapper. Si certains de vos Pikmin se font emporter par les apidars, pas de panique : lorsqu'ils reviennent pour tourner autour du boss, lancez vos Pikmin restant sur ceux qui sont en l'air pour les faire retomber. En

profitant de chaque mouvements des apidars pour lancer vos Pikmin ailés vers le boss, vous en viendrez rapidement à bout.

Comme d'habitude, concluez votre journée en ramenant votre butin au Drake en n'oubliant pas de porter l'hocotatien.

Retour au Verger de l'espoir

Le bougre d'hocotatien s'est posé sans votre autorisation et a emporté avec lui tout votre stock de nourriture : quoi qu'il arrive, il faudra donc récupérer au moins un fruit dès le premier jour d'exploration. Rendez-vous par exemple dans la zone à énigme au nord avec les balanciers, mettez un meneur et dix Pikmin sur une balance et lancez plus de 11 Pikmin sur l'autre pour faire monter votre meneur et ainsi accéder à un gros citron vert. Votre survie assurée, empruntez le nouveau passage au sud de votre camp, récupérez les deux notes de part et d'autre, lancez vos Pikmin ailés sur la tige violette sortant de l'eau et envoyez le reste de vos troupes contre le mur de terre à droite.

Allez déterrer votre premier Pikmin bleu, faites-lui faire des petits en le lançant sur les fleurs-palet et une fois aux commandes d'une dizaine de petites créatures bleues, enfoncez-vous dans le plan d'eau juste à côté pour aller entamer la récupération des trente pièces du tas de briques rouges.

Avec le reste de votre groupe, allez récupérer la cote au bout de l'avancée, envoyez vos Pikmin sur le second tas de briques rouges, puis faites avancer votre groupe réunifié sur le pont ainsi terminé. Éliminez la créature des mers en sauvant vos petits camarades piégés dans les bulles à coup de Pikmin, récoltez le fruit contenu dans le cristal sur la gauche et poussez la malle en métal pour accéder à un autre fruit et à une note.

Ces derniers récupérés, envoyez votre escouade de Pikmin bleus vers la droite pour démolir un premier mur de terre sous-marin, puis un deuxième gardé lui par quelques ennemis, ramenez un premier groupe de briques blanches et bleues et au bout du pont rouge précédemment construit, préparez un meneur avec dix Pikmin ailés pour soulever la barrière de bambou. Avec votre escouade bleue, passez en dessous de ladite barrière, tournez à droite et assemblez les pièces du nouveau tas de briques blanches et bleues. Une fois cela fait, rassemblez vos troupes sur l'avancée ronde où vous aviez récupéré une note, lancez deux meneurs accompagnés de tous vos Pikmin rouges et rocs, puis envoyez ceux-ci ainsi qu'un meneur en face.

Éliminez le crabognon en brisant sa pince avec vos rocs et en le noyant sous vos attaques, brisez le cristal à gauche pour révéler un tas de briques bleues à assembler immédiatement, récupérez la note dans l'alcôve où se terrait le crabe, allez récupérer un tas de dix briques bleues supplémentaires un peu plus loin et faites creuser tous vos Pikmin dans le trou juste à côté pour récupérer toutes les briques bleues manquantes. Le pont terminé, constituez-vous un groupe contenant au moins vingt à trente Pikmin bleus et autant de rocs, puis empruntez le chemin qui s'offre à vous. Lancez ensuite quelques Pikmin rocs sur le cristal au centre pour commencer le combat.

Boss : Paludanbule

Cette plante crabe millénaire est très imposante mais ses charges frontales sont faciles à éviter, à condition de rester mobile et de posséder la flûte à galipettes (qui vous autorise des roulades salvatrices). Dans un premier temps, n'envoyez que vos Pikmin bleus au combat : tout autre Pikmin se noierait dans les flaques laissées par les pattes du boss. Ses pattes, c'est d'ailleurs là que vous allez devoir concentrer vos assauts : assurez-vous de viser toujours la même pour ne pas gaspiller d'énergie et de Pikmin en lui tournant autour, puis lorsque le colosse s'affaisse, rapprochez-vous avec tout votre groupe, ciblez le cristal (puis la plante qu'il laisse apparaître) et lancez un assaut. Rappelez immédiatement vos Pikmin en " redescendant " pour ainsi dire de la créature, attendez que sa langue ait fini de passer, puis relancer un assaut. Répétez l'opération en ne prenant jamais aucun risque (la langue emporterait sinon avec elle de nombreux Pikmin) et réitérez les opération précédentes. A mesure que le combat avancera, le boss deviendra plus dangereux : ses charges deviendront plus rapides (rien qui ne puisse être réglé avec quelques roulades) et ses coups de langue feront deux à trois fois le tour de sa bouche pour vous prendre en traître. Ne prenez pas de risque, et vous finirez par avoir ce géant à l'usure.

Vous êtes maintenant coutumier du fait : rapatriez au Drake le fruit, la carcasse et Louie l'hocotatien et préparez-vous à un nouveau périple dans le dernier niveau du jeu.

Tour de la mélancolie

Ce dernier niveau devra être mené de façon assez particulière mais cela, vous le découvrirez bien assez tôt. Pour

l'heure, ignorez l'arène sur la gauche, constituez-vous un groupe de Pikmin équilibré et avancez. Vous tombez alors sur Olimar, inconscient, et celui-ci se fait absorber par un mystérieux organisme. Attaquez ce dernier pour le faire lâcher prise, allouez dix Pikmin au transport d'Olimar (pour qu'ils puissent se déplacer aussi vite qu'un meneur), puis suivez Brittany à l'intérieur. Commence alors une course perpétuelle contre l'organisme, qui pourchassera sans relâche le capitaine Olimar et donc, les Pikmin qui le transportent. L'objectif sera donc, d'un côté, de mener l'organisme en bateau en lui faisant faire le plus de chemin possible et de l'autre, avec vos 90 Pikmin et vos deux meneurs, d'éliminer les ennemis et de vous frayer un chemin vers la sortie (chemin que pourra ensuite emprunter le groupe de Brittany). Pour l'heure, faites progresser vos deux groupes de la même façon, bifurquez à gauche à l'embranchement, envoyez vos 90 Pikmin sur le mur de terre, ignorez le mur de verre sur la gauche, faites place nette sur la droite pour que le groupe de Brittany puisse passer sans peine et allez pousser le sac en papier au fond pour créer une première boucle : celle-ci vous permettra, grâce à la fonction " Aller ici ", de faire faire des rondes au corps d'Olimar et, par incidence directe, à l'organisme. Attention toutefois, ce dernier dispose d'un raccourci et peut couper votre trajectoire si vous ne le laissez pas s'approcher assez. Surveillez donc les interventions de Brittany lorsqu'elle arrive à destination et ne la faites repartir que lorsque cela vaut le coup.

Avec votre groupe principal, assemblez les trente premières briques rouge au centre de la zone, poussez la boule avec vingt de vos Pikmin pour briser le mur de verre, allez ramasser la note derrière, creusez dans le trou pour vous armer de quelques bombes et retournez dans le premier couloir pour aller détruire le mur de pierre. Ramassez la note derrière, continuez vers le sud en détruisant un cristal gênant, ramassez une autre note en face, envoyez vos Pikmin sur le mur de terre à gauche et gardez quelques rocs de côté pour vous occuper de l'araignée et de sa toile. Empruntez le passage de droite pour vous enfoncer dans l'obscurité, montez sur la droite, envoyez quelques Pikmin jaunes pour faire circuler le courant et faites le tour de la salle par la droite en longeant la flaque d'eau pour aller lancer vos Pikmin jaunes vers une autre batterie en hauteur.

Pendant ce temps avec Brittany, n'oubliez pas que vous disposez à présent d'un plus grand circuit : vous pouvez passer par le mur de roche détruit au nord, descendre jusqu'au sud, puis remonter vers le nord par l'ouest. Avec votre groupe principal, assemblez un premier tas de briques bleues sur la droite, détruisez le mur de terre un peu plus loin, avancez, envoyez vos Pikmin bleus sur le second tas de briques (ils pourront les transporter dans l'eau et ainsi gagner du temps), passez sous l'arche à gauche et montez pour profiter de votre pont flambant neuf. Traversez également le deuxième pont de fleurs, lancez une dizaine de Pikmin jaunes et un meneur de l'autre côté pour pouvoir allumer une autre lumière, puis empruntez le premier pont de fleurs maintenant complété.

Éliminez l'araignée à l'aide de Pikmin rocs, creusez dans le trou derrière pour trouver une note, détruisez le mur de terre et soulevez la trappe avec vos Pikmin ailés pour créer un raccourci. Vous arrivez ensuite enfin à l'air libre et pouvez faire suivre le groupe de Brittany sans souci. L'affrontement final commence alors.

Boss : Spectroplasma

Ce boss est assez particulier puisque pour le vaincre, il va falloir... le manger ! Pour ce faire, attaquez-le comme s'il s'agissait d'un ennemi normal : des gouttes semblables à du nectar se sépareront alors de son corps. Envoyez-y n'importe quels Pikmin pour qu'ils mangent la substance et tenez-vous éloigné des attaques de la créature, qui essaye simplement d'embrocher les Pikmin proches devant lui. Une fois le quart de sa vie envolée, le boss commencera à créer des sphères renfermant de grosses parties de ce qui compose son corps. Ces sphères pourront être de quatre types différents : aquatique, électrique, cristallines (ce seront alors des cubes) et magmatique (il s'agira alors d'une flaque). Vous l'aurez deviné, à chaque sphère ses Pikmin. Veillez à cibler le cube au centre de chacune d'elle pour envoyer vos petits amis dessus, ce qui désactivera la protection et laissera une grande flaque de substance vulnérable. Jonglez rapidement entre vos différents Pikmin en enchaînant les roulades, passez dans le dos du boss lorsqu'il s'envole afin de lui envoyer vos Pikmin ailés sur le coin de la truffe sans danger, et le spectroplasma maigrira à vue d'oeil. Ne relâchez pas vos efforts en détruisant les sphères en priorité et vous libérerez sans peine le capitaine Olimar.

Vos petits Koppai peuvent alors tranquillement rentrer chez eux, les poches pleines de fruits tous plus savoureux les uns que les autres !

Quêtes secondaires

Verger de l'espoir

Toundra perdue

Bosquet des sources

Rivière du destin

Bidules

Tenue Anti-choc

Dans la Toundra perdue, lorsque vous atteignez l'endroit où s'est crashé le capitaine Charlie, allez creuser à l'endroit de son arrivée pour trouver cette tenue protégeant de l'électricité.

Flûte à galipettes

Au sud ouest de la zone principale de la Toundra perdue, là où un sac en papier vous nargue en haut d'une montée et au pied de laquelle une petite branche peut être agrandie, regardez sur la droite et lancez dix Pikmin jaunes sur le trampoline au loin pour qu'ils ramènent ce bidule très utile en combat.

Combifer

Au Bosquet des sources, à l'est de la zone principale, se trouve un petit sentier surélevé menant au point de chute de Alph lors du prologue. Envoyez un meneur et dix Pikmin sur ce sentier et envoyez-les chercher ce bidule, en hauteur sur la gauche.

Tenue Para-brûlure

A la Rivière du destin, rendez-vous au sud près du mur électrifié qui jouxte le cours d'eau et jetez dix Pikmin jaunes en hauteur à l'est dudit mur pour qu'ils déterrent ce bidule.

CONSEILS POUR L'ASSAUT

Lorsque vous verrouillez un ennemi (maintenez la gâchette ZL avec le gamepad), vous pouvez lancer un assaut général avec tous vos Pikmin. Toutefois, pensez d'abord à contourner l'ennemi pour viser son point faible et ne pas les envoyer sur une carapace ou dans les griffes du monstre, quel qu'il soit. Si le point faible n'est pas directement accessible, mieux vaut encore les envoyer un par un pour l'atteindre avant de procéder à l'assaut lorsque l'occasion se présente.

+ D'INFOS

FORUM

📌 ASTUCES DIVERSES

Entrez ces codes

[Avoir accès à un autre parcours mondial](#)

135 792 4680 puis appuyez sur A + B + Select

[Entendre une sonnerie occupée](#)

800 422 2602

[Voir les crédits](#)

106 113 0120 puis appuyez sur A + B + Select

📌 REGAIN D'ÉNERGIE

A la fin d'un round, appuyez plusieurs fois sur Select pour regagner de l'énergie. Vous ne pouvez utiliser cette astuce qu'une fois dans la partie.

📌 PERDRE LA MOITIÉ DE SON ÉNERGIE

Maintenez enfoncé Select + Bas avant le premier match pour perdre la moitié de votre énergie. Ce code ne fonctionne qu'après avoir battu Bald Bull ou après avoir rentré le mot de passe 777 807 3454 et seulement avant le premier match. Vous ne pouvez pas utiliser l'astuce pour regagner de l'énergie au deuxième round si vous utilisez ce code. Bien que ce code ne soit pas très utile il peut donner un challenge nouveau aux joueurs plus avancés.

📌 BATTRE BALD BULL

Envoyez Bald Bull à terre une première fois avant qu'il ne lance son attaque spéciale. Quand il s'approche de vous, frappez-le dans le ventre. Si vous le frappez correctement, il devrait tomber à terre. Répétez la procédure une fois dans ce round pour gagner le match et remporter le titre du circuit majeur.

BATTRE GLASS JOE

Si vous attendez 40 secondes, il sautera en arrière et vous provoquera. Quand il s'approche, frappez-le au visage. Il y a 60% de chances qu'il tombe. Les fois où il ne tombe pas, mettez-lui une gauche.

CODES DE NIVEAUX

<u>Mot de passe</u>	<u>Niveau</u>
005 737 5423	WVBA minor championship
777 807 3454	WVBA major championship
267 853 7538	World Circuit
932 820 8538	Match nul à la fin
961 263 7938	Match 97-0 à la fin
032 730 8442	Piston Honda
267 913 7638	Super Macho Man
005 373 5423	Don Flamenco
007 373 5963	Mike Tyson

CONSEILS

Battre Piston Honda d'un coup

Attendez en esquivant que Piston Honda se prépare à lancer son attaque Piston Punch et frappez-le à l'estomac.

Recupérer de la santé

Pressez Select sur l'écran qui apparaît au début d'un round. Un médecin vous soignera.

Rayman Legends

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ COEURS BONUS

Lorsque vous jouez avec le gamepad, surveillez les bulles qui s'affichent à l'écran et attendez d'entendre un "blop" pour vérifier qu'un coeur sera apparu parmi les bulles. Vous n'aurez qu'à cliquer dessus pour récupérer un coeur de vie si vous l'aviez perdu ou si vous n'en aviez pas.

+ GAGNER PLUS DE LUMS SUR LES GROS ADVERSAIRES

Pour gagner plus de Lums sur les gros adversaires (minotaures par exemple), ne les tuez pas d'une seule frappe mais sautez-leur dessus à plusieurs reprises. Cela vous permet d'engranger 15 Lums au lieu de 5.

+ GAGNER DES LUMS TRÈS RAPIDEMENT

Pour obtenir énormément de Lums très rapidement afin de débloquent les derniers costumes du jeu par exemple, refaites en boucle le niveau musical « La Folie des Mariachis » qui rapporte près de 700 Lums en moins de 2 minutes.

+ SOLUTION COMPLÈTE

Mondes Legends

Ptizêtres en Détresse

Il était une fois

Allez récupérer le premier Ptizêtre sur la gauche à travers le tronc d'arbre, puis le deuxième Ptizêtre en avançant vers la droite avant d'entrer dans la zone secrète sous la bute. Après y avoir collecté quelques lignes de Lums vous obtiendrez la Reine Ptizêtre. Aux commandes de Murphy, coupez la corde de la canne à pêche sur les remparts pour sauver le troisième Ptizêtre et secouez le quatrième Ptizêtre dans le château en baissant en priorité la plate-forme rectangulaire dotée d'une poignée pour vous rendre dans la zone cachée sur la gauche.

Secouez le cinquième Ptizêtre en vous balançant à la corde à couper un peu plus loin, ne coupez pas les liens du tronc où est attaché le sixième Ptizêtre pour le secourir et lorsque vous devrez faire pivoter une plate-forme avec Murphy, inclinez-la vers le haut pour accéder à une zone cachée, résoudre le puzzle et sauver le Roi Ptizêtre. Un peu plus loin, coupez les cordes pour guider Murphy en bas à gauche afin de libérer le septième Ptizêtre, puis libérez le dernier Ptizêtre qui s'impose à vous dans une cage un peu plus loin en coupant la corde qui la retient.

Château hanté

Le premier Ptizêtre s'impose de lui même à l'entrée du niveau. Allez chercher la Reine Ptizêtre en ricochant sur les murs à partir de la seconde plate-forme après un passage en tyrolienne en retenant les endroits où sauter, puis récoltez le deuxième Ptizêtre dans la partie suivante du donjon en utilisant une attaque plongeante sur le bumper derrière la cascade. Juste un peu plus loin, ricochez sur le mur pour vous accrocher à un anneau et accéder au troisième Ptizêtre, puis sautez davantage vers la gauche pour secourir le Roi Ptizêtre.

Avant d'exécuter une attaque plongeante, ricochez aux murs pour sauver le quatrième Ptizêtre en hauteur, prospectez sur la gauche du bassin qui suit pour récupérer le cinquième Ptizêtre, puis ricochez au bout de la tyrolienne pour mettre la main sur le sixième Ptizêtre. A l'extérieur, au bout de la série de tyroliennes entourées de ronces, exécutez une attaque plongeante sur le dernier bumper pour rebondir sur un ennemi et accéder au septième Ptizêtre, puis utilisez naturellement la liane un peu plus loin pour sauter vers le huitième Ptizêtre du niveau.

La forêt enchantée

Après avoir crapahuté sur quelques branches, ricochez sur les troncs sur la droite de la pièce dorée en hauteur pour trouver une zone secrète où récupérer la Reine Ptizêtre, secourez le premier Ptizêtre en dessous de la branche qui s'incline plus loin avant d'aller sauver le deuxième Ptizêtre des mains de l'ennemi plus à droite, puis allez jusqu'au bout du passage souterrain pour sauver le troisième Ptizêtre. Après avoir ricoché sur les pans de terre, récupérez le quatrième Ptizêtre sur la gauche, puis le cinquième Ptizêtre en le sauvant des griffes d'un ennemi sur la droite.

Sur la branche mouvante, planez en dessous en utilisant les lianes si nécessaire pour briser la cage du sixième Ptizêtre.

Encordé

Arrivé à la première butte de terre vivante, levez-la vite avec Murphy pour laisser Globox secourir le premier Ptizêtre en dessous, coupez la corde de la cage renfermant le deuxième Ptizêtre après avoir ricoché sur les parois pour que Globox puisse le libérer, puis déterrez sans faute la pousse juste après l'ogre pour dénicher la cage du troisième Ptizêtre. Ne coupez ensuite que les cordes retenant les troncs cloutés pour laisser la cage du quatrième Ptizêtre en évidence pour Globox et ne coupez que la première corde attachée au tronc qui suit pour que votre ami puisse ricocher et atteindre le cinquième Ptizêtre du niveau.

Faites de même avec le tronc suspendu au dessus de la créature pour pouvoir atteindre la zone secrète en hauteur où est enfermée la Reine Ptizêtre, sautez vers la gauche au bout de votre série de sauts et de tyroliennes pour accéder à la seconde zone secrète et récupérer le Roi Ptizêtre, sauvez le sixième Ptizêtre un peu plus loin sur la droite, puis après la baston contre l'ogre et ses acolytes, allez secourir le septième Ptizêtre en dessous sur la gauche. Enfin, le huitième Ptizêtre ne peut pas vous échapper puisqu'un ennemi tente vainement de traîner sa cage vers la fin du niveau.

Sable mouvant

Vous accéderez à la première zone secrète du niveau en ricochant sur les parois qui s'écrouleront autour de vous dans la première partie de la poursuite : vous récupérerez ainsi la Reine Ptizêtre. Pendant votre escalade, empruntez par deux fois la voie de gauche pour récupérer au passage le premier et le deuxième Ptizêtre, exécutez rapidement une attaque plongeante sur la droite pour sauver le troisième Ptizêtre, puis dans la seconde partie d'escalade, brisez le tas d'ossements sur la droite pour pouvoir ricocher vers le quatrième Ptizêtre.

Sprintez rapidement vers la droite une fois arrivé en haut pour pouvoir rattraper le cinquième Ptizêtre, lors de la montée suivante, esquiviez les yeux enflammés pour sauver le sixième Ptizêtre, puis restez au maximum sur la gauche pour pouvoir secourir le septième Ptizêtre attaché à un poteau. Après avoir couru pour votre vie en évitant de vous faire écraser, entrez dans le débris suivant en sautant vers la gauche pour trouver la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre.

Nid de dragons

Après avoir déplacé la plate-forme cloutée pour que Globox puisse descendre, ramenez-la vers lui pour qu'il s'y suspende et sauve le premier Ptizêtre, puis collez la plate-forme suivante sur la gauche pour dénicher la première zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Dans la zone remplie de plates-formes à déplacer pour aider Globox, dirigez-le vers le bas à gauche pour récupérer le deuxième Ptizêtre, remontez rapidement la plate-forme qui suit un peu plus

loin pour guider votre ami vers la seconde zone secrète en hauteur où est enfermé le Roi Ptizêtre, puis aidez Globox à ricocher avec la plate-forme cloutée qui suit pour atteindre le troisième Ptizêtre. Après les tyroliennes, déplacez la plate-forme vers la gauche pour libérer le quatrième Ptizêtre et avancez.

Après avoir échappé au torrent de lave, à la fin de la tyrolienne, coupez la dernière corde derrière Globox après qu'il ait passé la moitié de celle-ci pour qu'il s'élance vers le cinquième Ptizêtre, faites monter de concert les deux plates-formes cloutées un peu plus loin pour faire ricocher votre ami et le faire secourir le sixième Ptizêtre en hauteur, puis au milieu du parcours de tyrolienne qui suit, veillez à ne pas couper la corde retenant la cage du septième Ptizêtre pour pouvoir le récupérer. Vous avez ensuite l'occasion de sauver le dernier Ptizêtre durant la phase de shoot au dragon qui conclue le niveau.

Le cracheur de feu

Sauvez le premier Ptizêtre en sautant rapidement aux anneaux au début du niveau, puis suivez le guide en vidéo pour venir à bout du dragon qui vient vous chercher des noises. Le deuxième Ptizêtre se trouve dans la première zone de transition, tandis que le troisième est attaché à un poteau dans la seconde, où il vous faudra planer jusqu'au niveau inférieur de la plate-forme.

Baffes'n'Rock

Profitez bien de ce premier niveau musical en récoltant sans effort particulier les trois Ptizêtres éparpillés en son sein et rendez-vous dans le monde suivant !

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 18 peuvent être obtenus en réussissant les 6 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde, qui se débloquent au fur et à mesure. Seuls vos réflexes et votre connaissance du terrain pourront vous aider à en venir à bout, donc armez-vous de persévérance ! Les missions de sauvetage sont du même acabit et vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Le Royaume des Crapauds

Ray et le haricot magique

Après avoir traversé le premier tronc d'arbre, planez en hauteur pour sauver le premier Ptizêtre du niveau, passez en dessous de la racine où un cours d'eau a élu domicile pour dénicher la première zone secrète et sauver la Reine Ptizêtre, puis allez faire un tour dans l'eau en bas sur la droite pour sauver le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau. En planant au dessus des monstres tentaculaires, profitez-en pour récolter le troisième Ptizêtre voletant dans sa cage et récupérez le quatrième de la même façon après avoir sauté sur le bumper bleu.

Utilisez alors les courants d'air pour planer vers la gauche et trouver la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre

Vent du lointain

Exécutez une attaque plongeante sur le premier bumper bleu une fois passé le premier tronc pour atteindre la canaille qui maltraite le premier Ptizêtre, déterrez la pousse une fois avec Murphy pour dénicher le deuxième Ptizêtre, débarrassez-vous du malandrin qui maltraite le troisième Ptizêtre en hauteur un peu plus loin et activez le bumper bleu à gauche pour atteindre la première zone secrète et la Reine Ptizêtre qu'elle renferme. Un peu plus loin, repérez et libérez le quatrième Ptizêtre prisonnier de sa cage volante et avancez.

Après votre premier passage dans un tuyau, libérez le cinquième Ptizêtre derrière l'ogre qui vous défie. Vous ne pouvez pas rater le sixième Ptizêtre, voletant dans sa cage plus loin sur la droite. Lors de votre ascension suivante, faites sauter Globox sur la plate-forme à courant d'air et soulevez le tronc sur la gauche pour révéler la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre, récupérez quasi-automatiquement le septième Ptizêtre et balayez les ennemis suivants pour secourir le huitième Ptizêtre.

Le château dans les nuages

Planez jusqu'à la plate-forme où trône une petite pousse, volez jusqu'à la zone secrète sur la droite à la même hauteur pour secourir la Reine Ptizêtre et débarrassez-vous de la racaille qui passe le premier Ptizêtre à tabac juste à côté à droite. Faites le tour d'une ruine volante non loin pour secourir le deuxième Ptizêtre, difficile à manquer, puis après une petite glissade sur les cours d'eau, planez en hauteur pour sauver le troisième Ptizêtre attaché à un poteau. Après avoir occis l'ogre sous la cascade, laissez-vous planer vers le bas entre les ruines un peu plus loin pour secourir le quatrième

Allez vers la gauche pour libérer le cinquième Ptizêtre du joug de ses oppresseurs, faufilez-vous entre les différentes ruines flottantes qui s'entrechoquent en exécutant des ricochets pour dénicher le sixième Ptizêtre ainsi que la seconde zone secrète où vous trouverez le Roi Ptizêtre, puis planez en dessous de cette zone pour secourir le septième Ptizêtre

Vertigineux

Vous ne pouvez rater le premier Ptizêtre voletant dans sa cage en face de vous. Avec Murphy, déterrez la pousse à l'entrée pour dénicher le deuxième Ptizêtre, déplacez les bumpers et la plate-forme ventilée vers la gauche pour envoyer Globox vers la première zone secrète et sauver la Reine Ptizêtre, puis avant de partir à la poursuite du magicien, abaissez rapidement le bumper au dessus pour accéder à la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre

Tous les autres Ptizêtre du niveau sont eux aussi disposés le long du reste de la poursuite : activez rapidement les plates-formes pour envoyer Globox vers eux, éliminez les ennemis les tenant captifs et recevez automatiquement le dernier Ptizêtre à la fin de la course.

Les crapauds volants

Récupérez sans mal le premier Ptizêtre volant non loin de l'entrée du niveau, puis le deuxième attaché sous une plate-forme un peu plus loin, et libérez le troisième Ptizêtre de la même façon en continuant à avancer. Suivez la ligne de Lums allant vers le bas non loin pour trouver la première zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis détruisez la cage renfermant le quatrième Ptizêtre en planant vers le bas à droite.

Tout en veillant à éviter les ronces, planez vers le haut pour sauver le cinquième Ptizêtre, libérez le sixième Ptizêtre au milieu des plates-formes qui s'entrechoquent, passez sous la plate-forme qui tape devant vous pour aller vers le bas et trouver la seconde zone secrète où vous attend le Roi Ptizêtre, puis allez libérer le septième Ptizêtre en planant vers le haut à gauche et en éliminant son tortionnaire. Planez enfin dans le coin supérieur gauche de cette zone pour secourir le dernier Ptizêtre du niveau.

Le crapaud blindé !

Faites vite pour intercepter le premier Ptizêtre qui plane vers la droite, suivez le guide vidéo ci-dessous pour défaire le crapaud blindé et restez attentif pour discerner les deux autres Ptizêtres qui apparaîtront durant le combat.

Chaos orchestré

On élève un peu le niveau cette fois-ci avec un tableau musical qui fera avant tout appel à vos réflexes. Venez à bout de la mélodie en interceptant les trois Ptizêtres contenus dans le niveau et passez au monde suivant.

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 15 peuvent être obtenus en réussissant les 5 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Fiesta de los Muertos

Gros canards !

Faites disparaître le dessus des plates-formes en gâteau pour tracer un chemin à Globox vers le premier Ptizêtre en hauteur, faites tomber la cage du deuxième Ptizêtre en grignotant le gâteau qui la retient, puis formez un passage ascendant dans le gâteau où se dressent quelques mines pour accéder au bumper crâne et à la zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre. Un peu plus loin, dans la zone comprenant quelques plates-formes bleues, grignotez votre

voie jusqu'au troisième Ptizêtre et récupérez le quatrième Ptizêtre en grignotant au dernier moment le gâteau qui retient sa cage, à côté de deux masses cloutées.

Plus loin dans le tableau, ne grignotez que le gâteau retenant la cage du cinquième Ptizêtre pour ne pas faire tomber les masses qui l'entourent, puis juste après, grignotez une voie vers le bas pour que Globox atteigne la seconde zone secrète afin de sauver le Roi Ptizêtre. Derrière le mur en chocolat piquant, déterrez la pousse pour trouver le sixième Ptizêtre, secourez le septième Ptizêtre pendant votre descente au coeur des parois en chocolat, puis pour finir, creusez dans le chocolat durant votre échappée pour faire tomber la cage du dernier Ptizêtre.

Pourri gâté

Récupérez le premier Ptizêtre en sautant au plus haut dans la zone de défilement, faites de même dans la zone de défilement suivante en étant miniaturisé pour sauver le deuxième Ptizêtre tout en haut à droite, puis après les tyroliennes et avoir repris votre taille normale, sautez de plus belle dans la trompette pour rejoindre la zone secrète surélevée à gauche et sauver la Reine Ptizêtre. Entrez dans la pastèque géante par l'un des petits trous pour aller secourir le troisième Ptizêtre, puis prenez votre élan pour sauter sur la pomme et atteindre sans mal le quatrième Ptizêtre.

Dans la grande aire de défilement qui suit, rendez-vous dans le coin inférieur droit pour trouver la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre qui y est emprisonné, rendez-vous tout en haut du défilement pour entrer dans la trompette et atterrir dans la pomme pour sauver le cinquième Ptizêtre, puis sautez dans la pastèque pivotante en évitant les lames qui s'enfoncent pour secourir le sixième Ptizêtre. Récupérez le septième Ptizêtre dans la moitié de pastèque suivante après vous être fait miniaturisé par la trompette et récoltez enfin le dernier Ptizêtre en haut des chaînes juste à côté, que vous pouvez remonter facilement en étant petit.

Guacamole à l'étalage

Étalez du guacamole de façon à tracer un chemin vers le haut à Globox pour qu'il puisse atteindre le premier Ptizêtre, abaissez la plate-forme non loin et formez un chemin vers le bas pour libérer la voie vers une zone secrète et la Reine Ptizêtre, puis après votre petite chute, coupez la corde retenant la cage du deuxième Ptizêtre après avoir formé une plate-forme en dessous. Faites de même avec le troisième Ptizêtre, suspendu au dessus de la lave, et bloquez le tuyau un peu plus loin en créant un passage vers le bas pour récupérer le quatrième Ptizêtre et passer sous le danger.

Utilisez la méthode habituelle pour secourir le cinquième Ptizêtre suspendu non loin, faites rapidement remonter la plate-forme qui suit pour propulser Globox vers la seconde zone secrète et sauver le Roi Ptizêtre, récoltez naturellement le sixième Ptizêtre sur le chemin, puis faites rebondir les boules de feu en hauteur pour détruire les ossements retenant la cage du septième Ptizêtre. Enfin, formez un chemin ascendant tout en vous protégeant des boules de feu pour atteindre le dernier Ptizêtre, suspendu en hauteur.

Le serpent sur le gâteau

Profitez du sillage du mille-patte pour aller sauver le premier Ptizêtre en contrebas, faites de même un peu plus loin en faisant quelques ricochets pour grimper sur la gauche et trouver la zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre, puis interceptez rapidement la cage renfermant le deuxième Ptizêtre avant qu'elle n'aille se nicher hors de portée. Évitez le lutteur, utilisez les mouvements propres à votre version miniature pour atteindre le troisième Ptizêtre en hauteur, puis évitez le mille-patte sur son parcours en contrebas pour atteindre le quatrième Ptizêtre.

Après avoir traversé le petit dédale creusé par les mille-pattes, sautez au dessus du bumper sur la gauche en prenant de l'élan et ricochez pour atteindre la seconde zone secrète et secourir le Roi Ptizêtre. Une fois passé le dédale suivant, prenez appui sur le gâteau blanc pour atteindre le bumper et sauter vers le cinquième Ptizêtre en veillant à passer juste après le mille-patte, prenez de l'élan un peu plus loin au milieu des murs de chocolat pour sauter vers le sixième Ptizêtre

Il est libre Lucha

Détruisez les ossements en contrebas en planant vers votre promontoire pour laisser s'écouler la lave et accéder au premier Ptizêtre, puis échappez à Lucha en collectant au passage les deux autres Ptizêtre au cour d'une course endiablée.

Le catcheur géant !

Pour venir à bout du boss de ce monde, contentez-vous de suivre le guide. Et surtout, n'abandonnez pas les trois Ptizêtres qui apparaissent au cours du combat !

La folie des Mariachis

Laissez-vous aller au rythme de Eye of the Tiger et compléter ce tableau musicale sans fausse note en y récupérant les trois Ptizêtres pour passer à la suite.

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 15 peuvent être obtenus en réussissant les 5 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

20,000 Lums sous les Mers

L'île flottante

Libérez le premier Ptizêtre au fond de l'eau en attendant que la lumière de surveillance s'éteigne par à coup, faites le tour du récif un peu plus bas pour éviter la lumière et secourir le deuxième Ptizêtre, puis rendez-vous au fond à gauche avant d'affronter le premier ennemi, là où il ne semble rien y avoir, pour dénicher la première zone secrète et la Reine Ptizêtre qu'elle renferme. Récupérez naturellement le troisième Ptizêtre en esquivant les lumières et là où les bombes créent de l'ombre, prospectez dans le coin en haut à droite pour trouver une cache où est retenu le quatrième Ptizêtre. Juste après avoir passé la lumière mouvante qui suit, rasez le récif du bas pour trouver une autre cache et libérer le cinquième Ptizêtre, après les bombes tournants créant de l'ombre, engouffrez-vous dans le semblant d'ouverture sur la droite pour secourir le sixième Ptizêtre au milieu de débris marins, puis détachez le septième Ptizêtre au fond à gauche près d'un ennemi prêt à tout pour défendre sa prise. Juste un peu plus loin en descendant vers la gauche, prospectez vers la droite pour dénicher une nouvelle cache gardée par une lumière et renfermant le huitième Ptizêtre, puis dans le large champ de débris et de mines qui précède l'arrivée, rendez-vous tout au nord pour trouver l'entrée de la seconde zone secrète et secourir le Roi Ptizêtre.

Dangereuses lumières

Une fois avec Globox, face au tube attaché en l'air, ne coupez que la corde de gauche pour accéder au premier Ptizêtre

Activez rapidement le bouton un peu plus loin pour aller donner une leçon de savoir vivre au geôlier du cinquième Ptizêtre, dans la zone suivante, tirez la plate-forme de droite vers la gauche pour libérer l'accès au sixième Ptizêtre, puis tirez la deuxième plate-forme en haut à gauche pour dégager le passage vers la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre

Les appartements sous-marins

Nous commencerons l'exploration de ce tableau par l'aile droite. Une fois dans l'eau au fond des appartements, et après avoir éteint le courant, nagez vers le haut à droite pour libérer le premier Ptizêtre, puis utilisez la tyrolienne à gauche en restant en hauteur dans les dortoirs pour secourir le deuxième Ptizêtre. Revenez sur la droite pour vous débarrasser du geôlier du troisième Ptizêtre, une fois dans l'eau dans l'aile gauche, récupérez le quatrième Ptizêtre coincé entre quatre méduses en bas à droite et suivez le trajet du serpent de mer pour trouver la première zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre.

Après avoir coupé le courant, libérez le cinquième Ptizêtre près de la surface de l'eau sur la gauche, là où un courant électrique vous bloquait auparavant, montez dans le grand bassin que vous aviez croisé pour secourir le sixième Ptizêtre et faites un petit crochet en évitant la lumière pour éliminer le tortionnaire du septième Ptizêtre. Enfin, laissez-vous tomber juste à côté sur la gauche pour trouver la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre et durant le parcours d'obstacles lasers dans la section centrale, veillez à récupérer le huitième Ptizêtre en faisant quelques ricochets.

Labo sous l'eau

Sauvez le premier Ptizêtre en montant près de la seconde lumière de surveillance avant d'atteindre Globox, déplacez la lumière dans la pièce suivante pour que votre ami puisse aller en haut à gauche libérer le deuxième Ptizêtre, puis déterrez la pousse sur le mur à gauche dans la zone qui suit pour trouver le troisième Ptizêtre. Appuyez sur le bouton caché juste à droite pour ouvrir un chemin vers le haut menant à une zone secrète et à la Reine Ptizêtre et volez au secours du quatrième Ptizêtre en évitant les lumières un peu plus loin.

Déterrez la pousse en hauteur juste après ce passage pour récupérer le cinquième Ptizêtre, dans la salle remplie de tubes en verre, bouchez la vue de la lumière pour dégager la voie vers le coin inférieur droit où est caché le sixième Ptizêtre, puis faites alterner la lumière dans la pièce suivante pour accéder sans mal au septième Ptizêtre. Juste à droite, appuyez sur le bouton pour ouvrir un pan de mur menant à une zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre

Ascenseurs sans fin

Sauvez sans mal le premier et le deuxième Ptizêtre en évitant les lumières, qu'elles soient mouvantes ou scintillantes, secourez le troisième Ptizêtre après avoir occis le premier lanceur d'ordure en prenant de l'élan et ricochant contre le tuyau pour ne pas tomber, puis plongez dans l'eau juste derrière le second lanceur d'ordures pour trouver une zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Une fois dans l'eau proprement dite un peu plus loin, venez en aide au quatrième Ptizêtre en train de se faire écrabouiller sur la gauche.

Récupérez le cinquième Ptizêtre plus profondément dans l'eau, au fond à droite après les lance-torpilles, sautez vers la gauche une fois sorti de l'eau pour dénicher la seconde zone secrète où vous trouverez le Roi Ptizêtre, puis plus loin dans le niveau, éliminez naturellement les tortionnaires du sixième Ptizêtre. Libérez le septième Ptizêtre en hauteur juste à droite en tirant sur sa cage avec votre poing bleu et sauvez automatiquement le dernier Ptizêtre en venant à bout de la poursuite à la fin du niveau.

Un sacré poisson !

Au cours de cette échappée où seuls vos réflexes vous sauveront d'une mort lente et agonisante dans le ventre du poisson géant, veillez à sortir les poings au bon moment et vous ne pourrez pas louper les trois Ptizêtres éparpillés tout au long du parcours.

Machine infernale !

Les trois Ptizêtres de ce niveau peuvent difficilement être ratés et sont disposés avant le combat de boss et au sein des phases de transition de ce dernier. Pour vaincre la créature, c'est en vidéo que ça se passe.

Glou Glou

Encore une fois, faites appel à vos réflexes pour venir à bout de ce tableau musical qui rappellera quelques souvenirs aux amateurs du film Kill Bill et rendez-vous au dernier monde !

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 15 peuvent être obtenus en réussissant les 5 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Olympus Maximus

Levée de boucliers

Libérez naturellement le premier Ptizêtre près d'une cascade de boules de feu à stopper, de même que le deuxième et le troisième Ptizêtre disposés en évidence le long du niveau, puis une fois Globox sur le bouclier, entre deux salves de boules de feu venant d'en bas, dirigez-vous vers les nuages en bas à droite pour trouver une zone secrète où vous pourrez sauver la Reine Ptizêtre. Le quatrième Ptizêtre quant à lui est attaché à un poteau en évidence peu après une série de boules de feu rebondissantes.

Après deux piliers isolés avec Globox à dos de bouclier, enfoncez-vous dans la brume en contrebas pour révéler et

sauver le cinquième Ptizêtre et montez ensuite immédiatement en altitude pour aller dénicher la seconde zone secrète où est enfermé le Roi Ptizêtre. Près d'une double cascade de boules de feu se trouve ensuite le sixième Ptizêtre. Le septième Ptizêtre se trouve en évidence sur votre chemin alors qu'une main divine tente de vous foudroyer et le dernier

Les créatures de la nuit

Récupérez le premier Ptizêtre en sautant à partir du haut du premier mur sur lequel on vous propose de courir, sprintez vers le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau en continuant votre course pour éviter les créatures, faites une pause au milieu de la série de bumpers pour dénicher la première zone secrète dans un coin à droite et secourir la Reine Ptizêtre. En haut de la série de bumpers qui suit, sautez vers la gauche pour déterrer la pousse renfermant le cinquième Ptizêtre

Labyrinthe

Récupérez le premier Ptizêtre dans la première salle sur la droite, planez vers le haut en évitant mille-patte et scies circulaires pour aller recueillir la Reine Ptizêtre, planez vers la droite pour secourir le deuxième Ptizêtre, laissez-vous tomber pour emprunter le passage défendu par des boules de feu en bas à gauche et sauver le Roi Ptizêtre et laissez-vous à nouveau tomber pour atteindre une pièce remplie de bumpers. Passez sur la gauche pour trouver le troisième Ptizêtre tenu captif, puis dans la pièce qui suit, sautez sur la plate-forme marquée d'un carré pour aller sauver le quatrième Ptizêtre en restant indemne.

Détachez le cinquième Ptizêtre suspendu au plafond vers la droite et planez ensuite vers le haut pour atteindre une autre salle à plate-formes piégées où vous devrez cette fois sauter la tête à l'envers pour secourir le sixième Ptizêtre. Dans la salle à courant d'air croisée un peu plus tôt, dirigez-vous vers la droite pour libérer le septième Ptizêtre pendu au plafond, puis exécutez une attaque plongeante avec la tête en bas un peu plus loin à droite pour atteindre le huitième Ptizêtre.

Poursuite dans la lave

Récupérez le premier et le deuxième Ptizêtre durant la course poursuite qui fait office d'introduction à ce niveau, allez prospecter en hauteur après un petit passage en planant là où attendent deux ennemis pour trouver une zone secrète et secourir la Reine Ptizêtre et ne loupez pas le troisième Ptizêtre sur la gauche lors de la reprise de la poursuite dans les profondeurs. Face à la ligne d'ennemis empilés un peu plus loin, montez encore une fois en hauteur pour dénicher la seconde zone secrète où est caché le Roi Ptizêtre.

Ne loupez pas le quatrième Ptizêtre attaché à un poteau sur la gauche légèrement en hauteur lorsque la poursuite reprend, récupérez naturellement le cinquième Ptizêtre entre deux jets de lave et surfez sur le jet un peu plus loin à dos de bouclier pour accéder au sixième Ptizêtre en contrebas. Enfin, secourez le septième Ptizêtre en hauteur après les deux grosses cascade de lave et recevez automatiquement la gratitude du huitième Ptizêtre à la fin du niveau.

Soulèvement de masse

Marchez au plafond après avoir semé deux groupes de créatures pour secourir le premier Ptizêtre attaché à un poteau, déterrez la pousse qui suit juste à droite pour récupérer le deuxième Ptizêtre, puis après la série de sauts sur les plates-formes tombantes, continuez à courir sur le mur de gauche pour atteindre une zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Attirez les créatures suivantes de l'autre côté pour pouvoir utiliser le mur en U et sauver le troisième Ptizêtre et ne loupez pas le quatrième Ptizêtre voletant au dessus d'une gerbe de flamme.

Annihilez ensuite toutes les créatures à l'aide des projectiles violets pour dégager un passage vers la gauche menant à la zone secrète où le Roi Ptizêtre est retenu captif, ne loupez pas le cinquième Ptizêtre au vol durant votre échappée, puis après avoir éliminé vos poursuivants, faites quelques pas en arrière pour récolter le sixième Ptizêtre. Laissez les créatures suivantes se jeter dans la lave en récupérant le septième Ptizêtre au passage sur le rebord et lors de votre sprint final, veillez à sauter sur la tête des ennemis pour atteindre le dernier Ptizêtre.

C'est l'enfer ici !

Arrivé au premier croisement avec Globox, tirez la plate-forme de gauche pour lui permettre de grimper et d'accéder à une zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre, puis récoltez tous les Ptizêtres du niveau en les récupérant au fur

et à mesure de votre grande échappée.

Une fois revenu sur la terre ferme, levez la plate-forme à scie circulaire pour accéder à la zone secrète cachée en dessous et récolter le Roi Ptizêtre qu'il vous manquait.

Nuée maléfique !

Comme dans tous les combats de boss qui se respectent, et à plus forte raison lorsqu'il s'agit du boss final, vous devrez récupérer les trois Ptizêtres du niveau au cours des phases de transition qui prendront place entre chacune des trois formes de la nuée maléfique qui cherche à vous mener la vie dure. Et pour venir à bout de cette dernière, c'est par ici que ça se passe.

Guitares et dragons

Comme à l'accoutumée, faites preuve de votre sens du rythme en venant à bout de ce tableau musical en y récupérant les trois Ptizêtre qui y sont éparpillés bien en évidence.

Fête des Morts-vivants

Si vous en redemandez, une fois 400 Ptizêtres en votre possession, rendez-vous dans le Monde Fête des Morts-vivants et venez à bout des morceaux 8 bits à la difficulté corsée par un affichage pour le moins altéré. Vous pourrez ainsi mettre la main sur 21 Ptizêtres supplémentaires.

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 18 peuvent être obtenus en réussissant les 6 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Mondes Origins

Jungle à Bafouilles

Geyser explosif

Récupérez le premier Ptizêtre directement sur la gauche en le déterrante, secouez le deuxième Ptizêtre attaché dans l'eau en sautant sur la plate-forme mouvante, secouez le troisième Ptizêtre après avoir sauté dans le cours d'eau en nageant vers la droite, puis récupérez la Reine Ptizêtre en prospectant en bas à droite après le cours d'eau suivant. Restez ensuite en bas pour sauver le quatrième Ptizêtre en sprintant pour ne pas vous faire broyer.

Dans la zone suivante, ricochez sur les parois en mouvement pour atteindre le cinquième Ptizêtre en hauteur, évitez le bumper un peu plus loin pour passer en bas à droite et secourir le Roi Ptizêtre dans la zone secrète et utilisez les geysers après la porte suivante pour atteindre le sixième Ptizêtre voletant devant vous. Passez ensuite dans l'eau pour ne pas louper le septième Ptizêtre et sauvez naturellement le dernier Ptizêtre en finissant le niveau.

Hé ho, Moskito !

Durant ce niveau dédié au shoot à dos de moskito, vous n'aurez aucun mal à récupérer les trois Ptizêtres en faisant feu de tout bois avec votre moustique.

Grottes qui ballottent

Récupérez le premier Ptizêtre en prenant appui sur une plate-forme, rendez-vous en bas à gauche de la zone remplie de plates-formes similaires pour dénicher le deuxième Ptizêtre caché dans un coin, puis grimpez sur la gauche au dessus de la main bleue pour trouver la zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Au dessus du bassin où plusieurs plates-formes vous sont proposées, sautez en haut à droite pour frapper le bulbe et être propulsé vers le troisième Ptizêtre et prospectez sous les planches à briser pour avancer afin de trouver le quatrième Ptizêtre.

Lors de votre descente au sein des cours d'eau, utilisez la main bleue en bas pour rejoindre le promontoire en haut à droite et trouver la seconde zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre, déterrez la pousse avant de continuer vers la droite pour récolter le cinquième Ptizêtre et suivez la cage volante du sixième Ptizêtre pour le rattraper et le libérer. Déterrez enfin la pousse sur la gauche avant de passer la prochain porte et vous récupérerez le dernier Ptizêtre en terminant le niveau.

Jeux d'ombres

Pourchassez le coffre qui vous nargue en récupérant au passage les deux premiers Ptizêtres sur votre route et sauvez le dernier des griffes du coffre une fois arrivé au bout du parcours.

Grimpette

Sauvez le premier Ptizêtre après votre chute plus ou moins contrôlée, élansez-vous vers la droite en haut avec la main bleue avant d'atteindre les bumpers bleus pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre et libérez le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau un peu plus haut sur la droite. Dans la zone suivante remplie de plates-formes qui défilent, grimpez au centre pour déterrer le troisième Ptizêtre enterré là, puis libérez naturellement le Ptizêtre attaché à un poteau dans l'eau passée la porte qui suit.

En grimpant, ricochez sur la deuxième roue en évitant les oursins disposés sur quelques faces pour aller secourir le cinquième Ptizêtre en haut à gauche, récupérez naturellement le sixième Ptizêtre attaché à un poteau près de la fin de la zone suivante et sautez dans l'ouverture en haut à droite pour accéder à la zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre

En avant toute

Sauvez naturellement le premier Ptizêtre lorsque vous l'apercevez en train de voleter dans la section suivante, déterrez le deuxième et le troisième Ptizêtres dans la zone remplie de d'arbres et d'yeux à piquants et détachez le quatrième Ptizêtre en dessous du précédent dans une alcôve cachée. Durant la descente qui suit, planez vers la gauche entre les yeux piquants pour libérer le cinquième Ptizêtre et pénétrez dans la zone secrète cachée par du feuillage juste à droite pour secourir la Reine Ptizêtre.

Plus loin face à la cascade, nagez vers la gauche pour dénicher le sixième Ptizêtre, nagez dans le bassin qui suit, vers la gauche pour libérer le septième Ptizêtre et à droite au fond pour trouver la zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre, puis secourez naturellement le dernier Ptizêtre en finissant le niveau.

Le début de la fin

Voilà un nouveau tableau placé sous le signe du shoot durant lequel vous n'aurez aucun mal à libérer les trois Ptizêtre qui y sont éparpillés, ceux-ci étant placés bien en évidence le long du parcours.

Pauvre pâquerette

Comme toujours dans les tableaux dédiés aux boss, les trois Ptizêtres à libérer ne se font pas prier pour se montrer et briserez leurs liens naturellement le long du parcours. Pour ce qui est du boss à proprement parler, c'est en vidéo que ça se passe.

Désert des Didgeridoos

Meilleure musique

Après quelques acrobaties, utilisez une attaque plongeante sur le bumper jaune pour atteindre une plate-forme surélevée d'où vous pourrez libérer le premier Ptizêtre, ricochez sur les parois un peu plus loin pour entrer dans une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis déterrez la pousse en contrebas avant de passer à la zone suivante pour récupérer le deuxième Ptizêtre. Montez vers la droite après avoir enfoncé l'interrupteur pour pouvoir atteindre le troisième Ptizêtre, puis exécutez une attaque plongeante sur le bumper jaune près de la fin de la section pour atteindre la cage du quatrième Ptizêtre, cachée par des plumes.

Récupérez sans peine le cinquième Ptizêtre voletant après quelques planches de bois à briser, déterrez le sixième Ptizêtre un peu plus loin au sol et sautez au bon moment de l'interrupteur en exécutant un grand saut pour atteindre la plate-forme d'où vous pourrez secourir le septième Ptizêtre. Ricochez enfin entre les parois juste à droite pour dénicher la seconde zone secrète ainsi que le Roi Ptizêtre avant d'aller libérer le dernier Ptizêtre pour terminer ce tableau.

A bout de souffle

Dès l'entrée, utilisez la main pour vous propulser vers la gauche afin d'atteindre le premier Ptizêtre, rebondissez sur les tam-tams pour sauver le deuxième Ptizêtre voletant en hauteur, puis une fois arrivé dans la série de trous d'air, utilisez la main bleue pour vous propulser vers la gauche et ainsi rejoindre la zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Après votre irrésistible ascension, laissez-vous tomber sur la gauche pour dénicher le troisième Ptizêtre caché par des plumes, montez grâce aux flux d'air ascendant et sauvez le quatrième Ptizêtre avant de passer la porte.

Récoltez naturellement le cinquième Ptizêtre en planant entre les oiseaux piquants, planez dans l'ouverture en hauteur près de la porte qui suit pour dénicher la seconde zone secrète ainsi que le Roi Ptizêtre qui va avec et planez vers le cours d'eau en contrebas pour défaire les liens du sixième Ptizêtre avant de continuer à monter. Durant votre ascension au coeur des ronces, guettez enfin une ouverture sur la gauche pour aller secourir le septième Ptizêtre et concluez le tableau en libérant le dernier Ptizêtre.

Ballade nocturne

A dos de flûte, ricochez sur les parois qui entourent le premier Ptizêtre, puis faites de même avant de passer la porte au bout pour trouver une zone secrète et la Reine Ptizêtre qui y est emprisonnée. Au début du second parcours de flûte, ricochez sur la paroi pour aller récupérer le deuxième Ptizêtre caché par les plumes, déterrez le quatrième Ptizêtre en fin de parcours, sautez sur le tambour pour rejoindre la seconde zone secrète renfermant quant à elle le Roi Ptizêtre et exécutez une attaque plongeante sur les tambours lors du parcours suivant pour pouvoir atteindre le quatrième Ptizêtre

Sauvez le cinquième Ptizêtre en passant par la voie du haut en fin de parcours à dos de flûte, secourez le sixième Ptizêtre en rebondissant au bon moment sur les tambours pour éviter les piquants accrochés aux plates-formes, puis récupérez naturellement le septième et le huitième Ptizêtre en terminant le tableau.

Moskito presto !

Nul besoin d'être particulièrement attentif durant ce niveau de shoot pour récupérer les deux Ptizêtres qui y sont placés, l'obtention du troisième étant synonyme de fin du tableau.

Les deux font la paire

Exécutez des attaques plongeantes sur les tambours afin d'atteindre le premier Ptizêtre en hauteur, ricochez au dessus de la porte pour dénicher la première zone secrète et la Reine qui y est enfermée, secourez le deuxième Ptizêtre attaché en dessous de la porte suivante après le parcours à dos de flûte et exécutez à nouveau une attaque plongeante sur un bumper jaune au sommet de la série de cacatoès pour arriver à porter de la cage renfermant le troisième Ptizêtre

Ricochez tout de suite après sur les parois pour pouvoir sauter d'assez haut et atteindre le cinquième Ptizêtre volant non loin, sauvez naturellement le sixième Ptizêtre durant le parcours et utilisez le bumper jaune à la fin de celui-ci pour pouvoir atteindre le septième Ptizêtre avant d'aller prospecter en contrebas pour dénicher la zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre. Le dernier Ptizêtre quant à lui s'obtient toujours automatiquement à la fin du tableau, comme dans tous les niveaux Origins.

Ne tirez pas sur le DJ

Préparez-vous pour un nouveau tableau dédié au shoot'em up pur et dur en récupérant les Ptizêtres qui se présentent à vous et rendez-vous au tableau suivant une fois victorieux.

Fréquence trésor

Une fois de plus, seuls vos réflexes pourront vous aider à rattraper le coffre à pattes qui vous nargue nonchalamment en s'enfuyant à toute jambe. Deux Ptizêtres se présenteront naturellement à vous pendant la poursuite, tandis que le troisième est retenu prisonnier par le coffre maléfique.

Le boss sifflera trois fois

Comme de coutume, volez au secours des trois Ptizêtres qui apparaîtront au fur et à mesure du combat suivez le guide pour venir à bout facilement du boss.

Terre Gourmande

Dérapage contrôlé

Détachez le premier Ptizêtre juste à gauche de votre point d'arrivée, prenez appui sur la canette à la fin de la section pour atteindre le deuxième Ptizêtre voletant non loin, puis prenez de l'élan sur la plate-forme centrale pour sauter vers celles qui sont accrochées en hauteurs et sur lesquelles vous pourrez ensuite libérer le troisième Ptizêtre. Dans la section suivante, gardez votre bulle intacte pour pouvoir rejoindre l'extrémité en haut à droite et la zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre et brisez tous les cubes verts qui suivent pour accéder sans mal au quatrième Ptizêtre attaché à un poteau.

Ne loupez pas le cinquième Ptizêtre près de la sortie de cette section, utilisez une bulle pour vous mettre à hauteur du sixième Ptizêtre et suivez la cage du septième Ptizêtre en enchaînant les ricochets en planant de mur en mur pour rejoindre sa planque. Enfin, après avoir détruit toute une pelletée de cubes pour progresser vers le bas, utilisez la main bleue pour sauter vers la gauche et trouver le Roi Ptizêtre piégé dans la seconde zone secrète : ne vous restera ensuite qu'à compléter le tableau pour obtenir le dernier Ptizêtre.

Chaud devant

Déterrez la pousse juste après avoir occis votre premier cuisinier pour récupérer le premier Ptizêtre, ricochez sur les parois au coeur du réseau de tuyaux pour rejoindre le deuxième Ptizêtre gardé par un cuisinier, puis laissez-vous tomber tout en bas pour rejoindre une zone secrète et la Reine Ptizêtre qui y est enfermée. Récoltez naturellement le troisième Ptizêtre attaché à un poteau sur votre route, exécutez une attaque plongeante sur le tube de sauce une fois miniaturisé pour pouvoir sauter sur le couvercle et atteindre une zone secrète surélevée à droite afin de secourir le Roi juste au dessus de la sortie de la section suivante.

Sautez ensuite sur la tyrolienne la plus en hauteur pour pouvoir atteindre sans mal le cinquième Ptizêtre, allez récupérer le sixième Ptizêtre en haut à gauche en utilisant le chaudron en ébullition et planez finalement vers le septième Ptizêtre

Murène en boîte

Et une séquence de shoot, une ! Ne faites pas votre timide et faites feu de tout bois sur vos ennemis en faisant ricocher vos tirs un peu partout pour aisément traverser le niveau en y récupérant les trois Ptizêtres disséminés à l'intérieur de façon très évidente.

Pêche sur glace à gogo

Comme c'est souvent le cas, un niveau de shoot appelle en suite une chasse au coffre à pattes. Rattrapez donc le malotru en récoltant les trois Ptizêtres au passage et passez au tableau suivant.

Soupe de dragon

Utilisez le couvercle du chaudron pour atteindre la cage du premier Ptizêtre en haut à gauche, utilisez un peu plus loin une grappe de piments en ricochant ensuite sur les tuyaux pour rejoindre l'entrée d'une zone secrète afin d'y secourir la Reine Ptizêtre, puis déterrez la pousse avant la sortie pour dénicher le deuxième Ptizêtre. Entre deux saucisses, attrapez une grappe de piments pour vous propulser en haut à gauche et sauver le troisième Ptizêtre, ricochez sur les premiers tuyaux de la prochaine section pour dénicher l'entrée de la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre et

récoltez naturellement le quatrième Ptizêtre en sautant sur les masses.

Sautez sur le poivrier de la section suivante lorsqu'il est à l'horizontal pour atteindre le cinquième Ptizêtre, sautez sur les poivriers suivants pour atteindre le sixième Ptizêtre attaché à un poteau en hauteur, puis secouez le septième Ptizêtre Ptizêtre.

Tutti Frutti

Déterrez le premier Ptizêtre au milieu de cubes de couleur à détruire, détachez naturellement le deuxième Ptizêtre lorsque vous le croisez sur son poteau, sautez sur les plates-formes qui suivent pour rejoindre un mur en U sur lequel vous pouvez courir pour atteindre une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis libérez le troisième Ptizêtre juste en bas en ricochant aux parois. Brisez ensuite tous les cubes qui vous barrent la route pour trouver le quatrième Ptizêtre attaché en contrebas.

Récupérez le cinquième Ptizêtre sous votre point d'entrée suivant en veillant à ne pas tomber dans le jus de pastèque, sautez sur le citron en hauteur pour rejoindre l'entrée de la seconde zone secrète et secourir le Roi Ptizêtre, puis brisez quelques cubes pour récolter sans mal le sixième Ptizêtre. Enfin, dans la pièce remplie de cubes qui suit, utilisez ces derniers pour grimper et atteindre une pousse surélevée à déterrer pour révéler le septième Ptizêtre.

Tu t'enflammes !

Tel un prélude attendu et espéré, le tableau dédié au shoot d'avant boss est là, rien que pour vous. Laissez donc aller vos nerfs le temps d'une virée en collectant les trois Ptizêtre du niveau et direction le dernier tableau !

Voyage au centre de l'artère

Vous récupérerez les deux premiers Ptizêtres de ce tableau durant la phase d'introduction intra artérielle et le dernier pendant votre échappée du monstre. Pour tout ce qui se trouve entre les deux, suivez le guide.

Océan des Songes

Palme farfelue

Repérez l'une des deux failles en bas du récif pour recueillir le premier Ptizêtre attaché à un poteau, rendez-vous derrière le poisson pierre de droite lorsque deux d'entre eux se font face pour aller récupérer le deuxième Ptizêtre et accéder du même coup à la première zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre, puis libérez le troisième Ptizêtre suspendu au plafond de la grotte en contrebas. Secouez ensuite le quatrième Ptizêtre caché par quelques algues et défendu par un poisson à piquants dans la section suivante.

Libérez le cinquième Ptizêtre attaché sur la droite lors de votre descente au milieu des algues piquantes, nagez au secours du sixième Ptizêtre en faisant se rétracter l'algue à sa base tout en bas de cette même zone, prospectez en bas du fond marin pour trouver une faille menant à la zone secrète dans laquelle est enfermé le Roi Ptizêtre et passez entre les deux plates-formes manipulées par des algues un peu plus loin pour récupérer le septième Ptizêtre. Ne vous reste ensuite qu'à compléter le niveau pour mettre la main sur le huitième Ptizêtre.

Poisson pourri

Faites se rétracter les algues en passant par la droite pour accéder au premier Ptizêtre, faites de même avec les algues sur la droite de la section suivante pour pouvoir emprunter la petite brèche et sauver le deuxième Ptizêtre, puis plus loin dans le niveau, collez-vous à la paroi de droite en évitant le va et vient de la méduse pour passer dans une brèche où est retenu captif le troisième Ptizêtre. Dans la zone plongée dans l'obscurité, prospectez vers la droite pour trouver à la fois le quatrième Ptizêtre et l'entrée de la zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre.

Dans la zone circulaire qui suit là où des méduses dansent de concert, empruntez l'étroit passage en hauteur pour trouver le cinquième Ptizêtre et dans la zone d'obscurité suivante, prospectez vers le haut à gauche entre les algues pour dénicher la cage du sixième Ptizêtre. Enfin, là où seuls les poissons lumineux vous offre une protection, rendez-

vous dans le coin inférieur droit de la zone pour trouver la zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre et détruisez la cage du septième Ptizêtre au milieu de la salle bercée par l'obscurité avant d'atteindre la fin du niveau et de récupérer le dernier Ptizêtre.

Le crabe qui pince dort

Déterrez la pousse après un bref passage dans l'eau pour sauver le premier Ptizêtre, laissez vous emporter par le courant vers le bas dans la section suivante pour trouver le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau, libérez naturellement le troisième Ptizêtre en bas de la section qui suit et prospectez vers le haut juste à gauche du ballet de méduses pour dénicher la zone secrète où est retenue la Reine Ptizêtre. Ne loupez pas non plus le quatrième Ptizêtre, attaché à un poteau au bout du parcours à traverser à contre-courant.

Récupérez le cinquième Ptizêtre en échappant au premier crabe géant par la droite en bas, rasez le fond du récif dans la section suivante pour trouver une brèche défendue par un poisson à piquants où est piégé le sixième Ptizêtre, puis trouvez une brèche similaire tout en bas à gauche après avoir passé la porte en évitant les poissons roses afin de trouver le Roi Ptizêtre, enfermé dans une zone secrète. Récupérez enfin le septième Ptizêtre en dessous du crabe à droite en éliminant les poissons jaunes au passage et vous obtiendrez naturellement le dernier Ptizêtre en terminant le tableau.

A l'eau Moskito !

Qui dit cavalcade à dos de moustique dit également phase de shoot, et c'est exactement ce qui vous attend dans ce tableau où vous n'aurez aucun mal à localiser et libérer les trois Ptizêtres qui se présentent le long du parcours.

Mini murène - Maxi galère

Passée votre échappée du banc de poissons, libérez le premier Ptizêtre situé sous votre point d'entrée, récupérez le deuxième Ptizêtre plus loin en contrebas en faisant attention à ne pas vous faire gober par le poisson pierre, puis repérez la brèche qui fait office d'aire de lancement pour l'espadon en hauteur un peu plus loin pour vous y engouffrer et sauver la Reine Ptizêtre piégée dans la zone secrète. Passez ensuite entre les méduses pour mettre la main sur le troisième Ptizêtre dans une alcôve en hauteur, puis faites du rase-motte entre les tentacules translucides pour dénicher l'entrée de la seconde zone secrète un peu plus loin et ainsi secourir le Roi Ptizêtre.

Plus loin en hauteur, passez dans le dos du poisson pierre pour libérer le quatrième Ptizêtre, ne loupez pas le cinquième Ptizêtre en cage sur la gauche lors de votre descente entre les chutes de rochers, sauvez naturellement le sixième Ptizêtre entre les rochers devant vous dans la section suivante et frayez-vous un chemin entre les algues dans le coin supérieur droit pour mettre la main sur le septième Ptizêtre avant d'aller compléter le niveau et de secourir automatiquement leur dernier camarade.

Océano Moskito !

Qui a dit que les moustiques n'étaient pas à l'aise en milieu aquatique ? Ce n'est en tout cas pas votre monture qui va cautionner ce préjugé : guidez-la à travers ce tableau rempli d'eau en récoltant les trois Ptizêtres au passage et gérez bien les zones de lumière pour ne pas vous faire happer par les tentacules.

Au coeur de l'abysse

Une fois n'est pas coutume, il vous faut passer par la case coffre à pattes avant d'accéder au dernier tableau de ce monde. Crapahutez donc sur terre comme en mer pour rattraper le fourbe contenant en récupérant les deux Ptizêtres au passage et vous libérerez le dernier en ouvrant le fameux coffre.

Boss à dent

Allez récupérer le premier Ptizêtre dans une cage hors de l'eau tout à droite, puis engouffrez-vous dans les tunnels sous-marins pour atteindre le boss, non sans récupérer les deux autres Ptizêtres au passage. Après une victoire facilitée par le guide ci-dessous, rendez-vous dans l'ultime monde Origins.

Pic Mystique

Babouins mystiques

Avant de passer la première porte, sautez sur le mur opposé pour courir dessus et atteindre le premier Ptizêtre, prospectez vers la gauche après avoir emprunté une tyrolienne en extérieur pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, attrapez au vol le deuxième Ptizêtre qui vole un peu plus loin en hauteur et récoltez le troisième Ptizêtre après une série de murs en U défendus par des hommes des neiges. Récupérez ensuite le quatrième Ptizêtre juste avant la fin de la section en utilisant les plates-formes comme point d'appui pour ricocher.

Déterrez la pousse juste à droite de la masse qui rase le sol en intérieur pour récupérer le cinquième Ptizêtre, rebroussez chemin avant de passer la porte de cette section pour passer en dessous de la ronce et dénicher la zone secrète où est enfermée le Roi Ptizêtre, puis faites légèrement monter l'élévateur pour pouvoir libérer le sixième Ptizêtre

Un amour de golem

Avant de passer la première porte, ricochez au dessus pour saisir la corde et courez sur le mur pour atteindre le premier Ptizêtre, lancez-vous vers la droite avec la corde après avoir frappé le bulbe rouge pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre et enchaînez rapidement les courses sur les murs en U pour rattraper le deuxième Ptizêtre.

En montant dans cette même section, planez vers l'alcôve à gauche pour déterrer la pousse où est enfermé le quatrième Ptizêtre, utilisez les éléments du décor qui chutent sans cesse un peu plus loin pour récupérer le cinquième Ptizêtre tout à droite, puis courez sur le mur en U juste un peu plus haut sur la gauche pour atteindre le sixième Ptizêtre

Vas-y, si tu oses !

Dans ce tableau dédié au shoot, redoublez de vigilance pour ne pas vous faire frapper par la foudre, tirez sur les condensateurs bleus et sur les rouages pour progresser facilement et accéder aux trois Ptizêtres disséminés dans le niveau, puis rendez-vous pour une petite séance de footing.

Temple retors

L'un allant rarement sans l'autre, c'est désormais au coffre à pattes que vous allez avoir à faire. Récoltez sans mal les deux Ptizêtres qui croisent votre route et vous libérerez le troisième en rattrapant le coffre en fin de parcours.

Ronds de fumée

Restez sur les plates-formes du haut pour pouvoir planer vers les tuyaux et l'ampoule en haut à droite et ainsi atteindre le premier Ptizêtre, planez en dessous de l'entrée de la section suivante pour secourir le deuxième Ptizêtre, puis Utilisez une attaque chargée dans la section suivante sur la seconde plate-forme pour récupérer le troisième Ptizêtre. Après une série de ricochets, restez sur les tyroliennes du haut pour pouvoir vous élaner vers le quatrième Ptizêtre et secourez naturellement le cinquième Ptizêtre voletant dans sa cage lors de votre irrésistible ascension.

Tout en haut, glissez-vous sur la gauche pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, prospectez vers le bas à gauche en passant entre les scies circulaires après avoir couru au plafond pour trouver la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre enfermé à l'intérieur, puis une fois sur votre rouage géant, pensez à regarder au dessus de vous entre deux nuages pour récolter le sixième Ptizêtre. Récupérez enfin sans mal le septième Ptizêtre sur l'unique plate-forme de la section suivante avant de passer à la suite.

Des scies démentes

Dès le début du niveau, sautez sur la droite de la seconde presse pour secourir le premier Ptizêtre, faites un détour par la gauche après être monté entre les presses dans la section suivante pour entrer la une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis après avoir traversé la marre de lave, ricochez sur les petites presses quand celles-ci s'entrechoquent pour atteindre le deuxième Ptizêtre en hauteur. Après avoir descendu de plusieurs plates-formes où

des scies vous mènes la vie dure, courez sur le tuyau vert de gauche pour aller au plafond et trouver le troisième Ptizêtre, puis descendez sur le rouage à gauche pour dénicher la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre qu'elle contient.

Soyez prêt à frapper vert le haut lors du parcours d'obstacle qui suit pour briser la cage du quatrième Ptizêtre, passez au milieu du rouage du milieu pour libérer le cinquième Ptizêtre et passez sur l'extérieur de ce même rouage pour pouvoir atteindre le sixième Ptizêtre en hauteur. Enfin, placez-vous sur la droite du cube géant de la dernière section pour pouvoir avoir une ouverture et détruire la cage du septième Ptizêtre avec une attaque chargée.

Décroche les étoiles

Prêt pour une ultime phase de shoot ? Vous n'avez tout de façon pas le choix si vous voulez accéder au dernier tableau ! Faites donc feu de tout bois en faisant ricocher vos tirs sur les parois environnantes pour atteindre les Ptizêtres placés dans les angles morts, aspirez les bombes pour les renvoyer sur vos ennemis et l'opposition ne fera pas long feu.

Mama cauchemar

Commencez par déterrez la pousse cachée sur l'extrême gauche et sautez vers le boss en récupérant tout de suite après le deuxième Ptizêtre sur la droite. Suivez comme toujours le guide en vidéo ci-dessous pour venir à bout de la créature sans le moindre mal en n'oubliant pas de récupérer l'ultime Ptizêtre avant de donner le coup de grâce, puis savourez votre victoire.

PLUS DE LUMS

Avancez l'heure de la console de 24 heures afin que les petites créatures génèrent des Lums plus rapidement.

PTIZÊTRE DORÉ

Après avoir sauvé les 700 Ptizêtres, un Ptizêtre doré deviendra disponible dans la galerie des héros.

Resident Evil : Revelations

© Capcom 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ NEW GAME+

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

+ MODE ENFER

Terminer le jeu en Normal.

+ HYDRA SHOTGUN

Terminer le jeu en Normal ou plus.

+ LANCE-ROQUETTES INFINI

Terminer le jeu en mode Enfer.

+ PERSONNAGES DU MODE COMMANDO

Morgan

Trouver la vraie sortie du niveau 21.

Norman

Trouver toutes les armes rares.

O'Brian

Terminer tous les niveaux en difficulté Abyss.

Raymond

Terminer tous les niveaux en difficulté Chasm.

Tenues de Chris

Tenue #1 (neige)

Terminer les épisodes 1 à 3.

Tenue #2 (bateau)

Atteindre le niveau 30.

Tenues de Jessica

Tenue #1 (neige)

Atteindre le niveau 10.

Tenue #2 (bateau)

Terminer tous les niveaux en difficulté Trench.

Tenue #3 (Terragrigia)

Atteindre le niveau 40.

Tenues de Jill

Tenue #1 (bateau)

Terminer les épisodes 1 à 3.

Tenue #2 (plage)

Terminer le premier niveau Commando.

Tenues de Keith

Tenue #1 (neige)

Terminer les épisodes 4 à 6.

Tenue #2 (QG)

Terminer 50 missions.

Tenues de Parker

Tenue #1 (bateau)

Terminer les épisodes 1 à 3.

Tenue #2 (plage)

Atteindre le niveau 20.

Tenue #3 (Terragrigia)

Obtenir une arme rare.

Tenues de Quint

Tenue #1 (neige)

Terminer 100 missions.

Tenue #2 (QG)

Atteindre le niveau 50.

📌 COULEURS DU MODE COMMANDO

Nom en bleu

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Commando en difficulté Trench.

Nom en vert

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Commando en difficulté Chasm.

Nom en rose

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Commando en difficulté Abyss.

📌 DIFFICULTÉS DU MODE COMMANDO

Difficulté Trench

Terminer tous les niveaux Commando en difficulté Chasm.

Difficulté Abyss

Terminer tous les niveaux Commando en difficulté Trench.

NIVEAUX DU MODE COMMANDO

Niveaux 1 à 7

Terminer les épisodes 1 à 3.

Niveaux 8 à 12

Terminer les épisodes 4 à 6.

Niveaux 13 à 17

Terminer les épisodes 7 à 9.

Niveaux 18 à 20

Terminer les épisodes 10 à 12.

Niveau bonus 21

Terminer le jeu.

L'ÉNIGME DU CASINO

Donnez à la jeune fille gardant la porte 10 pièces d'argent et une pièce d'or. Vous atteindrez le poids de 107 grammes qui est celui demandé pour pouvoir ouvrir la porte.

UTILISER LES COSTUMES EN MODE STORY

Terminer la campagne une fois pour pouvoir utiliser les costumes en mode Story.

HANDGUN G18

Scanner toutes les empreintes digitales.

📌 HANDGUN PC356

Éliminer 150 ennemis durant la campagne.

📌 FUSIL SNIPER PSG-1

Scanner 15 empreintes digitales.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Episode 1 - Dans les profondeurs

1-1

Pour conclure cette courte section, tirez sur le cadenas pour pouvoir entrer dans le navire et avancez dans les coursives jusqu'à atteindre les cuisines. Là, soulevez la grille au sol, puis faites feu sur votre premier infecté pour le réduire à un tas de boue purulente.

1-2

Sur la plage, scannez les carcasses de parasites à l'aide du genesis, votre scanner à tout faire, éliminez celui qui se rebiffe avant de passer sous l'arche et finissez votre petit tour au bout du ponton pour trouver la dernière carcasse avant de retourner voir O'Brian.

1-3

De retour sur le bateau, utilisez le genesis pour trouver objets et munitions, avancez vers le nord et jetez un oeil par la fente de la porte au fond. Montez les escaliers sur la droite, traversez le dortoir et les sanitaires en éliminant un infecté au passage, puis descendez. Entrez dans le laboratoire pour vous débarrasser des deux ennemis, récupérez la clé du quartier de l'équipage et rebroussez chemin pour aller déverrouiller la porte derrière laquelle vous aviez aperçu Chris.

Episode 2 - Double mystère

2-1

Avancez jusqu'à atteindre le site du crash, récupérez le plan de vol dans le cockpit et entrez dans les cavernes un peu plus loin. Avancez en repoussant les loups qui vous tournent autour (éliminez les noirs, plus gros, en priorité), descendez, récupérez des leurres explosifs sur les caisses et utilisez-en en cas d'extrême nécessité pendant l'affrontement.

Un peu plus loin, après votre chute, vous en aurez en effet bien besoin pour repousser les loups qui vous attaquent. Même alors, utilisez-les avec parcimonie car la séquence de défense est relativement longue. De retour sur vos deux pieds, montez à l'échelle et avancez pour finir la section.

2-2

De retour avec Jill, poussez le meuble bloquant la porte de la salle de bain, videz la baignoire pour récupérer le tournevis, puis esquivez l'attaque de l'infecté dans la chambre pour l'immobiliser temporairement. Dirigez-vous rapidement vers la porte de sortie pour dévisser le boîtier, placez les noeuds sur les points lumineux en démêlant les lignes électriques pour pouvoir sortir, puis arpentez les couloirs vers l'est en esquivant systématiquement les ennemis, démuni que vous êtes.

Arrivée dans la salle à manger, descendez pour être rejoint par Parker, passez la double porte une fois les leurres explosifs en main et frayez-vous un chemin dans les deux pièces successives en évitant ou faisant sauter les infectés. A deux, déboulonnez la porte derrière laquelle repose votre équipement, puis rebroussez chemin jusqu'à la chambre où Jill s'était réveillée. Tirez dans le cadenas bloquant la porte en face de ladite chambre, prenez l'ascenseur direction le pont, puis examinez la console de transmission pour terminer la section.

Episode 3 - Le fantôme de Veltro

3-1

Prenez le temps de récupérer toutes les munitions dans la salle de conférence, sortez et éliminez tous les hunters qui déboulent dans le hall. Montez à l'étage pour aller emprunter l'ascenseur, non sans occire quelques bestioles en chemin, traversez tour à tour les salles de réunion, la cage d'escalier au nord et les bureaux qui suivent, puis appelez l'ascenseur dans le hall baigné de lumière. Défendez alors chèrement votre peau en repoussant les hunters qui tentent de vous croquer avant l'arrivée de l'ascenseur, puis concluez votre ascension sur le toit pour vous échapper.

3-2

De retour sur le bateau, descendez les escaliers, allez récupérer, entre autres choses, la clé barre dans la pièce au nord et allez débloquer la porte au sud pour ramasser l'emblème et d'autres munitions. Remontez sur le pont et rebroussez chemin en traversant les cabines jusqu'à la salle de banquet (allez récupérer le fusil à pompe au passage dans l'une des chambres grâce à l'emblème), puis déverrouillez la double porte décorée à l'est pour accéder au solarium. Faites le tour de la pièce pour aller lire la note à gauche de la porte barrée, passez la porte au niveau inférieur en dessous de votre point d'entrée puis celle à votre droite, récupérez sans faute le fusil de sniper et des munitions sur les étagères, nettoyez le chemin de promenade et repérez les bonbonnes de gaz avant de vous approcher de la source du bruit, à l'étage sur la droite.

Boss : Scagdead

Avant de tirer dans le cadenas, positionnez-vous sur le rebord à l'extérieur pour prendre un peu de distance. Cet ennemi peu en effet vous tuer en un seul coup et prendre des précautions n'est pas un luxe. Des infectés normaux se joindront en plus à la fête, histoire de vous noyer sous le nombre. Pour ne pas prendre trop de risques, après avoir fait le tour de l'arène en tirant sur les quatre bonbonnes quand le boss s'en approche (exécutez à chaque fois que c'est possible une attaque chargée au corps-à-corps lorsque le Scagdead s'agenouille), retournez dans la zone où vous l'aviez libéré et faites-le tourner en bourrique en sautant d'un côté et de l'autre des fenêtres pour pouvoir placer facilement des balles de sniper dans la partie " humaine " rose de son corps. Le boss vaincu, vous récupérez sur lui la clé bouée.

Rebroussez chemin grâce à la clé en question, puis une fois de retour dans le solarium, déverrouillez la porte à l'étage du côté opposé pour retrouver Raymond et clore l'épisode.

Episode 4 - Un cauchemar revisité

4-1

Sortez pour récupérer la clé ancre de fer auprès de Raymond, utilisez-la pour ouvrir la porte en dessous à l'est, puis allez remettre du courant dans le casino en baissant le levier au fond à gauche. Mettez la fontaine en marche, éliminez les poissons contaminés pour récupérer un jeton et allez jouer plusieurs fois d'affilée aux machines à sous pour remporter le gros lot.

Près du disjoncteur, insérez 10 pièces en argent et une en or pour déverrouiller la porte, récupérez les munitions dans le bureau et empruntez les voies d'aération pour atteindre le monte-charge. Allez emprunter l'ascenseur au bout du couloir non loin pour retourner dans les premières coursives que vous aviez arpenté, retraversez les cuisines et les dortoirs pour rejoindre le laboratoire où reposait la dépouille de Rachael et lisez son journal pour l'apercevoir derrière la baie vitrée.

Repoussez alors ses avances en rebroussant chemin direction l'ascenseur d'où vous venez, privilégiez l'usage du fusil à pompe pour l'envoyer dans les choux et rejoignez Parker près de l'ascenseur en question. Retournez alors dans les dortoirs et les sanitaires pour reprendre le combat, qui reprendra dans la cage d'escalier, puis dans la salle aux distributeurs. Une fois Rachael au sol, vous pouvez récupérer la clé ascenseur sur son corps et retournez au monte-charge pour l'activer.

Episode 5 - Des secrets dévoilés

5-1

De retour en montagne, enfoncez-vous dans le complexe, faites demi-tour pour récupérer le tournevis laissé au sol par votre partenaire et déverrouillez la porte. Après la scène, continuez vers la salle de projection pour récupérer le jeton de sécurité et passer à la section suivante.

5-2

Passez la porte au nord, laissez-vous tomber dans l'eau et rejoignez la salle de contrôle. Examinez la console, arpentez les coursives suivantes en éliminant les infectés amphibies, une fois arrivé dans le couloir inondé, passez la porte la plus au nord, puis lisez la note de service au mur après avoir essayé d'activer la console.

Abaissez le levier auquel vous avez accès, rebroussez chemin pour passer la porte au sud du couloir, traversez la pièce, éliminez les poissons mutants qui vous attendent dans le couloir inondé qui suit et montez l'escalier au sud. Passez la porte au nord, abaissez le second levier, rebroussez chemin en explorant la pièce au nord pour récupérer le fusil AUG et retournez auprès de Parker pour abaisser une deuxième fois le premier levier. Cela libérera l'accès au rouage que vous aviez pu apercevoir en arrivant.

Retourner donc sur vos pas pour aller chercher ledit rouage, tournez la valve pour finir d'équilibrer les pressions et allez placer le rouage dans son socle sur la passerelle pour récupérer la clé. Retournez enfin dans la salle où vous attend Parker pour activer les consoles.

5-3

A la montagne, éliminez la poignée de loups mutant qui vous fonce dessus, puis après avoir rejoint votre partenaire, repoussez les hunters invisibles à grand coup de fusil à pompe, en utilisant votre fusil mitrailleur pour tirer quelques balles au jugé et localiser les créatures. Dégagez ensuite l'accès au cockpit et examinez la console pour terminer la section.

Episode 6 - Le chat et la souris

6-1

Avec Chris et Jessica, traversez le chemin de promenade, entrez dans le casino en passant la porte au niveau inférieur du solarium et allez vous placer en haut des escaliers au fond. Deux Scagdead font en effet irruption par la porte du bas et le surplomb offert par les escaliers va vous être bien utile. Utilisez sans hésiter quelques grenades pour infliger de gros dégâts aux monstres, enchaînez les attaques chargées au corps-à-corps et videz autant de chargeurs que nécessaire dans leur partie humaine rose pour ne pas faire durer l'affrontement.

Empruntez ensuite la coursive d'où sont sortis les ennemis, traversez les différentes pièces remplies d'infectés, pour certains explosifs, pour rejoindre le monte-charge et descendre dans la cale. Frayez-vous ensuite un chemin entre les

ennemis qui vous barrent la route pour rejoindre la pièce où vous aviez laissé Jill et Parker et passer à la section suivante.

6-2

Plongez sous l'eau pour aller récupérer le tuyau près de la console de gauche, tentez de forcer la grille, toujours sous l'eau au centre de la pièce en hauteur, puis allez chercher le second tuyau tout au fond contre un rebord pour aller faire céder la grille. Rebroussez alors chemin jusqu'au monte-charge pour emprunter les tunnels d'aération menant au casino, puis une fois dans le solarium, prenez l'ascenseur maintenant en fonction. Pour repousser les avances du monstre qui vous prend d'assaut, tirez dans la zone tendre de son appendice qu'il fait se balancer et dans sa tête, puis une fois arrivé à destination, faites vite le plein de munition pour vous préparer au combat proprement dit.

Boss : Draghignazzo

Plutôt que de tenter de tirer dans les bonbonnes rouges lorsque le boss s'en approche, tenez-vous plutôt dans l'alignement des dites bonbonnes et du monstre pour que, lorsqu'il vous charge, il en déclenche automatiquement la détonation. Le boss libérera ainsi la zone de tout obstacle, ce qui vous permettra de mieux éviter ses attaques en vous déplaçant toujours sur les côtés. De préférence, restez loin du boss pour tirer au sniper dans les parties charnues et dénudées de son armure et vous en viendrez rapidement à bout.

Montez ensuite à l'échelle au centre, récupérez la carte d'accès Veltro pour pouvoir avancer et allez réparer le circuit électronique au sommet du bateau pour clore l'épisode.

Episode 7 - Le Regia Solis

7-1

Redescendez dans le solarium et partez en direction du pont, de préférence en passant par les cabines pour récupérer tous les matériels et toutes les armes cachées derrière les portes et coffres que vous ne pouviez pas ouvrir auparavant, empruntez l'ascenseur tout à l'ouest, au nord, direction la proue, et rejoignez l'extérieur pour nettoyer la zone de tous les hunters qui l'occupent.

Le calme revenu, ouvrez le container pour mettre la main sur l'UAV et passer à la suite.

7-2

Passez par le raccourci que vous propose Parker, foncez le long de la coursive en utilisant à bon escient les bidons explosifs pour rapidement vous débarrasser des hunters et autres infectés qui viennent vous ralentir, puis empruntez l'ascenseur une fois à l'intérieur. Bifurquez ensuite sur la droite en éliminant promptement les infectés attaquant à distance, descendez à l'échelle et frayez-vous un chemin entre les containers en évitant les pièges au sol ainsi que le scagdead qui tente de vous bloquer près du petit escalier (utilisez une grenade si besoin pour l'étourdir et pouvoir passer sans risque). Evitez également les assauts de Rachael dans les coursives qui suivent en utilisant votre fusil à pompe pour faire place nette et examinez enfin la console pour piloter l'UAV.

Episode 8 - Mise à l'épreuve

8-1

Rebroussez chemin en nageant, montez à l'échelle, laissez-vous tomber dans l'eau près de la seconde échelle, plus proche de la cabine, pour passer l'obstacle, et enfoncez-vous au fond de la cage d'escalier à l'ouest pour passer dans le tunnel au sud. Face à la porte verrouillée, bifurquez à gauche, retournez dans la salle où vous aviez utilisé les deux consoles pour remettre le courant et passez par l'ouverture que vous aviez pratiqué en hauteur sous l'eau.

Replongez dans l'eau au bout du tunnel, nagez vers l'est pour regagner la salle du monte-charge et regagnez la surface en faisant une halte pour reprendre de l'oxygène si besoin.

Empruntez enfin les conduits d'aération, maintenant inondés, pour retourner au casino.

8-2

Durant cette très courte section, contentez-vous de repousser les assauts des parasites marins avec votre gatling embarquée en interceptant autant que possible les projectiles qu'ils vous destinent.

8-3

Passez à nouveau dans les conduits pour rejoindre la salle du monte-charge, plongez dans l'eau et déverrouillez la porte au sud avec la carte d'accès. Suivez Chris dans des pièces inondées que vous connaissez déjà, montez tout en haut de la cage d'escalier inondée et utilisez la clé trident pour ouvrir la porte. Utilisez l'ordinateur dans la pièce adjacente pour valider votre empreinte, entrez dans la salle de décontamination, puis accueillez un nouvel ennemi en manque de gros câlins. Privilégiez l'usage du sniper pour placer des tirs puissants dans ses jambes ou dans son abdomen pour en finir rapidement.

Empruntez l'ascenseur au fond de la pièce, puis traversez le tunnel pour rejoindre le cœur du navire et clore l'épisode.

Episode 9 - Sans issue

9-1

De retour à l'aéroport enneigé, retournez dans la salle de projection pour emprunter le monte-charge (en prenant soin de faire le plein de munitions), puis prenez tout l'armement qui pourrait vous être utile dans le hangar avant d'enclencher les deux générateurs de part et d'autre de la salle. Vous l'aurez deviné, il va vous falloir tenir votre position contre les loups mutants et autres hunters invisibles qui vont se jeter sur vous. Utilisez à bon escient les bidons explosifs éparpillés au sol et restez autant que possible perché sur les containers pour pouvoir accueillir plus aisément les créatures à coup de fusil à pompe ou de magnum. Notez qu'à mi-chemin du téléchargement, l'un des générateurs tombera en rade et il vous faudra le relancer.

9-2

Utilisez l'interrupteur sur la droite pour couper une série de rayons, utilisez votre scanner pour localiser les rayons restant et accéder sans encombre au deuxième interrupteur et allez passer la porte de gauche, maintenant accessible. Traversez le bureau en y récupérant les munitions qui y traînent, empruntez l'ascenseur sur la gauche après que Chris vous l'ait débloqué, puis utilisez encore une fois votre scanner pour passer entre les murs de rayons et atteindre l'interrupteur.

Empruntez le nouveau chemin pour atteindre la porte (laissez le corps pour le moment), utilisez votre sniper pour éliminer facilement les deux infectés blindés au fond et en hauteur sur la droite, traversez le vestibule et utilisez l'interrupteur pour créer un passage vers le corps de la pièce aux rayons. Rebroussez chemin pour récupérer l'identifiant employé, retournez dans le laboratoire pour composer et diffuser le vaccin, puis faites mine de faire marche arrière.

Nagez alors jusque dans la salle aux rayons pour passer dans la baie vitrée brisée au fond et pouvoir remonter vers Chris et après la scène, prenez position sur l'un des containers pour repousser les vagues d'infectés, pour certains blindés, en prenant garde à ceux qui prennent position à distance pour vous envoyer des projectiles.

Episode 10 - Réseau de toiles

10-1

Pour conclure cette courte section, rejoignez simplement le pont en passant par les cabines en éliminant les infectés gênants à tour de bras et en repoussant, encore, les avances de Rachael qui, décidément, vous a dans la peau.

10-2

Suivez Chris pour sortir du laboratoire et remonter à la surface, puis une fois séparés, empruntez la coursive au sud pour retrouver Parker. Tout en le soutenant, appuyez sur l'interrupteur au fond à gauche pour couper la vapeur, tirez dans la bonbonne pour vous débarrasser des infectés et rejoignez Chris un peu plus loin. Tirez à nouveau dans la bonbonne pour faire place nette, avancez jusqu'à vous séparer de votre coéquipier, frayez-vous un chemin entre les divers ennemis qui vous barrent la route en coupant la vapeur sur la gauche et rejoignez l'avant du bateau en esquivant les chutes de canots et de bidons.

Episode 11 - Révélations

11-1

Pour vaincre ce boss, contentez-vous d'éviter ses attaques en courant de long en large sur la zone de combat, placez quelques balles de snipers dans les tentacules si l'opportunité se présente et utilisez les lances-roquettes que le pilote met à votre disposition pour éliminer d'un seul coup un parasite en visant la tête.

Après la scène, vous prenez les commandes de la gatling de l'hélico : faites feu de tout bois sur les parasites qui jaillissent de la carcasse et, lorsqu'une épaisse fumée rouge jaillit de cette dernière, utilisez le lance-roquette fourni en ciblant la bouche pour en finir.

11-2

Empruntez l'ascenseur après avoir éliminé la paire de hunters, rejoignez Raymond qui se défend tant bien que mal et soutenez-le pour l'amener contre la porte tout au sud-ouest. Montez ensuite à l'étage du dessus en empruntant les escaliers au nord, allez récupérer les bandages au fond des bureaux non sans occire une poignée de hunters et retournez aider Raymond, qui repousse encore des ennemis en votre absence.

Le jeunot sur pied, prenez l'ascenseur juste au nord de votre position, puis débarrassez le hall de toute présence hunter en laissant Raymond atteindre la salle de commande pour terminer l'épisode.

Episode 12 - La mort de la Reine

12-1

Forcez les portes successives en récupérant tous les objets qui vous tombent sous la main jusqu'à tomber sur une porte verrouillée et poursuivez vers l'ouest. Là, faites très attention aux parasites qui pataugent car ils peuvent vous gober tout cru sans sommation : suivez-les donc pendant leurs rondes pour emprunter sans risque les ouvertures grillagées par lesquelles ils ne peuvent pas passer et appuyez sur l'interrupteur en bout de parcours. Rebroussez ensuite chemin et montez à l'échelle pour retourner au sec.

Si vos chargeurs ne sont pas pleins, prenez le temps de scanner les pièces suivantes pour trouver un maximum de munitions et d'herbes et avancez pour trouver Norman sur son trône. Ramassez le PDA lorsqu'il le fait tomber et faites mine de partir pour entamer le combat.

Boss : Norman

Vous l'aurez remarqué, le boss se téléporte sans cesse pour vous attaquer et esquiver relève de l'impossible. Pour vous défendre et attaquer dans le même temps, il vous faudra donc tirer dans le coeur vulnérable de Norman lorsqu'il arme son bras pour vous frapper, ce qui causera des dégâts et le fera reculer. Le fusil à pompe est une arme de choix pour causer suffisamment de dégâts en une seule fois, mais son chargeur limité pourra se révéler gênant si Norman décide de vous ré-attaquer alors que vous êtes en train de recharger. Le fusil AUG n'a pas ce problème et, lorsqu'il est suffisamment amélioré, cause même plus de dégâts par chargeur que le fusil à pompe, le seul inconvénient étant que vous devrez viser plus précisément pour en tirer tous les bénéfices.

Le boss s'agenouillera parfois après avoir encaissé assez de dégâts : profitez-en pour lui asséner un bon coup dans la mouille et reprenez les hostilités. A mesure que le combat avancera, Norman fera appel à des illusions pour vous déstabiliser. Ces illusions ne peuvent pas causer de dégâts et le vrai peut être repéré facilement à la fumée violette qui

s'échappe de sa tête. Restez vigilant pour ne pas vous faire avoir et videz autant de chargeurs que nécessaire dans le coeur de Norman pour le faire lâcher prise et terminer le dernier épisode du jeu.

Guide des Empreintes

Episode 1

Episode 2

Episode 3

Episode 4

Episode 5

Episode 6

Episode 7

Episode 8

Episode 9

Episode 11

Episode 12

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

+ MODE CAUCHEMAR

Terminer le jeu en Normal pour débloquer ce mode de difficulté supérieure.

+ PERSONNALISER LE VAISSEAU DE FLYNN

Pour personnaliser le vaisseau de Flynn, il faut trouver des trésors légendaires dans les niveaux. Rendez-vous ensuite dans la salle de droite et vous pourrez modifier les ailes, le mât, la couleur et même accéder à la cuisine du vaisseau. Il y a un trésor légendaire par chapitre. Bonne chance pour tous les trouver !

Skylanders SWAP Force

© Activision / Vicarious Visions 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DIFFICULTÉ CAUCHEMAR

Ce mode de difficulté se débloquent en terminant le jeu.

Sniper : Ghost Warrior 2

© CI Games 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Rupture des Communications

Le premier acte de Sniper Ghost Warrior 2 vous emmène dans une jungle où sont potentiellement retenus des otages que vous êtes venus sauver, vous et votre équipe. Dans l'immédiat, vous êtes seul avec votre guetteur. Cette personne vous accompagne durant les missions et vous indique comment, où et quand tirer. Il vous indique donc vos cibles, mais également le moment opportun pour les descendre ainsi que la manière avec laquelle vous pouvez éliminer plusieurs cibles en même temps. Suivez donc votre guetteur et restez fidèle à ses directives : un sniper est une personne infiltrée qui ne doit en aucun cas être repérée !

Bien entendu, cette première mission sert de tutoriel géant et vous permet de vous familiariser avec les différentes armes (arme principale - sniper et arme secondaire - pistolet), mais aussi avec les aptitudes de visée. Ainsi, si un véritable sniper doit prendre en compte la direction, la force du vent ainsi que la distance que la balle doit parcourir afin de viser de manière légèrement décalée la cible, il n'est pas nécessaire pour vous de poser tous ces calculs. Lorsque vous visez, un petit indicateur rouge vous indique l'endroit exact où la balle trouvera son impact, ce qui est sacrément pratique pour viser à plus d'un kilomètre de distance !

Votre mission ne tarde pas à vous demander de plonger afin de rester le plus furtif possible. Heureusement que Sniper Ghost Warrior 2 a un des systèmes de nage les plus simples de tous les temps (ce qui est très loin d'être le cas des autres jeux vidéo...). Restez bien sous l'eau en prenant garde à votre jauge de respiration qui prend ici le rôle d'apnée et qui descend au fur et à mesure que vous ne remonterez pas à la surface. En général, vous n'avez pas besoin de remonter prendre de l'air et il est possible de rester sous l'eau jusqu'à atteindre la prochaine cachette sous les pilotis. Remontez donc ensuite sur les planches et pénétrez dans les cases de manière discrète : accroupi !

Sortez ensuite de la zone de constructions sur pilotis et progressez dans la jungle en suivant toujours votre guetteur ainsi que ses précieuses indications. Vous ne tardez pas à arriver dans un endroit sombre et activez ainsi la vision infrarouge de vos lunettes qui vous permet de détecter les zones de chaleur et par extension les humains dans des zones non éclairées. Cette vision peut également être utilisée avec la visée du sniper, et c'est d'ailleurs un excellent moyen de s'en sortir dans des milieux très ombragés. Lorsque vous arrivez dans la grande place, de nombreuses cibles sont disponibles et à tuer : attendez bien les directives de votre guetteur pour les tuer dans le bon ordre afin de ne pas provoquer d'alarme !

Vous arrivez enfin au sommet d'une montagne qui donne sur une vaste zone de constructions sur pilotis sur le marais. Là, une équipe vous accompagnant attend que vous puissiez leur donner le signal d'attaque... Votre objectif est donc de vider un peu les lieux. Encore une fois, ce sont les ordres précis de votre collègue qu'il faut suivre pour savoir qui viser, quand viser et comment viser, puisqu'il vous est possible de faire des doubles meurtres en tirant à un moment où les corps de deux ennemis sont alignés, ce qui permet à la balle de les traverser tous deux pour les tuer d'un seul coup. Le double head-shot, quelle classe !

L'équipe au sol qui attend dans le marais peut enfin passer à l'action, et encore une fois, votre aide est requise pour l'épauler du haut de votre cachette. Soyez donc rapide car leur progression ne doit pas être découverte ni ralentie par des ennemis ! De petits indicateurs sont présents au-dessus des têtes des cibles prioritaires, il n'est donc pas possible de se tromper. Soyez vifs et efficaces, comme le montre la vidéo suivante ! Vous terminez ainsi la première mission ce

premier acte.

Sorti De Nulle Part

Cette deuxième mission du premier acte de Sniper Ghost Warrior 2 se passe intégralement de nuit, et si vous avez bien suivi la leçon donnée dans le chapitre précédent, vous savez d'ores et déjà qu'il faudra utiliser en permanence les lunettes infrarouges afin de s'y repérer convenablement. Enfin, pas tout à fait, puisqu'il s'agit là de lunettes de visée nocturne, qui vous permet d'y voir plus clair la nuit sans avoir à supporter les immenses masses de chaleurs infrarouges que vous avez pu admirer dans la mission précédente.

Progressez donc à travers la jungle calme en suivant toujours les directives de votre guetteur.

Vous croisez plusieurs petites constructions en pilotis et devez à chaque fois les vider de leurs occupants. Par de crainte, vous pouvez faire de bruit, il n'y a pas grande monde à alarmer et vous n'allez pas vous retrouver noyés sous les gardes. Ceci dit, vous allez rapidement être confronté à bien cinq soldats en même temps qui ne vous ont pas encore repéré... Une fois la première balle décochée (qui tuera si possible deux ennemis d'un seul coup !), repérez absolument le déplacement des autres alliés, il y a de fortes chances que certains se rendent vers vous pour vous déloger. Munissez-vous donc de votre arme rapide pour les descendre en toute quiétude, en les attendant en vous fiant à leurs déplacements sur votre radar.

Vous ne tardez pas à arriver, tout comme à la fin du premier chapitre, en haut d'une montagne surplombant une vaste zone d'habitations remplie d'ennemis. Encore une fois, de très nombreuses cibles sont à descendre, et c'est d'ailleurs là que vous repérez l'endroit où semblent être retenus les otages. Suivez donc à la lettre les précieuses directives de votre guetteur et descendez les soldats de concert avec lui, comme le montre la vidéo suivante. Même s'il fait nuit, vous pouvez désactiver vos lunettes de visée nocturne, l'endroit est assez éclairé pour que vous puissiez y voir suffisamment dans votre viseur.

Une fois la zone nettoyée, il vous est demandé de poursuivre votre chemin pour la surplomber d'un autre endroit. Frayez-vous donc un chemin parmi les fougères et autres végétations pour rejoindre l'endroit indiqué. Dans cette phase, il n'est pas nécessaire d'éliminer tous les ennemis que vous croisez, puisqu'en restant totalement immobile sous de grandes feuilles de plantes, les gardes ne vous repèrent pas et poursuivent donc leur route de manière insouciant. Cette démarche vous permet d'ailleurs d'éviter certains ennuis qui pourraient rapidement devenir de grosses complications.

Vous arrivez ensuite dans une zone où se trouvent beaucoup d'ennemis, dont un homme sur le toit qu'il vous est demandé de descendre en premier. C'est la seule cible qu'il est impératif d'éliminer, puisque le reste des troupes peut être abordé sous deux angles différents : soit vous restez dans les herbes et tirez discrètement le reste de manière planquée (attention, il y a un ennemi posté sur la tourelle d'un tank sur la gauche), soit vous vous déplacez allongé dans la végétation et pouvez ainsi facilement les contourner si vous serrez toujours au maximum sur la gauche.

Vous arrivez ensuite dans un endroit où plusieurs ennemis sont regroupés, l'un portant une grenade à sa ceinture... Attendez patiemment qu'il ne bouge plus et tirez sur la petite bombe afin d'éliminer tout le monde d'un coup ! Très pratique, d'autant plus quand il s'agit de barils de pétrole, ce qui rend la visée bien plus rapide et facile. Montez ensuite au sommet de la tour indiquée en empruntant les escaliers en colimaçon pour arriver vers le dernier point de vue sur la zone d'habitations, tout en hauteur, où de nouvelles cibles vous sont désignées. Remplissez votre rôle pour terminer ainsi cette deuxième mission du premier acte.

Tous Dans le Même Bateau

Cette troisième et dernière mission du premier acte termine vos vacances dans la végétation... Elle commence par une longue traversée de la nature pour arriver à l'endroit où sont chargées les armes biologiques dont vous devez impérativement stopper l'acheminement en avion. Poursuivez donc votre route et gambadez à travers les fougères. Il n'y a pas beaucoup d'ennemis dans cette zone ; prenez cependant le temps de les éliminer de manière cachée lorsque vous y êtes confronté.

Au terme de la jungle, vous arrivez dans une sorte de grand entrepôt dans lequel vous arrivez par un mur sur la droite. Là, deux ennemis sont postés au sol. Ne tuez pas le premier, sinon le second sera alarmé et vous prendra pour cible. Cependant, si vous vous organisez bien, il est possible de descendre les deux rapidement et sans bavure... Le chemin

à prendre est celui de l'escalier qui monte vers l'espèce de passage surélevé. Il vous donne un accès rapide et en hauteur à la zone suivante dans laquelle se trouvent également deux ennemis. Éliminez-les depuis votre cachette et redescendez en suivant bien votre indicateur d'objectif pour poursuivre la mission.

Vous arrivez ainsi sur une sorte de petit embarcadère où sont posées de nombreuses caisses.

Là, une cinématique se déclenche et Anderson saute en contrebas dans l'eau pour être mieux à même d'attaquer la grande habitation en bois qui se trouve en face. Restez donc un moment de votre côté du lac et éliminez les ennemis qui se trouvent dans les étages de la grande maison. N'oubliez pas qu'il suffit d'utiliser vos jumelles pour repérer les soldats et les marquer d'un petit icône qui suit ensuite tous les déplacements. Pratique pour les repérer et ne pas les perdre de vue.

Une fois ces ennemis éliminés et quand il n'y a plus aucun tir, passez en face en traversant le lac pour rejoindre cette grande habitation en bois. Là, tuez les derniers soldats restants puis grimpez la colline qui vous mène à d'autres petites maisons également à nettoyer. Ces phases ne sont pas difficiles, les ennemis ne sont pas nombreux et il est possible de les appréhender d'une manière tout à fait confortable. Vous ne tardez pas à arriver sur la montagne depuis laquelle vous contemplez vos unités se faire piéger... Il faut décider vite : stopper l'avion qui achemine les armes biologiques aux terroristes ou sauver vos amis ?

Pas le temps de réfléchir : l'un d'entre eux vient d'être abattu. Vous décidez donc de sauver l'autre et devez faire vite. La vidéo suivante montre comment faire : éliminez les deux gardes qui le braquent du canon de leur arme d'une seule balle qui tue les deux d'un seul coup. Suivez ensuite la progression de la fuite de Diaz pour lui porter assistance à chaque fois qu'il se trouve dans le pétrin, c'est-à-dire à chaque fois qu'il s'arrête, soit parce qu'il est directement face à un ennemi, soit parce qu'un autre lui tire dessus au loin. De votre cachette, personne ne peut vous voir, alors n'hésitez pas à tirer ! Une fois la zone nettoyée et Diaz sauvé, courez à travers la jungle pour fuir et ainsi terminer ce premier acte de Sniper Ghost Warrior 2. Les armes biologiques vous ont échappé et il va maintenant falloir aller corriger tout cela... Mais dans l'immédiat, gros flashback pour le deuxième acte !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Opération Quarterback

Acte 2

Opération Archange

Ce deuxième acte de Sniper Ghost Warrior 2 vous remmène en 1993 en Bosnie, plus exactement à Sarajevo où la guerre fait rage. Vous incarnez toujours Anderson, vingt ans de moins, et êtes cette fois épaulé par Maddox, un tireur très réputé dans vos rangs. Vous atterrissez par parachute dans une forêt à l'extérieur de la ville et votre objectif est de vous y rendre afin de rencontrer un informateur qui vous guidera dans la deuxième mission de l'acte. Cette mission est donc encore une fois très assistée puisque Maddox vous sert de guetteur et vous indique toutes vos cibles ainsi que les moments pour vous déplacer. Suivez-le donc dans la forêt et éliminez les gardes près de la zone des tanks.

Vous arrivez ensuite devant une sorte de gare qui mène encore une fois au centre de Sarajevo. Là, il y a beaucoup trop d'ennemis et il est impensable de tenter un face-à-face qui serait bien trop difficile à tenir. Suivez donc encore une fois Maddox et rampez sous les rails des wagons stationnés sur la gauche. Suivez ainsi le chemin de rails en restant bien derrière Maddox et en vous arrêtant lorsqu'il le fait, afin de ne pas alerter les soldats qui patrouillent à quelques centimètres à droite de vos pieds. Sortez ensuite de sous les wagons puis continuez jusqu'à arriver dans l'intérieur de Sarajevo où une petite surprise vous attend...

Vous vous retrouvez en plein milieu d'un conflit qui a lieu sur une des grandes places de la ville. Un conflit qui oppose des forces résistantes et encore debout des précédentes guerres ayant sévi en Bosnie... Quoiqu'il en soit, votre objectif est d'arrêter les trois mortiers qui pilonnent l'ennemi postés sur la place. Chaque mortier est composé de deux tireurs assis sur la lance du canon, d'un guetteur et généralement d'un soldat patrouillant à côté. Essayez donc d'en avoir un maximum de loin grâce à votre sniper, puis de finir le travail à l'arme secondaire, le mieux étant de tuer les deux soldats assis d'une seule balle en attendant que le premier masque le second. La vidéo suivante montre la marche à suivre pour cette opération assez délicate à répéter trois fois.

Une fois le premier mortier détruit, passez au second. Il se trouve sur la droite, derrière une sorte de bus. D'ailleurs, une

action préenregistrée se déclenche quand vous passez de l'autre côté de la carcasse du véhicule puisqu'une explosion endommage sacrément les lieux, ce qui vous facilite la tâche. Le troisième mortier se trouve derrière la fontaine sur laquelle se trouvent des statues de sirènes. La démarche pour ce troisième mortier est la même que pour le premier (voir vidéo ci-dessus). Une fois les trois mortiers rendus hors d'état de nuire, cherchez l'entrée du tunnel sur votre droite et engouffrez-vous y.

Vous pénétrez alors dans le tunnel en suivant Maddox. Arrivé dans le long couloir souterrain, vous observez des ombres sur les murs d'en face et décidez de rapidement vous cacher dans la petite salle à droite. Baissez-vous derrière le bureau ou allongez-vous devant le rideau servant de porte et laissez calmement passer la troupe de soldats sans rien tenter d'inutile. Une fois les gardes armés passés, un chien vous flaire et aboie en désignant l'endroit où vous vous trouvez. Cet événement est prédéfini, vous ne pouvez rien y faire. Impensable de faire face aux nombreux soldats ; il faut courir !

Prenez donc vos jambes à votre cou et suivez Maddox qui court plus vite que vous. Poursuivez le tunnel dans la direction opposée à celle par laquelle vous êtes arrivés sans prêter garde aux balles qui vous sont destinées, puisque la phase de jeu est faite pour que vous ne mouriez pas. Baissez-vous quand votre coéquipier vous l'indique, tirez sur l'ennemi, puis reprenez en courant jusqu'à la sortie du tunnel. Là, vous êtes enfin à l'air libre et la mission se termine bientôt puisque vous rencontrez enfin votre mystérieux informateur...

Justice Pour Tous

Bien que vous ne lui fassiez pas vraiment confiance, il va vous mener jusqu'à la cible que vous devez éliminer. Suivez-le donc en écoutant ses bavardages. La première partie de cette mission doit être assez furtive puisque vous devez prendre des photos pour prouver qu'il y a bien un génocide qui est orchestré en Bosnie, à Sarajevo. Suivez donc Maddox qui dirige les opérations et éliminez les gardes discrètement en couteau ou au sniper.

Vous ne tardez pas à arriver dans un immeuble au sommet duquel une cinématique se déclenche. Là, vous voyez des soldats en train de massacrer des populations et en train d'entasser leurs cadavres. A vous de saisir l'appareil photo pour prendre plusieurs clichés aux endroits indiqués par votre radar (petits symboles sur lesquels il faut placer le centre de l'objectif afin de prendre le bon cliché). Une fois ceci fait, vous pouvez être plus bruyant puisque vous allez désormais éliminer le responsable de tout ce massacre.

Vous arrivez ainsi dans une immense place où votre mystérieux informateur va tenter d'aller parler à deux gardes afin de les amadouer. Malheureusement, il se fait avoir et vous n'avez pas d'autre choix que de faire parler les armes avec l'inconvénient que l'ennemi vous a déjà repéré... Une situation d'autant plus difficile qu'il y a beaucoup de soldats ! Ce qu'il est conseillé de faire est de ne pas se mettre derrière la façade en ruine, là où se place Maddox, mais bien d'aller dans la maison en face de celle où vous étiez cachés quand votre guide est allé parler aux soldats. Il y a deux portes, des meubles à l'intérieur pour se cacher, et repérer et viser les ennemis devient ainsi plus facile. Bonne chance !

Suite à cela, vous plongez dans les profondeurs d'un bâtiment pour vous permettre de progresser dans la ville de manière plus discrète. Manque de bol, le garage dans lequel vous arrivez est rempli de soldats ennemis et armés... Maddox vous envoie alors pour saboter le boîtier d'alimentation afin de profiter du noir pour vous enfuir discrètement. Rampez donc derrière les voitures en allant d'abord en haut à gauche du garage, puis à droite pour atteindre le tableau des fusibles. Repérez bien le mouvement des ennemis sur votre radar, la phase d'infiltration n'est pas compliquée puisque relativement peu d'ennemis ne sont présents à cet endroit. Une fois le boîtier saboté, dirigez-vous vers la sortie de la même manière, où vos deux compères vous attendent.

Vous sortez de nouveau à l'air libre et devez cette fois traverser un grand parc afin d'atteindre votre cible. Ce grand parc se sépare en deux phases : dans la première, vous avancez dans les allées et êtes pris pour cible par des snipers postés dans les immeubles entourant le jardin. A vous de suivre les indications de Maddox pour les repérer ou d'utiliser vos jumelles afin de les noter d'un marqueur, puis de les descendre pour pouvoir progresser de manière sereine. Un affrontement entre plusieurs soldats a lieu à la fin de cette première partie du parc, vous n'avez pas d'autre choix que de sortir l'arme secondaire pour ce combat rapproché.

La seconde partie du parc se traverse entièrement de manière furtive puisqu'elle est remplie d'ennemis. Impensable donc de se la jouer sniper puisque vous seriez obligatoirement noyés sous les balles adverses. Suivez donc Maddox et contournez l'intérieur de la cour en longeant les murs accroupi. D'abord vers le sud-est, puis vers le nord. Vous arrivez

enfin à l'étage d'un immeuble d'où vous apercevez de nombreux soldats en face. Éliminez-les tous. Viens enfin votre cible, l'objectif principal de cette mission, qui se trouve dans le bâtiment en face de vous, à l'étage, vers la gauche, comme le montre la vidéo suivante. Une fois éliminé, ressortez par l'autre côté du bâtiment pour une surprise... Une mauvaise surprise.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Le Pendu

Fantômes de Sarajevo

Votre mystérieux informateur vous a trahis ! Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes sans arme et votre premier objectif est donc de les récupérer. Vous êtes tout de même munis de votre couteau ce qui vous permet d'achever de manière furtive les quelques soldats que vous croiserez sur votre chemin. Poursuivez donc accroupi dans le bâtiment sombre jusqu'à arriver dans un grand couloir. Là, à l'extérieur au bout du couloir, se trouve un sniper qui vous tuera systématiquement si vous restez trop à la vue dans le couloir. De part et d'autre du couloir se trouvent des salles dont les portes sont partiellement obstruées par des planches de bois. Pour avancer, il faut donc jongler rapidement entre les salles du côté droit, du côté gauche du couloir, et ainsi de suite jusqu'à retrouver enfin votre sniper chéri. Ressortez rapidement dans le couloir et éliminez donc le tireur qui vous visait pour lui montrer qui est le plus fort.

Vous sortez enfin du bâtiment dans lequel vous étiez retenu prisonnier et votre objectif est de retrouver Maddox retenu prisonnier près du parlement.

Pour cela, vous allez devoir passer par la bibliothèque qui est votre prochain objectif. Traversez donc la ville de la manière la plus furtive possible, puisqu'elle est remplie de soldats et que le moindre bruit vous mettra face à leurs canons et à leurs balles. Soyez accroupi ou couché la plupart du temps et longez les murs. Ne tuez (au sniper) que le strict minimum d'ennemis, et uniquement ceux qui sont isolés. Lorsque vous arrivez dans le grand hangar à camion, même chose que deux chapitres précédemment : allongez-vous et rampez sous les roues des camions stationnés sur la gauche afin de passer hors de la vue des gardes qui descendent de ces mêmes camions. Soyez tout de même prudents et progressez doucement quand certains gardent se retournent vers vous ou paraissent suspect. Vous arrivez donc à l'intérieur de la bibliothèque.

Cet endroit est extrêmement dangereux puisque plusieurs snipers sont placés dans l'immeuble d'en face et vous ont repéré. Ils suivent donc vos déplacements et vous tirent dessus dès que vous approchez d'une fenêtre. Votre priorité est donc de les éliminer en premier pour progresser dans la suite du bâtiment. La vidéo suivante vous montre comment procéder ainsi que les endroits où sont cachés ces assassins de l'ombre. Une fois éliminés, continuez dans la salle intérieure à toit ouvert qui ressemble à une petite cour. Là, beaucoup d'ennemis sont en contrebas et plusieurs montent les marches qui mènent à l'étage sur lequel vous vous trouvez. Cette phase est très dangereuse et demande beaucoup de patience puisque les soldats marchent très lentement. Éliminez celui à l'étage de l'autre côté du balcon. Ainsi que celui qui se rapproche dangereusement de vous. Pour le dernier, attendez qu'il redescende en bas pour faire tout le tour du balcon accroupi et pouvoir ainsi sortir de la bibliothèque.

Votre prochain objectif est donc le parlement où Maddox est retenu prisonnier ; c'est en tout cas l'information que vous avez pu glaner sur un soldat au début de la mission. Encore une fois, vous devez traverser de nombreuses rues de la ville de manière furtive puisqu'elle est remplie de gardes armés. La différence avec la phase pré-bibliothèque est que cette fois-ci, l'usage du sniper est bien plus requis et même conseillé, notamment puisque de nombreux ennemis sont isolés et peuvent donc être tués sans que leurs petits camarades n'en soient alertés. Traversez donc les places et escaliers et tirez les soldats. Devant le parlement, repérez bien les bidons d'essence qui vous permettent de déclencher à distance des explosions tuant plusieurs gardes d'une seule balle !

Vous arrivez enfin de l'autre côté du bâtiment et avez une belle vue sur les agissements du groupe dont fait partie le guide qui vous a trahis. Sauf que là... Vous vous rendez compte que ce n'est pas le seul à être un traître, puisque Maddox semble également être de leur côté ! Cette opération à Sarajevo n'était donc qu'une vaste mascarade dans laquelle vous êtes le trompé et Maddox le gagnant qui ressort les bras remplis d'armes. Votre général vous ordonne de tuer le traître : visez la voiture dans laquelle il s'enfuit, fenêtre arrière droite, et tirez pour lui apprendre les bonnes manières. Vous terminez ainsi le deuxième acte de Sniper Ghost Warrior 2.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Opération Archangel

Couteau dans les Ténèbres

Vous revoilà en 2013, toujours dans la peau d'Anderson, pour le troisième et dernier Acte de Sniper Ghost Warrior 2. Cette fois, il faut réparer les erreurs du passé : les armes biologiques qui vous ont glissé entre les mains durant le premier acte ont été livrées aux terroristes dans l'Himalaya, et c'est à vous d'aller régler cette affaire pour éviter de grosses catastrophes à venir. Vous êtes toujours accompagné de votre guetteur qui vous indique toujours vos directives tout au long de la mission. Bien qu'elle se déroule à un moment de la journée où le soleil est encore très timide, cette mission ne nécessite pas l'utilisation de la visée infrarouge, ou du moins pas en intégralité comme la deuxième mission de l'acte 1 du jeu.

Le troisième acte est séparé en quatre missions distinctes, et non trois comme les deux précédents. Ces missions sont donc plus nombreuses, mais aussi plus courtes. Ici, votre objectif est de poursuivre votre route jusqu'à trouver un ennemi qui vous en dira plus sur la route à prendre afin de progresser dans les montagnes. La mission se résume donc essentiellement à " avancer, nettoyer une zone, avancer, nettoyer une zone ", etc. Encore une fois, les directives de votre guetteur sont à prendre au pied de la lettre pour que tout se passe le mieux possible.

Vous ne tardez pas à arriver dans un village où la plupart des maisons sont en bois. Là, de nombreux terroristes sont présents, et vous êtes seul pour vous frayer un chemin. Le meilleur moyen est bien évidemment l'élimination de tous ces gêneurs... Restez donc bien posté au sommet de votre plateforme en planches, devant l'échelle. Attention d'ailleurs si vous jouez sur console à ne pas recharger trop près de l'échelle, car l'action qui sera prise en compte est celle qui fait grimper Anderson sur l'échelle ! Et là, vous êtes directement exposé aux balles ennemies, et c'est très rapidement le drame. N'oubliez donc pas de vous retrancher derrière le muret en pierres pour recharger. C'est le seul endroit du jeu où se problème de manettes et de combinaisons de touches s'impose, et fort heureusement.

Traversez ensuite le village puis progressez de manière furtive dans les autres zones où se trouvent de petites maisons himalayennes. Restez bien derrière un buisson et ne vous avancez légèrement que pour tirer sur les cibles indiquées par Anderson, successivement sur les tours à droites, puis à gauche.

Continuez encore et encore la progression dans les montagnes parsemées ci et là d'habitations et peuplées de quelques terroristes. La mission n'est vraiment pas difficile, chaque zone est abordée de manière confortable, vous vous trouvez à un endroit en sûreté, et vous ne risquez pas d'être délogé par la force par des ennemis. Restez donc bien tapis dans les broussailles pour opérer de manière efficace et discrète. Vous ne tardez pas à arriver devant le dernier petit village de cette mission.

Ici, une nouvelle séance de tir de précision vous attend, tout en suivant toujours les directives de votre guetteur. Tuez d'abord les gardes sur la droite... Puis celui sur la gauche... Mince, vous êtes repéré ! C'est une action scriptée inévitable, inutile de recommencer, vous serez repéré quoiqu'il arrive. Là, soyez très rapide car la situation dégénère : essayer de tuer au sniper le maximum des ennemis présents en bas dans le village, puis retournez-vous et empoignez votre arme secondaire car de nombreux terroristes vont venir vous rejoindre dans votre petite tour pour vous déloger à la manière musclée. Attendez-les donc et tirez à bout portant pour les tuer avant qu'ils ne vous tuent... Comme le montre la vidéo suivante ! Une fois la zone totalement nettoyée, suivez votre guetteur dans l'un des bâtiments où vous interrompez un message radio, interrogez un terroriste, et terminez la première mission de ce troisième acte.

Ponts en flammes

Cette deuxième mission du troisième acte est un peu particulière et unique au sein de Sniper Ghost Warrior 2. Elle est encore assez courte et a pour principal objectif de mettre la main sur... Votre sniper ! Que vous avez malencontreusement perdu lors de la cinématique qui ouvre la mission. Bien évidemment, votre précieuse arme est tombée en contrebas et le seul moyen d'y accéder, c'est de faire le tour de tout un complexe ennemi rempli de soldats, en passant par des ponts, des cachettes, de l'eau... Bref, une sacrée complication qui fait la part belle aux phases d'infiltrations ! Plus que jamais, il va donc falloir être discret.

.. Heureusement, vous êtes toujours armé de votre arme secondaire, pratique lorsqu'il s'agit de réduire au silence un ennemi trop difficile à contourner.

Cette fois, la principale chose qui vous guide est votre indication d'objectif qui vous indique des endroits très rapprochés auxquels vous devez vous rendre. Bien entendu, votre guetteur qui attend patiemment perché sur sa cachette vous donne de précieux conseils, notamment quant aux déplacements des soldats qui sont susceptibles de venir dans votre

direction. Restez donc bien tapis dans l'ombre et progressez tout le temps accroupi, voire allongé quand il faut être vraiment discret, afin de ne pas alerter les gardes, ce qui est synonyme d'échec instantané.

Heureusement pour vous, la base est en grande partie plongée dans le noir et les zones ombrageuses, à utiliser en priorité absolue, sont nombreuses. Malheureusement pour vous, les ennemis ne sont pas bêtes et ont installé des projecteurs qui éclairent les plateformes de planches en mouvement. Soyez donc très vigilant et apprenez patiemment le chemin que tracent ces cercles de lumière (toujours le même répété en boucle). Bien entendu, si vous êtes repéré, c'est fini et vous n'avez que très peu de chances de vous en tirer indemne. Quand vous êtes dans le noir total, vous pouvez courir s'il n'y a pas d'ennemi à proximité, afin de vous glisser rapidement dans une cachette.

Éliminez les ennemis sur votre chemin et isolés d'une attaque furtive dans le dos au poignard. Il vous sera ensuite demandé de plonger momentanément sous l'eau pour rejoindre une autre plateforme... Pareil que dans le premier acte, restez bien sous l'eau sans surveiller de trop près votre réserve d'oxygène qui, quoiqu'il en soit, est largement suffisante. Vous avez maintenant parcouru tout l'ensemble de cette base... Tout ça pour retrouver votre sniper qui se trouvait juste en contrebas. Parfois, on se demande si les game designers n'exagèrent pas un peu... Quoiqu'il en soit, saisissez enfin votre précieuse arme de précision. Vous allez enfin pouvoir passer à l'action !

Vous arrivez rapidement vers une zone d'habitations remplie d'ennemis. Là, même schéma que d'habitude : votre guetteur vous donne des directives quant aux cibles à viser, et vous exécutez ces ordres de manière docile et professionnelle. Vous avez l'occasion de faire un magnifique double head-shot en tuant les deux ennemis qui patrouillent au pas sur le balcon du bâtiment de droite d'une seule balle à un moment où ils sont parfaitement alignés. N'hésitez pas à vous décaler légèrement sur les côtés pour optimiser votre angle de tir et ainsi réaliser cette double élimination très stylée. La vidéo suivante montre comment procéder durant cette unique phase de sniping du niveau.

Suite à cela et une fois la zone nettoyée, suivez votre guetteur qui a une bonne idée : détruire totalement cette base terroriste ! Pour cela, vous récupérez des paquets d'explosifs C4 et devez les placer aux endroits indiqués par des petites zones en transparence, comme avec les mortiers de la première mission de l'acte 2. Prenez ensuite généreusement vos distances et faites exploser la dynamite... Sauf que là, tout commence à s'écrouler ! Commence alors une véritable course pour la survie, en suivant votre guetteur, dans un tunnel qui vous mènera hors de ce sacré pétrin. Courez sans vous arrêter, sans vous retourner, sans réfléchir, en écoutant simplement les indications " Droite ! A gauche ! " de votre compagnon, et tout devrait bien se passer... Ouf, enfin sauvés ! Il est temps de passer aux choses sérieuses...

Mauvais Karma

Maintenant que vous ne lâchez plus votre fusil de précision d'une seule phalange, vous allez pouvoir poursuivre la quête des armes biologiques détenues par les terroristes. Entre temps, le soleil s'est levé et non, vous n'êtes pas dans Uncharted 2, même si l'ambiance et le décor sont carrément similaires. Traversez donc ces petits villages himalayens successifs jusqu'à intercepter le rendez-vous entre l'homme d'affaire et le chef terroriste... Tout cela accompagné de votre guetteur qui, une nouvelle fois, vous donne vos ordres ainsi que les indicatives qui régissent vos déplacements et tirs.

Ce niveau contient beaucoup de phases de sniping, c'est-à-dire de phases durant lesquelles vous montez en haut d'une tour ou plus généralement d'une construction pour nettoyer sereinement et sans risque d'être repéré une zone qui se trouve en contrebas.

C'est le cas dès le début de la mission : éliminez les gardes de manière furtive avec un bon coup de couteau dans le dos et gravissez les marches pour atteindre un point de vue confortable.

Là, de nombreux ennemis se trouvent en contrebas. Ils sont tellement nombreux qu'il faut forcément trouver un moyen d'en éliminer un grand nombre à chaque balle. Pour cela, vous avez deux solutions possibles : attendre que deux ou trois ennemis soient alignés par rapport au viseur de votre fusil de précision, et tirer de manière à ce que la balle traverse plusieurs corps et les tue ainsi tous à la fois. L'autre solution est plus facile et plus radicale, car de nombreux tonneaux d'explosifs sont posés au sol dans cette zone... Un coup de feu dans ces tonneaux et c'est une véritable explosion qui est déclenchée, réduisant au silence tous les terroristes qui se trouvent à proximité !

Vous progressez dans le niveau et arrivez dans une nouvelle zone d'habitations remplie de soldats bien armés. Encore une fois, cachez-vous en hauteur derrière la rambarde en bois et tirez de manière furtive même si à cette hauteur et à

cette distance, les gardes ont très peu de chance de vous repérer. Suivez toujours les indications de votre guetteur pour savoir sur qui tirer en priorité et comment le faire. Il est par exemple possible de tuer les deux gardes de la grande tour de droite d'une seule balle en réalisant un double head-shot bien placé. Pour cela, attendez qu'ils marchent en faisant des allés-retours sur leur balcon (mouvement prédéfini répété), et tirez quand leurs deux têtes sont parfaitement alignées par rapport à votre viseur, c'est-à-dire quand vous n'en voyez plus qu'une seule. La vidéo suivante montre comment procéder durant cette phase de sniping.

Suite à cela, il est temps de rejoindre le point de rendez-vous. Là, plus vraiment de phases de campement avec des tirs de précision à foison, mais plutôt une progression rapide et furtive au fil de laquelle quelques rares ennemis sont à descendre pour pouvoir poursuivre sereinement. Suivez toujours votre guetteur embroussaillé et éliminez quelques ennemis discrètement d'un coup de poignard dans le dos en écoutant bien ses directives (par exemple, tuez celui de droite, il se chargera immédiatement après de celui de gauche). Vous ne tardez pas à rejoindre le sommet d'une montagne depuis lequel vous observez le point de rendez-vous...

Là, ô surprise ! Le garde du corps de l'homme d'affaire et du chef terroriste est... Maddox ! Oui, votre guetteur qui vous avait trahi durant l'opération de Sarajevo ! Il n'est pas mort, apparemment il avait survécu à votre tir qui ne lui avait peut-être touché que le bras... Quoiqu'il en soit, il est là et est toujours aussi efficace car il repère votre position au reflet du soleil dans votre viseur... Là, tout dégénère, et l'hélicoptère par lequel il est arrivé prend son envol, piloté par l'homme d'affaire, et vous prend pour cible pour vous déloger à la manière forte. Vous n'avez pas une seule seconde à perdre : un tir de fusil de précision bien placé dans le cockpit de l'engin volant et vous descendez à la fois son pilote et le tas de ferraille tout entier ! Vous terminez ainsi la troisième mission de ce troisième acte... Il est temps d'en finir.

Ne rien laisser au hasard

Voici la quatrième mission de l'acte trois et l'ultime mission de Sniper Ghost Warrior 2. Cette mission est en réalité une sorte d'affrontement géant contre Maddox qui, caché dans ce vaste village himalayen, vous prend pour cible afin de vous montrer qu'il n'a rien perdu de ses talents de viseur d'antan. Vous suivez donc votre guetteur à travers les briques et les planches et, si vous allez effectivement rencontrer quelques terroristes en chemin, votre principale source d'attention doit rester Maddox qui ne vous lâchera pas d'une semelle. Vous êtes d'ailleurs en communication constante avec le monsieur, histoire de faire de bonnes retrouvailles avant le face-à-face final.

Vu que vous êtes à chaque instant la cible du canon de Maddox, absolument tous les déplacements doivent être faits accroupi ou couché. Pas pour passer furtivement car l'ennemi sait déjà que vous êtes là et Maddox vous garde constamment dans son viseur, mais car cela vous permet de rester un maximum de temps couvert, derrière un mur en général, et donc à l'abri de ses balles qui vous infligent de lourds dégâts. Suivez bien votre guetteur qui vous dit quand courir, quand s'arrêter, et quand vous pouvez en toute quiétude sortir la tête de votre trou pour poursuivre la route.

Quelques terroristes sont placés sur votre chemin et pour les abattre, dans l'excitation et la précipitation, le plus simple est clairement d'utiliser votre arme secondaire. Rapide, pas besoin de viser lentement... Cela permet surtout de ne pas être coupé dans la course et ainsi de ne pas être exposé trop longtemps aux balles du fusil de précision de Maddox. Continuez de gravir les marches en direction du point de vue depuis lequel vous pourrez enfin affronter votre ancien mentor.

Le niveau offre tout de même quelques petites phases de sniping durant lesquelles, bien caché derrière votre muret en pierres pour être à l'abri des balles qui vous sont destinées, vous devez nettoyer une petite zone, généralement une tour dans l'ouverture des fenêtres de laquelle sont postés des terroristes ennemis. Comme d'habitude, ce sont les directives de votre guetteur qui sont à suivre à la lettre pour opérer efficacement et rapidement. Pour le reste, poursuivez au galop jusqu'à enfin arriver devant cet immense point de vue depuis lequel vous apercevez le village tout entier... C'est là que Maddox se trouve, quelque part.

Ici, vous allez rester un moment à affronter les ennemis. Cette longue phase est séparée en trois parties : durant la première, vous affrontez de petits terroristes basiques marqués par votre indicateur d'objectif que vous descendez sans crainte d'être repéré. Jusque-là, très classique. Ensuite, vous affrontez les snipers de Maddox, ses élèves personnels tous très doués. Bien moins facile, d'autant plus qu'ils ne sont pas indiqués comme objectif ! A vous donc de les trouver dans cet immense village. En général, ils sont sur les toits des grands bâtiments au dernier plan, au milieu ainsi que sur l'extrême gauche du village. Pour finir, vous affrontez Maddox en personne ; lui et vous, personne d'autre. Il se trouve dans le bâtiment tout en face comme le montre la vidéo suivante... Attention, il bouge beaucoup et change ainsi souvent de fenêtre. Soyez rapide et appuyez sur la gâchette au bon moment pour en finir une bonne fois pour toutes avec ce

maudit traître !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Ennemi

Félicitations, vous avez stoppé les agissements du groupe terroriste et avez terminé la campagne de Sniper Ghost Warrior 2 !

En terminant le jeu en Facile, vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Vous n'avez laissé personne

En terminant le jeu sur Moyen, vous obtenez le trophée argent / succès 50G : Mon fusil est mon meilleur ami

En terminant le jeu sur Difficile, vous obtenez le trophée or / succès 75G : Porteur de la douleur

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.

Sonic Lost World

© Nintendo / Sega 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ LE PLEIN DE VIES

Dans le niveau "Desert Ruins : Zone 2", rendez-vous au dernier checkpoint. Sous la structure, un petit passage est dissimulé et contient 4 vies. Mourrez juste après et répétez l'opération afin de faire le plein de vies !

+ SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La vitesse du hérisson bleu n'est plus à prouver et c'est donc très rapidement que vous pourrez traverser la plupart des niveaux qui composent les sept mondes en faisant appel à vos réflexes. Toutefois, pour débloquer les niveaux bonus de chaque monde et d'autres joyeusetés, il vous faudra vous coller à la collecte des Anneaux Rouges, des Rings bien cachés qui mettront parfois vos nerfs à rude épreuve. La solution qui suit se concentre donc sur l'obtention de ces anneaux en vous révélant leur position et la façon de les atteindre.

Notez également que pour débloquer le dernier niveau de chaque monde, où vous attendent usuellement les boss, un nombre minimum d'animaux libérés est nécessaire. Si il vous manque quelques bêtes au compteur, attellez-vous aux mini-jeux proposés dans les cirques qui apparaissent sur la carte et vous aurez tôt fait de déverrouiller le niveau incriminé. Un guide vidéo est alors proposé pour vaincre le boss du monde en question sans verser une seule goutte de sueur.

Windy Hill

Zone 1

Empruntez la première série de jumpers et de boosters après avoir fait vos armes sur les premiers ennemis et stoppez net dès que vous le pouvez en sautant sur la droite: vous apercevrez alors un arbre, en haut duquel se trouve le premier Anneau Rouge du niveau. Courez sur le tronc pour être envoyé directement vers l'anneau et reprenez votre route. Vous passerez alors un premier moulin géant et serez propulsé par une série de boosters vers un second moulin. Sautez vers l'étendue d'herbe où une cloche dorée vous attend, touchez-la et suivez-la en sprintant le long du parcours qui s'effondre en la touchant à chaque arrêt pour finalement matérialiser un deuxième Anneau Rouge.

Vous atteignez ensuite une zone remplie de moutons et de piquants au sol, suivie par un moulin encore plus grand que les précédents: une fois en haut de ce dernier, assurez-vous de faire le tour de la structure pour trouver un Anneau Rouge sur l'une des plates-formes. Après une série de jumpers aériens, vous pénétrez ensuite dans une zone nuageuse où vous devez rebondir sur quelques cumulo nimbus: le quatrième Anneau Rouge se trouve en haut d'une ligne d'anneaux sur la droite.

Enfin, après de nouvelles acrobaties aériennes et être arrivé au prochain checkpoint, rejoignez le versant opposé de ce dernier pour apercevoir au loin un rouleau à piquant, au bout duquel se trouve le cinquième Anneau Rouge du niveau.

Zone 2

Les deux premiers Anneaux Rouges se trouvent au début du niveau: le premier est au centre du moulin, accessible par un saut bien calibré, tandis que l'autre se trouve au bout des plates-formes en hauteur juste à droite, sur lesquelles vous pouvez monter en sautant depuis le moulin.

Le troisième Anneau Rouge est bien mieux caché: ramassez sans faute le pouvoir bleu au sol, puis utilisez-le en vous plaçant au milieu du looping un peu plus loin. Vous créez alors un vortex dans lequel il vous faudra entrer. A l'intérieur, rebondissez et planez vers l'anneau, qui se trouve en hauteur au centre. De retour dans le niveau, à l'intérieur de la caverne agrémentée de cascades, courez sur la paroi verticale sur la gauche des deux moutons surélevés en dessous desquels un escargot taille la route pour dénicher le quatrième Anneau Rouge.

Enfin, sautez simplement sur la plate-forme où un triangle de Rings vous attend pour récupérer le cinquième Anneau Rouge au sommet. Comme ce sera le cas dans tous les deuxièmes niveaux, un affrontement contre le boss vous attend ensuite: esquiverez les étoiles, sautez en boule vers la lune jaune lorsqu'elle est à l'arrêt et exécutez des charges du le Zéti une fois celui-ci désarçonné.

Zone 3

A la sortie du premier tunnel où vous devez éviter des boules géantes roulant vers vous, après avoir emprunté le jumper, exécutez une attaque vers le bas au niveau des carrés bleus pour rejoindre le niveau inférieur et dénicher le premier Anneau Rouge dans un cristal au fond. Suite au second tunnel où des boules tentent de vous écraser et au bout duquel cinq chauves-souris vous attendent, traversez la passerelle en restant sur la droite en évitant les piquants tournant autour pour mettre la main sur le deuxième Anneau Rouge.

Après le checkpoint suivant, suivez le chemin de gauche pour trouver le troisième Anneau Rouge piégé dans un cristal, puis rebroussez chemin pour vous atteler à un gros morceau. Sur la paroi de droite où quelques Rings vous narguent, une grande allée sans aucun point d'appui: il va vous falloir exécuter une course murale en suivant les anneaux et en sautant de paroi en paroi pour parvenir au bout de l'allée, où se cache le quatrième Anneau Rouge piégé dans du cristal.

Pour obtenir le cinquième et dernier Anneau Rouge du niveau, touchez et suivez la cloche dorée dans le dernier tunnel rempli de boules géantes en faisant attention aux zones ensablées pour ne pas la perdre de vue et vous mettrez la main sur le sésame.

Zone 4

Lors de la première série de jumpers où une flopée de moutons vous barre la route, rejoignez l'autre extrémité du tube pour emprunter une autre série de 3 jumpers (contre 5 sur l'autre versant) qui vous permettra d'atteindre le premier Anneau Rouge, gardé par trois moutons en colère. Le deuxième Anneau Rouge se trouve au bout d'un passage secret, gardé par un mouton en dessous de la seule série de trois fleurs aux pétales en dents de scie. Vous obtiendrez également une vie supplémentaire au bout du passage.

Vous êtes ensuite amené à traverser deux cascades: pour la seconde, attendez de voir arriver les trois plates-formes au bout desquelles vous attend le troisième Anneau Rouge pour vous lancer et traverser avec succès. Un peu plus bas, en bas d'escaliers gardés par des coccinelles, prenez le pouvoir bleu sans faute et utilisez-le au milieu du looping non loin pour être envoyé dans la pièce où se trouve le quatrième Anneau Rouge, caché dans les murs que vous pouvez briser avec votre pouvoir. Attention, les trous sont beaucoup plus nombreux cette fois-ci et un certain doigté est nécessaire pour atteindre l'anneau tant désiré.

Enfin, une fois arrivé au premier moulin manuel, traversez pour vous positionner sur l'une des petites plates-formes sur la droite et sautez vers le moulin sur votre gauche pour vous propulser dans les airs de l'autre côté et atteindre le cinquième Anneau Rouge. Pour ce qui est du boss qui vous attend en fin de niveau, voici comment le battre sans difficulté.

Desert Ruins

Zone 1

Dès le début du niveau, allez prospecter vers la droite pour rejoindre la rampe isolée au milieu du sable et grimpez au grand palmier vers lequel elle mène en sautant et courant sur le tronc, ce qui vous enverra vers le premier Anneau Rouge. Lors du premier passage en 2D, lorsque vous atteignez l'araignée et un booster sur la gauche, courez sur les parois en restant au maximum sur celle de gauche pour atteindre le deuxième Anneau Rouge en hauteur, à l'opposé de la sortie. Attention au ver géant qui tentera de vous gober !

En extérieur, juste après avoir passé les premiers sables mouvants, grimpez au palmier au centre pour être propulsé de jumper en jumper et atteindre automatiquement le troisième Anneau Rouge. Une fois de retour en 2D, une fois arrivé près de la sortie, grimpez encore davantage en courant au mur sur la gauche, puis touchez à plusieurs reprises la cloche dorée que vous trouvez en esquivant les vers géants pour matérialiser le quatrième Anneau Rouge.

Enfin, une fois ressorti dans le désert, repérez la cloche dorée en haut de l'arbre et suivez-la en évitant un maximum de toucher le sol jusqu'à vous retrouver devant un ver géant: utilisez alors le booster devant lui pour être propulsé vers l'Anneau Rouge au dessus de lui.

Zone 2

Ce niveau se présente comme une course assez périlleuse. Le premier Anneau Rouge peut être obtenu facilement durant la première phase de vol en suivant la ligne de Rings qui précède la grosse fleur. Le deuxième Anneau Rouge, lui, se trouve tout à gauche des passerelles lorsqu'un robot cracheur de miel entre en scène.

Après le second passage en tube, dans la zone où des chiffres géants apparaissent pour vous permettre de gagner une vie, utilisez votre attaque sautée sur les ennemis en forme de noix sur la gauche pour vous faire éjecter directement vers le troisième Anneau Rouge. Après la seconde phase de vol, après quelques passages en tube, un embranchement s'imposera à vous: empruntez le tunnel de droite, où trois vies vous attendent, rejoignez l'entrée un peu désaxée qui suit et suivez les insectes pour avoir le quatrième Anneau Rouge bien en vue.

Juste après avoir obtenu l'anneau précédent, en vous faisant propulser par la plante, préparez-vous à rejoindre le passage sur le versant inférieur du cylindre pour obtenir trois vies de plus et atteindre le dernier Anneau Rouge du niveau. Le boss vient alors vous saluer. Suivez les mouvements de la plate-forme pour ne pas tomber, esquiviez le balourd lorsqu'il tombe et chargez-le lorsqu'il s'immobilise.

Zone 3

Le premier Anneau Rouge est bien en vu, après une deuxième série de trois ennemis, au niveau des coccinelles gardant une série de plates-formes: sautez sur le gâteau en contrebass pour pouvoir y accéder sans mal. Au niveau des biscuits type oréos qui suivent, faites basculer le dernier pour vous en servir comme passerelle vers le haut et atteindre le canon en haut à gauche, qui vous propulsera automatiquement vers le deuxième Anneau Rouge.

Le troisième Anneau Rouge est très difficile.. A rater ! Sautez simplement au dessus du jumper qui autrement vous empêche de l'atteindre et continuez votre route. Pour mettre la main sur le quatrième Anneau Rouge au niveau du groupe de gâteaux, attendez simplement que le dernier biscuit tournant pivote pour pouvoir sauter sur le bon côté de celui-ci et récupérer votre sésame. Enfin, pour mettre la main sur le dernier Anneau Rouge qui se trouve juste au dessus de la fin du niveau, sautez en boule sur les projectiles tirés par les tourelles en inclinant juste le stick dans la bonne direction pour suivre les diagonales et atteindre le fameux anneau sans peine.

Zone 4

Poursuivi par la tornade, juste après les deux cages à animaux entourées de coccinelles, sautez sur les petites plates-formes pour pouvoir attraper le premier Anneau Rouge au vol. Plus loin, à la fin du passage en foreuse, suivez bien les flèches de Rings vers le haut pour pouvoir récupérer le deuxième Anneau Rouge enterré là.

Durant la seconde phase de fuite où la tornade vous reprend en chasse, sautez simplement sur les plates-formes qui croisent votre route pour attraper le troisième Anneau Rouge entre deux d'entre elles, puis à la sortie du looping un peu plus loin, sautez immédiatement vers les plates-formes en hauteur, d'où vous pourrez accéder au quatrième Anneau Rouge en exécutant une série de sauts millimétrés sur les cages d'animaux.

Pour finir, après une série de jumpers et autres boosters, sautez au dessus des sables mouvants en veillant à ne pas

atterrir au milieu pour mettre la main sur le dernier Anneau Rouge. S'ensuit le combat contre le boss du monde, durant lequel une nouvelle phase en foreuse vous attend.

Tropical Coast

Zone 1

Au début du niveau, restez sur la gauche en grimpant vers les zones surélevées et au niveau des rangs de coccinelles, repérez le palmier légèrement surélevé sur la droite. Grimpez à ce dernier pour être automatiquement propulsé vers le premier Anneau Rouge. Juste un peu plus loin, laissez-vous emporter par les geysers pour toucher la cloche dorée et la suivre le long du parcours: vous obtiendrez ainsi aisément le deuxième Anneau Rouge avant d'emprunter le jumper géant.

Pour récupérer le troisième Anneau Rouge, restez encore une fois sur la gauche en grimpant sur la zone surélevée et montez sur les troncs de palmier pour être propulsé vers l'anneau en hauteur. Au début de la zone suivante, utilisez les geysers pour vous hisser sur le niveau surélevé sur la droite pour trouver sans difficulté le quatrième Anneau Rouge au bout. Enfin, lors du passage dans les nuages, exécutez une série de sauts précis pour aller prospecter au fond à gauche du groupe de cumulo nimbus et trouver le dernier Anneau Rouge ainsi que quelques vies.

Zone 2

Dans la première zone du niveau, allez prospecter vers la gauche, arpentez les étroits chemins bardés de piquants et vous trouverez sans mal le premier Anneau Rouge qui vous attend là. Un peu plus loin, à partir du quatuor de coccinelles qui patrouille, rendez-vous sur la droite pour trouver trois palmiers: grimpez au troisième pour pouvoir atteindre le deuxième Anneau Rouge.

Une fois la pomme envoyée dans le mixeur, c'est au tour d'une pastèque de vous prendre en chasse: à ce moment là, grimpez sur l'un des totems autour du mixeur pour obtenir le troisième Anneau Rouge qui y est perché. Après quelques escarmouches, notamment contre des poulets souffleurs, vous arrivez dans une zone circulaire. Au centre, un petit îlot et quatre coccinelles qui y patrouillent: éliminez ces ennemis et vous ferez apparaître le quatrième Anneau Rouge à cet endroit.

Lorsque vous devez mener une autre pomme à sa perte le long d'un chemin sinueux menant au mixeur, sautez vers la gauche à partir dudit mixeur pour atteindre un palmier au sommet duquel trône le dernier Anneau Rouge. Durant votre combat contre le boss un peu plus tard, contentez-vous de le suivre en évitant ses boules d'énergie, suivez-le dans les conduits de jus de fruit et sautez-lui dessus pour rapidement le mettre en déroute.

Zone 3

Ce niveau se présente comme une course sur rails. Lors du premier passage en 2D, restez toujours sur le passage du haut pour ne pas rater le premier Anneau Rouge, puis de retour en 3D, sautez de rail en rail avant d'atteindre les jumpers pour plus de réactivité et sautez juste derrière le deuxième serpent d'eau pour dénicher le deuxième Anneau Rouge du niveau.

Comme de coutume, lors du second passage en 2D, restez toujours sur le chemin le plus haut en évitant les cargaisons explosives et exécutez des attaques sautées immédiatement après avoir obtenu l'Anneau Rouge pour passer au dessus de la cloison, que vous ne pouvez pas ouvrir. De retour face aux serpents de mer, sautez sur le rail vert sur la gauche pour atteindre le quatrième Anneau Rouge, puis juste après le passage près des cargaisons d'or au centre puis sur les côtés, restez sur le rail gris de gauche avant l'hélice pour récupérer le dernier Anneau Rouge avant de vite ressauter au centre pour ne pas tomber.

Zone 4

Lorsque vous atteignez la première zone plate du niveau, éliminez les ennemis présents pour avoir le champ libre et touchez la cloche dorée à gauche pour pouvoir la suivre sur les plates-formes et récupérer le premier Anneau Rouge. Bien plus loin, durant le passage en 2D, ne manquez pas le deuxième Anneau Rouge en hauteur, accessible depuis la

plate-forme centrale projetée par un jet d'eau.

Au niveau d'une autre série de plates-formes, bancales celles-ci, utilisez l'ennemi qui apparaît au bout à droite pour atteindre le dessus du looping en exécutant une attaque sautée sur lui: vous pouvez alors récupérer le troisième Anneau Rouge. Le quatrième, lui, est impossible à manquer, coincé entre deux cocotiers un peu plus loin. Pour finir, dans le passage où des boules pointues flottent au plafond, sautez avec précaution vers le dernier Anneau Rouge, perché là entre deux boules.

Voici ensuite comment venir à bout du boss associé à ce monde.

Frozen Factory

Zone 1

Arrivé à portée du cylindre pivotant bardé de piquants, rejoignez le versant opposé de la plate-forme et repérez une cage à animaux isolée et entourée de piquants: exécutez rapidement sur cette dernière une série d'attaques rebondissantes pour dénicher le premier Anneau Rouge en hauteur avant que la cage ne disparaisse. Une fois dans les nuages, touchez sans faute la cloche dorée que vous croisez et suivez-la jusqu'à faire apparaître le deuxième Anneau Rouge.

En arrivant dans la zone suivante, rendez-vous immédiatement sur le versant opposé là où des boules à piquants roulent sans cesse, puis sautez sur les pistons au bout pour atteindre l'Anneau Rouge perché au dessus du troisième. Une fois arrivé dans la zone qui suit, tournez vers le versant de gauche, repérez l'Anneau Rouge en hauteur contre une paroi non loin et sautez contre cette dernière en enchaînant avec une course murale pour l'attraper au vol.

Le dernier Anneau Rouge est plus compliqué à obtenir. Utilisez le jumper près du dernier anneau obtenu, en hauteur, pour emprunter un parcours de tuyaux. A votre arrivée, exécutez un sprint mural en suivant les Rings sur les parois et en laissant agir les différents jumpers pour ramasser le dernier anneau en chemin avant d'atteindre la fin du parcours.

Zone 2

Durant ce niveau, vous êtes réduit à l'état de boule de neige, vos mouvements sont donc limités et il va falloir en tenir compte ! De plus, pour valider l'obtention des Rings et des Anneaux Rouges, il faudra passer par la case checkpoint. Le premier anneau apparaît uniquement si vous faites rentrer toutes les boules de billard que vous croisez dans leur trou, il vous faudra donc osciller entre la droite, la gauche, puis rester au centre. L'Anneau Rouge suivant se trouve près d'un checkpoint, suspendu au dessus d'un trou rectangulaire: ne vous loupez pas en sautant et sauvegardez votre avancée en passant dans le checkpoint sus-mentionné.

Le troisième Anneau Rouge se trouve bien plus loin, après le passage où des poulets souffleurs tentent de vous faire tomber. Roulez vers la droite après votre atterrissage pour rapidement collecter l'anneau et écraser le crabe dans la foulée. Dans la zone suivante, poussez le yéti sur la gauche pour pouvoir passer et sautez sur les plates-formes pour acquérir le quatrième Anneau Rouge.

Enfin, faites preuve d'adresse pour faire rentrer toutes les boules de billard qui suivent et ainsi collecter le dernier anneau. Pour réussir, restez un maximum au milieu de la piste et n'exécutez pas de mouvement trop brusque. A la fin du niveau, le boss vous attend quoi qu'il arrive. Foncez dans tous les bonhommes de neige qui n'ont pas de bombe sur la tête pour faire apparaître la Zéti et foncez-lui dedans pour la pousser à battre en retraite.

Zone 3

Au bout du premier couloir, derrière les trois soldats, vous trouverez le premier Anneau Rouge sur un tas de jetons. Vous trouverez ensuite l'anneau suivant au dessus d'un bumper, au centre du couloir suivant: sautez simplement dessus sans vous soucier des parois que vous laissez derrière vous pour l'obtenir.

Le prochain Anneau Rouge peut être compliqué à obtenir: au bout du couloir suivant, sautez sur la pile de jetons de gauche pour être transporté dans un flipper: pour mettre la main sur le sésame, il va vous falloir grimper jusqu'en haut

du plateau, et donc démontrer vos compétences en matière de flipper ! L'Anneau Rouge suivant est plus simple à récupérer: contentez-vous de suivre la cloche dorée, comme d'habitude, en sautant au dessus des lasers.

Enfin, dans l'étroit corridor qui suit, exécutez un sprint mural en ricochant sur les murs et en suivant les Rings pour atteindre l'Anneau Rouge perché sur la gauche près de la sortie.

Zone 4

Dès le début du niveau, sautez au dessus du booster pour atteindre les plates-formes supérieures, où trône le premier Anneau Rouge. Le deuxième est tout aussi facile à récupérer: dans le demi-tube de glace, évitez ou éliminez les pingouins pour le récupérer sans mal au bout d'une ligne de Rings, juste avant une rangée de jumpers.

Bien plus loin, dans le segment en 2D, lorsque vous tombez nez à nez avec une série de poulpes roses défendus par deux vers noirs, attendez que ces derniers plongent pour exécuter une série d'attaques sautées sur les poulpes afin de récupérer le troisième Anneau Rouge au passage.

Après un autre passage en semi-tube, vous retournez en mode 2D: lorsque vous apercevez un embranchement en vous hissant avec les écrous, empruntez la voie de gauche pour vous glisser dans une alcôve où le quatrième Anneau Rouge vous attend bien sagement.

Toujours en 2D, mais en extérieur cette fois, repérez la couche de glace vous séparant de l'anneau en dessous de vous et exécutez une attaque vers le bas lorsque les presses en dessous sont jointes pour mettre la main sur le dernier Anneau Rouge du niveau. S'ensuit l'éternel combat de boss, qui est détaillé ci-dessous.

Silent Forest

Zone 1

Dès le début du niveau, empruntez le rail le plus à droite en sautant vers les rails de ce même côté pour pouvoir exécuter un sprint mural sur la paroi que vous finissez par atteindre. Suivez les Rings pour pouvoir rejoindre une zone inaccessible autrement et suivez le chemin sans utiliser les boosters pour mettre la main sur le premier Anneau Rouge. Une fois arrivé dans la zone suivante, passez sur l'autre versant du cylindre et suivez le passage truffé de boules à piquants pour pouvoir récolter le deuxième Anneau Rouge au bout, sur la droite.

Rebroussez ensuite chemin pour pouvoir emprunter le chemin de fleurs en exécutant des attaques plongeantes sur ces dernières pour les ouvrir et restez sur la file de gauche pour vous voir propulsé vers l'Anneau Rouge traînant au milieu du marais. Sitôt arrivé au checkpoint suivant, tournez vers la gauche, empruntez le rail de droite et suivez la cloche dorée en utilisant les ennemis que vous croisez comme tremplins et en passant outre les lasers: vous aurez alors tôt fait de récolter le quatrième Anneau Rouge.

Pour finir, dans la dernière zone, faites le tour du cylindre pour emprunter un autre ensemble de rails et restez sur celui le plus à droite pour ramasser le dernier Anneau Rouge au passage.

Zone 2

Pour récupérer le premier Anneau Rouge, vous devrez emprunter les plates-formes en hauteur au milieu de la chute des statues d'acier, mais contrairement aux apparences, nul besoin de se presser car même avec la moitié des plates-formes, vous pourrez sauter de l'une à l'autre avec un saut en sprint, ce qui vous amènera donc au premier anneau. Pour le deuxième un peu plus loin, attendez simplement que la chute de statue fasse son oeuvre et vous ouvre un passage vers le bas pour pouvoir y accéder.

Plus loin, après une série de trampolines végétales, sautez simplement au dessus du jumper qui vous attend pour pouvoir récupérer sans peine le troisième Anneau Rouge. Juste après la première plate-forme électrisée et la mante religieuse, placez-vous sur la plate-forme du haut et attendez que l'ennemi blindé s'approche vers le centre pour exécuter une attaque sautée qui vous propulsera vers la plate-forme du dessus et l'Anneau Rouge qu'elle cachait.

Enfin, au coeur des plates-formes électrifiées, passez sous le pilier pour dénicher le dernier anneau, qui se manque

difficilement. Après une longue partie de cache-cache, le boss se montre enfin: exécutez une attaque ciblée sur les projectiles qu'il vous envoie pour lui renvoyer et attaquez-le lorsqu'il est expédié de son engin.

Zone 3

Ce niveau commence très fort, avec ses surfaces glissantes et ses demi-cylindres bardés de piquants: pour récupérer le premier Anneau Rouge, il vous faut en effet sauter jusqu'aux piquants tournant sans déraiper, puis emprunter la rangée centrale de jumpers avant que les piquants ne vous rattrapent pour mettre la main sur le fameux anneau. Plus loin, après avoir emprunté un jumper vous amenant sur une étroite plate-forme, sautez vers la cloche dorée en contrebas au centre, sautez par dessus bombes et sable pour la suivre et ignorez les poulpes qui vous barrent la route pour aller chercher le deuxième Anneau Rouge.

Une fois de retour dans le cylindre, rebroussez chemin en sautant au dessus des bandes de sable jusqu'à voir des cubes violets au sol: brisez-les avec une attaque plongeante et libérez le troisième Anneau Rouge du cristal qui le retient au fond. Plus loin, dans le tunnel où des boules tentent de vous écrabouiller en profitant des carrés de sable disposés là, ouvrez l'oeil pour repérer d'autres cubes violets au sol, brisez-les et faites tomber les stalactites au fond pour révéler le quatrième Anneau Rouge.

Pour finir, accrochez-vous bien et armez-vous de patience pour obtenir le dernier Anneau Rouge du niveau. Face à un ver violet, des lignes de Rings s'étendant à droite et à gauche sur le cylindre, il va vous falloir exécuter un sprint mural en suivant l'une des deux lignes d'anneaux pour grimper, briser les cubes mauves, puis exécuter de nouveaux sprints muraux à la chaîne pour récupérer l'Anneau Rouge qui se trouve dans cette dernière partie du parcours. Avec de la persévérance, vous finirez pas obtenir le fameux sésame.

Zone 4

Lorsque vous apercevrez la première tête de pierre allant de bas en haut, sautez sur son crâne pour atteindre le premier Anneau Rouge, juste avant un chat lanceur de bombe. Le deuxième Anneau Rouge se trouve juste un peu plus loin: après avoir emprunté le booster, faites demi-tour en contrebas en veillant à exécuter un saut précis sur la plate-forme du milieu pour aller réclamer cet anneau.

Après un passage en extérieur, vous retrouvez l'intérieur des ruines en étant obligé de vous suspendre à des interrupteurs pour allumer temporairement la lumière: une fois arrivé devant un ours doré lançant des bombes et une tête de pierre rebondissante, montez sur ladite tête et sautez dans l'alcôve cachée en haut à gauche pour récupérer le troisième Anneau Rouge. Plus loin, après la série d'araignées au plafond, montez sur les plates-formes rondes et repérez celle où deux boules à piquants tournent autours: sautez sur celle-là et exécutez un sprint mural sur la gauche pour atteindre la plate-forme du haut et récolter l'Anneau Rouge.

Enfin, près de la sortie où deux ours dorés vous barrent la route, montez sur la plate-forme puis sur la grosse tête en pierre qui forme la sortie en question après vous être débarrassé des ennemis et suivez l'étroit passage en hauteur en prenant garde aux obstacles pour parvenir sans mal jusqu'au dernier Anneau Rouge du niveau. Comme de coutume, le boss du monde vous attend ensuite de pied ferme: voici comment vous en défaire.

Sky Road

Zone 1

Arrivé au premier moulin, montez sur la bande d'herbe et rendez-vous à son extrémité gauche pour emprunter un jumper géant qui vous enverra droit vers le premier Anneau Rouge. Dans la zone qui suit, où le sol s'écroule sous vos pieds, rejoignez l'extrémité droite du damier au niveau du chiffre 2 pour aller chercher le deuxième Anneau Rouge.

Le troisième Anneau Rouge vous occupera certainement un moment: après avoir vaincu les vers géants, vous arriverez à un point où vous serez obligé d'utiliser le pouvoir rouge pour avancer dans un canyon entouré de cascades. L'anneau se trouve sur le versant opposé du cylindre, sur la paroi, entouré de Rings. Un sprint mural millimétré est nécessaire pour parvenir à récupérer cet anneau, car il vous faut utiliser la ligne inférieure de Rings tout en restant assez bas pour ramasser l'Anneau Rouge au passage. Pour éviter de mourir dans la foulée, l'utilisation du pouvoir rouge est également

indispensable. Après la phase de vol et le moulin, une autre zone qui s'écroule vous attend, ainsi qu'une cloche dorée qu'il vous faudra bien sûr suivre le long du parcours pour récolter le quatrième Anneau Rouge.

Pour finir, après avoir détruit le canon en chevauchant les nuages, restez toujours sur la moitié marron du cylindre sur lequel vous évoluez à cent à l'heure et passez entre les boules à piquants pour rester dans l'axe du dernier Anneau Rouge.

Zone 2

Soyez vif pour récupérer le premier Anneau Rouge perché au dessus d'un paquet de Rings sans trépasser, car un dragon vient assez rapidement détruire les plates-formes en hurlant. De même pour le deuxième, bien en vue, mais qui demandera un certain doigté pour être récupéré rapidement avant de sauter vers les plates-formes à droite.

Plus loin, une fois que les lasers commencent à vous harceler, faites un petit détours par une plate-forme en contrebas en évitant de vous faire rôtir sur place avant de remonter fissa. Idem pour le quatrième Anneau Rouge, perché sur une plate-forme au dessus d'un cage à animaux où il vous faudra éviter le ballet de lasers. Enfin, juste un peu plus loin, attendez que le dragon détruise les plates-formes supérieures en sautant au dessus de lui pour facilement retomber sur celle où repose le dernier Anneau Rouge.

Pour venir à bout du boss, exécutez des attaques sautées sur la boule à l'extrémité du dragon, puis remontez toute la longueur de ce dernier en vous aidant de la passerelle et en exécutant des attaques en piqué sur chaque tronçon avant de sauter sur le Zéti.

Zone 3

Dans ce niveau exclusivement aérien, il vous faudra manoeuvrer finement pour récolter les anneaux. Le premier Anneau Rouge se trouve vers le bas derrière la première ligne d'ennemis, tandis que le second se cache dans le dernier losange de Rings après le premier passage où des fusées vous barrent la route.

Le troisième Anneau Rouge se trouve juste après l'assaut des ennemis venant par l'arrière, au milieu de votre chemin. L'Anneau Rouge suivant se trouve entre deux rangées de fusées, dans une ligne de Rings flottante au milieu de l'écran. Pour compléter votre collection, soyez à l'affût lors du passage entre les deux fusées géantes qui viennent peu après et entre lesquelles demeure le dernier Anneau Rouge.

Zone 4

Le premier Anneau Rouge se trouve en haut les lignes de Rings en zigzag au tout début du niveau: vous pouvez y accéder soit en vous suspendant au rebord une fois en haut soit en exécutant un sprint mural depuis les plates-formes de sable en contrebas. Durant la dernière partie du passage de glissage en demi-tube, après la zone de boules à piquants, restez bien sur la droite en évitant les obstacles et revenez ensuite rapidement dans la rangée d'insectes au milieu de laquelle une ligne de Rings et le deuxième Anneau Rouge vous attendent.

Durant la glissade en contre-plongée, juste après avoir passé la première barrière jaune et noire, restez bien sur la droite pour éviter le cactus suivant et collecter le troisième Anneau Rouge du même coup. Le quatrième Anneau Rouge vous demandera de bien maîtriser vos sauts: touchez la cloche dorée entre les deux trampolines que vous devez emprunter et montez rapidement sur les plates-formes de sable pour la suivre. Lorsque vous devez aller la toucher en haut à gauche, prenez soin de ne prendre appui que sur l'un des deux carrés de sable pour pouvoir faire le chemin inverse sans mal.

Plus loin, lorsque vous devrez éviter de gros fantômes, exécutez un sprint mural en vous propulsant vers l'alcôve sur la gauche pour récolter le dernier Anneau Rouge du niveau. S'ensuit le sempiternel combat contre le boss, qui est détaillé ci-dessous.

Lava Mountain

Zone 1

Ce premier niveau est assez particulier puisqu'il ne consiste en fait qu'en un combat de boss durant lequel il vous faudra affronter trois Zétis à l'affilée. Les cinq Anneaux Rouges du niveau apparaîtront au fur et à mesure en tombant des météorites, mais vous pouvez attendre que les cinq soient tombés contre le premier adversaire en ignorant ce dernier pour être tranquille pour la suite du combat.

Zone 2

Durant le premier passage en 2D sur le rail, le premier Anneau Rouge se trouve sur le dernier des trois cercles desquels vous pouvez faire le tour sans craindre la moindre chute. Le deuxième Anneau Rouge, quant à lui, peut être obtenu en restant sur le rail de droite lors du passage en 3D où des bombardiers commencent à vous harceler, ce chemin vous menant automatiquement au précieux sésame.

Lors du second passage en 2D sur un rail unique, guettez l'apparition des guêpes bleues sur lesquelles vous devrez sauter pour franchir sans mal les gouffres: juste après, alors que le rail se courbe vers le bas, il vous faudra sauter à mi-chemin de la boucle pour vous propulser vers le morceau de rail sur la droite où repose le troisième Anneau Rouge. Sautez juste après pour pouvoir atterrir sur vos pieds. Un peu plus loin, un cercle de rail se présente sur lequel deux chariots explosifs défendent le quatrième Anneau Rouge: attendez le bon moment pour vous élancer et sautez immédiatement après avoir saisi l'anneau pour éviter l'explosion.

Pour finir, suivez les chiffres verts pour pouvoir passer outre les bombardiers mais avant d'arriver au numéro 1, rendez-vous sur le rail vert à l'opposé de ce dernier chiffre pour être sur le bon chemin pour obtenir le dernier Anneau Rouge du niveau.

Zone 3

Au début du niveau, empruntez la passerelle de droite et sautez de plate-forme en plate-forme en évitant les piquants avant d'exécuter un sprint mural bien placé pour atteindre le premier Anneau Rouge, protégé par des piquants au sol. Après le premier mini-boss du niveau, lors de votre irrésistible ascension pour échapper à la lave et aux boules à piquants, restez à l'affût d'un passage secret dans une alcôve sur la droite qui vous mènera à une grande quantité de Rings et surtout au deuxième Anneau Rouge.

Les amateurs de sprint mural risquent de se régaler, puisqu'après le second mini-boss du niveau, à l'extérieur, deux larges grilles s'offrent à vous et sur lesquelles il vous faudra courir et ricochet comme un dératé pour réussir à ramasser au vol le troisième Anneau Rouge, sur la paroi de gauche. Même problématique un peu plus loin pour l'Anneau Rouge suivant, toujours sur le grillage de gauche mais un peu plus bas que le précédent. Enfin, le dernier anneau du niveau se trouve sur l'avant-dernier canon qui vous tire dessus dans la zone ouverte qui suit: utilisez le jumper situé sur le canon précédent pour vous propulser directement vers votre objectif.

Pour finir en beauté, voici comment battre une bonne fois pour toute le chef des Zétis.

Zone 4

Ce niveau est en fait uniquement constitué du combat contre Eggman, durant lequel vous aurez l'occasion de récupérer les cinq Anneaux Rouges. Pour les collecter facilement, contentez-vous d'esquiver les attaques du boss en ouvrant l'oeil pour repérer les anneaux qui seront toujours au niveau du sol et positionnez-vous de façon adéquat pour les récupérer. Cette tâche accomplie, ne vous reste plus qu'à suivre le guide pour venir à bout du scientifique mégalo, pour peu qu'il vous donne du fil à retordre.

DÉBLOQUER LE MONDE BONUS

Terminez le jeu (Lava Mountain Zone 4) pour accéder au monde bonus.

SUPER SONIC

Ramassez tous les anneaux rouges d'une zone pour obtenir une émeraude chaos propre à cette zone. Collectez les 7 émeraudes chaos pour pouvoir contrôler Super Sonic dans n'importe quel stage en ramassant 50 anneaux et en activant la touche dédiée sur le Gamepad.

Splinter Cell Blacklist

© Ubisoft / Ubisoft Toronto 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Blacklist Zero

Suite à votre crash, suivez Vic le long de la tranchée en restant accroupi, aidez-le à monter sur la gauche pour qu'il vous rende la pareille et glissez d'abri en abri sur la gauche pour neutraliser, de manière létale ou non, le soldat de gauche. Vous entrez ensuite dans la première zone ouverte grouillant de gardes où vous aurez tout intérêt à vous faire tout petit. Pour ce faire, glissez-vous sur la droite, attendez que les deux soldats partent un peu plus loin pour neutraliser celui qui s'affaire sur le véhicule, réservez le même sort à celui patrouillant autour des missiles, puis neutralisez discrètement le soldat cagoulé apparemment très occupé. Vous avez alors tout loisir d'éliminer rapidement les deux gardes au centre pour vous rendre au camion brouilleur.

Planque

Objectifs Secondaires

Commencez par suivre votre marqueur d'objectif pour vous trouver un coin tranquille où vous changer, Puis au bout de la ruelle, placez-vous à couvert pour neutraliser un premier ennemi avant de marquer les deux autres avec la commande indiquée pour pouvoir lancer une exécution. Utilisez le même procédé une fois à l'intérieur, montez à l'étage, neutralisez le garde qui vient vers vous, passez sur la gauche pour aller vous suspendre au rebord de la fenêtre et traversez ainsi le balcon, en éliminant ou non les ennemis que vous croisez selon votre bon plaisir.

Escaladez le bâtiment par la droite pour avoir accès aux fenêtres et ainsi neutraliser facilement la poignée d'ennemis présents et avancez vers votre objectif pour trouver une pièce gardée par quatre adversaires. Mettez-vous à couvert sur la gauche pour neutraliser le premier, marquez les trois autres depuis le comptoir et exécutez-les pour accéder au corps au centre. Montez ensuite en face, suivez le parcours sur les toits en grimpant au rebord sur la gauche, empruntez la tyrolienne, passez la porte sur la gauche et attendez qu'un premier garde arrive sur vous pour le neutraliser. Grimpez ensuite à droite pour aller faire de même avec un autre ennemi, puis disposez des deux survivants comme vous l'entendez.

Un peu plus loin, exécutez les deux ennemis en grimpant à un rebord, grimpez du côté des tapis pour rejoindre votre objectif et passez discrètement par la fenêtre pour capturer votre première cible (utilisez votre pistolet paralysant ou une neutralisation non létale). Dans le couloir qui suit, attirez à vous les deux gardes restant en place en sifflant pour les neutraliser, passez le rebord d'une fenêtre pour avoir un angle de tir sur un autre ennemi dans la cour en bas, puis finissez le boulot en empruntant les escaliers et en grimpant au dessus de la grande porte. Abattez ou neutralisez alors le chien derrière le grillage avant d'escalader et d'avancer vers le commissariat.

Utilisez un émetteur glu pour attirer le chien à part et vous en débarrasser, faites place nette devant l'entrée et pénétrez dans le commissariat de façon plus ou moins discrète selon vos envies. A l'intérieur, regardez en dessous de la porte pour marquer à l'avance les deux ennemis, faites votre entrée de préférence par la porte plus à gauche, d'où vous aurez de meilleures options, et faites place nette de la façon qui vous conviendra le mieux en usant des lacrymogènes, très efficaces en milieu fermé. Suivez enfin votre objectif pour retrouver Kobin, marquez les deux hommes en retrait avant de prendre le premier comme bouclier humain et exécutez-les.

Kobin en main, faites vous petit autant que possible pour éviter les renforts, frayez-vous un chemin par le fond vers la sortie, puis défendez votre position en alternant entre les deux couverts disponibles et en utilisant vos grenades lacrymogènes et fumigènes pour occuper l'ennemi.

Forteresse des Insurgés

Objectifs Secondaires

La mission commence par une petite séquence de tir au pigeon. Commencez par éliminer les deux ennemis sur la droite en hauteur, puis un troisième tout à gauche sur un point surélevé, attendez que le petit groupe au centre se sépare pour les éliminer séparément, puis faites de même avec le groupe au nord pour nettoyer la zone. Avec Sam, remontez le cour d'eau, grimpez aux rebords de la maison en attendant que les deux larrons se séparent pour les éliminer séparément, montez vers la bâtisse et déployez votre trirotor.

Faites-le passer par l'ouverture au dessus de la porte, restez en hauteur pour ne pas le faire repérer et placez-vous au centre de la grande pièce pour lancer l'identification.

Grimpez ensuite à droite de la porte pour vous infiltrer, éliminez si vous le souhaitez un premier garde sur le balcon, marquez les adversaires restants dans la pièce centrale et lancez une exécution. Venez ensuite du soldat lourd en le neutralisant par derrière ou en sautant d'une hauteur, ou encore en lui logeant deux balles consécutives dans la tête pour passer outre son casque. Rejoignez l'objectif pour continuer, entrez dans le souterrain désigné et faites un peu d'escalade pour arriver sous le pont. De là, longez la tour en ruine par la droite pour facilement prendre les premiers ennemis à revers, discrètement ou non, utilisez vos caméras et émetteurs glu pour distraire ce beau monde et les éliminer plus facilement, puis avancez vers le souterrain.

Dans la zone suivante, passez par la droite pour atteindre facilement l'étage de la maison et capturer votre cible, débarrassez-vous du chien à partir du balcon, avancez discrètement vers la droite pour atteindre rapidement votre objectif après avoir neutralisé un autre garde, traversez le nouveau souterrain, puis neutralisez l'électricien en herbe et son garde du corps pour avancer vers un nouveau passage souterrain sans vous soucier des autres ennemis en contrebas. Arrivé à l'épicentre des flux de données, grimpez au rebord pour entrer dans la bâtisse en ruine et sprintez pour votre vie après la scène pour vous exfiltrer de ce guêpier.

American Consumption

Objectif Secondaires

Entrez dans le bâtiment pour emprunter le conduit d'aération et atteindre une très large salle regorgeant de zones d'ombre. Donnez-vous en à coeur joie pour maîtriser un à un tous les malfrats patrouillant ici, ou bien profitez de votre position surélevée très modulable pour faire un carton avec votre arme secondaire et ainsi nettoyer la pièce. Passez ensuite derrière la scène principale pour monter sur un échafaud et prendre à revers les quelques ennemis supplémentaires dans le couloir, passez la porte désignée et empruntez le conduit d'aération dans la cage d'escalier.

Utilisez un émetteur ou une caméra glu pour vous occuper des ennemis patrouillant dans le couloir ou entrez directement dans un nouveau conduit sur la gauche pour passer outre, éteignez le disjoncteur en face et entrez dans le conduit de gauche pour atteindre la pièce où sont retenus les otages. Neutralisez le ou les gardes gênants, descendez dans les souterrains par l'ouverture et utilisez à bon escient les tuyaux au plafond, les rebords et le passage sur la droite pour neutraliser toute résistance et prendre votre cible à revers. Après la scène qui suit, montez à l'échelle, neutralisez discrètement le garde en face et montez sur les tuyaux au centre pour pouvoir neutraliser sans effort tous les ennemis présents, dont le pilote de drones au fond, avec votre pistolet paralysant.

Montez les escaliers qui suivent, neutralisez le garde qui vous tourne le dos, approchez du bâtiment par la droite pour mettre les deux ennemis à terre et grimpez au tuyau sur la droite. Passez dans le conduit suivant une fois sorti du premier, éliminez les deux gardes en passant si vous le souhaitez par la zone surélevée à droite, passez la porte et suivez le cheminement vidéo ci-dessous pour arrêter la contamination de l'eau dans le temps imparti.

Propriété Privée

Objectifs Secondaires

Commencez par vous occuper des deux rigolos patrouillant sur le cours de tennis après être descendu de votre perchoir, neutralisez le mécano dans le garage sur la droite et débarrassez-vous du chien dans la cour au plus tôt pour être tranquille. Séparez enfin les trois derniers ennemis de la zone à l'aide de caméras et d'émetteurs pour les mettre hors d'état de nuire et dirigez-vous vers l'objectif sur la droite de la propriété proprement dite. Après avoir utilisé l'ordinateur, déjouez la vigilance des gardes en grimpant au tuyau non loin sur la gauche pour accéder à la terrasse, faites un carton à partir de cette position ou continuez à longer le bâtiment discrètement en repassant par le sol et vous atteindrez facilement le point de déploiement du drone.

Durant le pilotage, veillez à ne pas malmenier l'engin pour qu'il puisse arriver à destination en un seul morceau, restez en hauteur pour ne pas attirer l'attention des deux hommes en pleine conversation (ou électrocutez-les si besoin) et déclenchez l'IEM dans la pièce d'à côté. De retour dans votre petite remise, longez le côté gauche une fois sorti en neutralisant le seul garde en patrouille à cet endroit, montez discrètement sur les rebords pour appréhender la cible en usant d'émetteurs ou de caméras si besoin et montez à nouveau sur la terrasse pour entrer dans la propriété.

Déjouez les lasers en tirant dans les disjoncteurs qui ne sont jamais bien loin, neutralisez quelques gardes gênants et localisez la panic room grâce au sonar de vos lunettes, qui vous feront voir un grand cube au dessus de la salle de bain. Percez donc la chambre à cet endroit, éliminez les deux soldats qui font irruption dans la pièce après la scène, suivez Nouri mais restez en hauteur pour accueillir comme il se doit le groupe d'assaut ennemi en ne lésinant pas sur l'usage de grenades. Suivez votre source de plus belle jusqu'à l'extérieur, passez sur la gauche par deux fois pour éviter ou prendre les ennemis à revers avec quelques mines bien disposées ou des balles tout aussi bien placées et rejoignez le bateau.

Usine Désaffectée

Objectifs Secondaires

Avancez de couvert en couvert pour éviter la visée du sniper, montez sur le wagon pour monter à son niveau et le prendre à revers, puis entamez votre ascension du bâtiment en passant de l'échelle au tuyau en passant par la passerelle. En haut, montez de plus belle sur le tuyau non loin pour aller surprendre un autre sniper bien sûr de son fait, puis passez sur la droite en hauteur de la zone qui suit pour échapper plus facilement à la visée du sniper et à ses petits camarades. Descendez pour remonter aussitôt en face et assommer un garde à partir du rebord, délogez le premier sniper en neutralisant ensuite ce qui lui sert d'escorte, puis allez faire la peau au second sniper sur un toit un peu plus loin.

Avant de descendre dans l'ouverture, neutralisez si possible l'ennemi qui s'aventure en dessous de vous, descendez par deux fois dans les cages d'ascenseur, nettoyez la salle en contrebas en vous servant des rebords de fenêtre pour lancer vos attaques en fourbe, descendez les escaliers au fond et grimpez au rebord en extérieur pour neutraliser rapidement un premier opposant. Pour traverser la zone sans heurt, servez-vous des tuyaux au plafond et éloignez les gardes les uns des autres en contrebas avec quelques caméras et émetteurs pour les neutraliser facilement, en prenant soin d'enchaîner deux tirs à la tête sur le soldat lourd ou en le neutralisant par en haut.

Suivez l'objectif en grimpant au rebord de la pièce en ruine, puis après la scène, grimpez au tuyau sur la gauche pour rejoindre le toit du camion sans alerter quiconque. Après la scène suivante, rapprochez-vous du volet métallique par la gauche pour passer en dessous au moment propice, toujours en ne touchant aucun ennemi, puis neutralisez tranquillement les deux gardes au rez-de-chaussée de la pièce suivante, dont la cible du niveau. Grimpez ensuite pour vous occuper de leurs compères à l'étage, suivez le soldat lourd dans la coursive pour le prendre à revers, entrez dans le passage au sol sur la gauche et débarrassez-vous des deux chiens en contrebas.

Avancez tant bien que mal en évitant l'ennemi isolé par la gauche, rejoignez l'objectif indiqué, puis après la scène, contournez les ennemis par la droite en faisant attention à votre petite santé en enchaînant les tirs à la tête pour faire place nette. Suivez enfin Briggs jusqu'au toit en éradiquant la maigre résistance restante pour clore la mission.

Q.G. Missions Spéciales

Objectifs Secondaires

Pour traverser la zone à découvert au début de ce niveau, restez toujours en hauteur en grimpant aux rebords de fenêtre et prenez le tournant en traversant la structure métallique pour redescendre tout près de l'entrée du parking. Descendez en rappel sur la droite en faisant attention à ne pas vous placer face à des gardes en patrouille tout en gardant un oeil derrière vous, suivez le général une fois en bas et après la scène, lancez quelques grenades fumigènes et lacrymogènes pour occuper les ennemis au sol pendant que vous vous trouvez un coin en sécurité d'où planifier votre riposte.

La zone nettoyée, rejoignez l'objectif, passez par le conduit sur la gauche et montez grâce au tuyau. Une fois tout en haut, neutralisez les deux gardes pendant que le courant est remis, portez l'un des corps avec vous pour passer la porte et empruntez l'ascenseur. Neutralisez le garde isolé, servez-vous du corps pour passer sur la droite, glissez-vous du côté droit de la salle en hauteur pour mettre le soldat affairé sur l'ordinateur KO en éliminant au passage le garde patrouillant sur la passerelle et entrez dans la salle du fond pour passer par le sous-sol.

Activez la console non loin pour pouvoir traverser la zone en vous suspendant aux tuyaux et accéder à l'îlot central, montez pour défaire les deux ennemis et utilisez un corps pour passer les lasers bloquant l'accès au terminal. Faites-vous ensuite tout petit pendant le compte à rebours en assommant les gardes qui arrivent vers vous, reprenez votre clef et sortez de la pièce en passant par les extrémités gauche ou droite. Sautez ensuite à travers la vitre en face, utilisez les piliers de la zone où vous atterrissez pour vous cacher et neutraliser les ennemis un par un avec votre pistolet paralysant, finissez par le soldat lourd et passez dans le conduit sur la gauche du couloir suivant.

Évoluez ainsi de conduit en conduit en descendant étage après étage pour finalement atteindre une large salle comportant assez peu d'ennemis par rapport à la taille de l'endroit, prenez le temps d'isoler chaque soldat adverse pour le neutraliser ou foncez dans le tas pour faire un maximum de victimes d'un seul coup avec une grenade frag, de même dans l'entrepôt sur la gauche, puis attendez que le soldat s'approche de la porte près de votre objectif pour qu'elle vous ouvre grand les bras.

Passée la salle de contrôle, vous êtes confronté à des forces iraniennes d'élite, dont un soldat lourd à bouclier. Utilisez une caméra glu pour gazer un ou plusieurs gardes lambda avant de contourner le soldat lourd en vous cachant derrière les piliers, faites le tour de la fontaine une fois dehors pour neutraliser un à un tous les soldats présents (dont votre cible), puis finissez votre traversée en passant sur l'un des ponts quand le soldat lourd n'y regarde pas et en fonçant vers votre véhicule. Terminez en beauté en fusillant vos poursuivants à l'aide du drone déployé par Grim.

Dépôt Ferroviaire

Objectifs Secondaires

Descendez de votre perchoir et montez sur le tuyau derrière le camion qui vous fait face pour prendre facilement les assaillants à revers et disposer d'un angle de tir inégalable. Désamorcez la première bombe, puis dans la peau de Briggs, traversez la rame désaffectée en utilisant vos grenades si besoin pour désamorcer la deuxième. De retour avec Sam, neutralisez un premier garde devant vous, montez sur le wagon à gauche pour faire place nette ou vous faire discret tout en faisant attention aux mines et allez capturer votre cible dans la tour de contrôle au fond en grimpant par le flanc.

Suivez l'objectif pour arriver dans la zone suivante, neutralisez les deux soldats patrouillant autour de la camionnette pour vous rendre tranquillement à la tour de contrôle vide au fond, abattez ou évitez soigneusement les ennemis restants (plus particulièrement le sniper sur la passerelle) et allez désamorcer la troisième bombe dans l'un des wagons en neutralisant son gardien attiré. De retour dans la peau de Briggs, abattez les deux patrouilleurs à l'extérieur avant de grimper à l'échelle sur la gauche, nettoyez l'entrepôt en sortant vos grenades des grands jours pour vous occuper du soldat lourd en contrebas et allez désamorcer la quatrième bombe.

De retour sur Sam, avancez dans les différents wagons en annihilant toute résistance (veillez à vous mettre directement à couvert en changeant de voiture), éliminez rapidement les ennemis sur votre gauche après votre escapade à l'extérieur et marquez les derniers soldats pour les exécuter et sauver les otages.

Centre de Détention

Objectifs Secondaires

Suivez Briggs jusqu'à la salle d'interrogatoire par le seul chemin possible, ressortez après votre petite discussion amicale et entrez par la fenêtre sur la droite. Dépourvu de radar et d'armes quelles qu'elles soient, évitez un maximum les soldats en les neutralisant si nécessaire pour traverser le bâtiment, puis allez de couvert en couvert vers la gauche dans la zone qui suit pour attendre qu'un soldat se rapproche et le neutraliser en toute quiétude. Montez ensuite sur la tour de surveillance au centre, grimpez au tuyau sur la gauche en attendant que le garde en patrouille se détourne de ce côté-ci, traversez ainsi la cour à l'aide d'autres tuyaux et neutralisez le garde patrouillant sur la passerelle. Descendez, assommez rapidement le garde se rendant dans la zone qui suit, tasez le soldat provenant de droite, neutralisez celui qui s'appuie contre le terre-plein sur la gauche et faufilez-vous entre les gardes restants jusqu'à l'entrée du bâtiment, où vous récupérez votre précieux équipement. Votre radar à nouveau actif, nettoyez ou passez sans mal la zone qui suit où quatre soldats patrouillent nonchalamment, entrez par la fenêtre au fond, profitez des hauteurs permises par les étagères pour facilement neutraliser tout ce petit monde et rejoignez les baraquements.

Longez la droite de ces derniers en passant ensuite par le terrain de basket au fond après vous être débarrassé du chien, neutralisez le soldat lourd lorsqu'il tourne le dos à l'ouverture donnant sur le terrain et faufilez-vous vers l'objectif en cours. Montez les escaliers, neutralisez le sniper et traversez la zone suivante en profitant des tunnels courant sous les baraquements et vous permettant d'éviter ou de neutraliser facilement les soldats. Montez ensuite sur la droite, utilisez la tyrolienne lorsque le soldat patrouille de l'autre côté, laissez-vous tomber de l'autre côté de la passerelle et longez la zone marécageuse qui suit par la gauche pour éviter chiens et snipers. Ne vous reste ensuite plus qu'à faire un peu d'escalade pour rejoindre Briggs et le point d'extraction.

Piste d'Atterrissage

Objectifs Secondaires

Durant cette très brève mission, vous devez couvrir le Paladin pendant qu'il tente d'initier le décollage sous le feu ennemi. Mettez-vous à couvert derrière la jeep pour avoir un angle optimal sur la plupart des ennemis, ne lésinez pas sur les grenades et risquez-vous à avancer un peu pour capturer votre cible. Assurez vos tirs sur les vagues d'ennemis qui se suivent puis remontez à bord du Paladin lorsque le calme revient planer sur l'aire d'atterrissage. Aux commandes du drone, verrouillez et dégommez tous les véhicules ennemis pour permettre au Paladin de décoller une bonne fois pour toute.

American Fuel

Allez trouver Kobin dans sa cellule, rendez-vous dans la zone de chargement à l'autre extrémité et poussez l'hélicoptère avec l'aide de Briggs. Montez ensuite à l'échelle à droite de l'entrée pour grimper et avoir un angle de tir sur les attaches à détruire, retournez dans la salle des opérations pour entrer dans le passage au sol et couper l'alimentation, puis rejoignez la cabine de pilotage pour aider Kobin à redresser l'engin.

Terminal Méthanier

Objectifs Secondaires

Rejoignez les militaires défendant le complexe et nettoyez la zone en contournant si besoin les ingénieurs en empruntant le tuyau sur la gauche. Montez sur un autre tuyau à l'intérieur du complexe au fond à droite pour pouvoir vous laisser tomber de l'autre côté du grillage, puis prenez position sur la passerelle de gauche pour écraser toute résistance avec votre arme longue portée favorite. Utilisez également les tuyaux au plafond pour éradiquer les survivants et accrochez-vous au rebord face aux tuyaux derrière lesquels se planque le pilote de drone pour avoir une ligne de tir dégagée sur sa tête.

Rejoignez l'objectif désigné en crapahutant entre les installations en feu, montez à l'échelle pour entrer dans le conduit et faites joujou avec les ennemis patrouillant dans la zone tout en restant à l'abri et en changeant de position si besoin. Avec l'aide de quelques émetteurs, vous n'aurez aucun mal à pacifier la pièce. Rejoignez ensuite les pompiers, grimpez sur les différents rebords zébrés de jaune et noir, grimpez au tuyau arrivé sur la dernière passerelle et descendez en rappel avant de reprendre votre petite session d'escalade.

Vous atteignez bientôt la salle de contrôle, où vous reprenez les rennes de la station.

Rejoignez alors l'objectif désigné et dans l'étroite salle où quatre soldats lourds arrivent par les deux escaliers, usez de vos talents d'assassin et des conduits au sol pour vous dissimuler derrière les éléments de décors à votre disposition et les prendre à revers les uns après les autres. Vous atteignez ensuite la position de l'ingénieur à capturer. S'ensuit une course poursuite durant laquelle quelques ennemis tenteront de vous arrêter, mais comme la vidéo ci-dessous vous le montre bien, pas de quoi stopper Sam Fisher loin de là.

Site F

Objectifs Secondaires

Neutralisez tranquillement le soldat patrouillant entre les panneaux sur la gauche avant de vous rapprocher du bâtiment par la droite, montez sur le toit pour neutraliser les snipers et entrez par le conduit de ventilation. Nettoyez l'endroit pour placer la première clef USB en toute quiétude, sortez pour atteindre le conduit de ventilation géant et descendez en faisant bien attention à ne pas toucher les lasers (observez les rails des dits lasers pour prédire leurs mouvements). Descendez tranquillement dans le puits suivant, redoublez de vigilance dans celui qui suit pour éviter la tripotée de lasers installés là, puis neutraliser le soldat sur lequel vous tombez au bout du conduit.

Empruntez le passage au sol non loin, suivez l'ennemi qui vous attend derrière la porte jusque dans une petite salle de contrôle où vous pourrez le neutraliser sans mal, puis mettez KO le pilote de drones dans la pièce adjacente. Passez sur la gauche pour rejoindre votre prochain objectif, neutralisez rapidement l'ingénieur qui vous attend de l'autre côté du trou dans le mur, descendez jusqu'au rez-de-chaussée en évitant les lasers et en finissant par une jolie glissade sur l'échelle et neutralisez un premier ingénieur en lui tombant dessus. Faites ensuite le tour de la rotonde dans le sens anti-horaire pour prendre toute la patrouille ennemie à revers, puis grimpez dans le conduit en hauteur dans une petite remise sur la droite.

Dans cette large zone quadrillée par plusieurs ingénieurs, utilisez à bon escient les divers conduits disponibles, tant au sol qu'au plafond, pour mener en bourrique vos adversaires ou carrément décimer leurs rangs et accéder aux trois points où insérer vos clés USB. Chargez-vous d'abord du point A pour neutraliser rapidement le pilote de drone sur la droite en entrant dans la salle de discours, occupez-vous des deux autres points et lancez le verrouillage à partir du terminal sous le niveau du sol, près du point C. Après la longue scène, neutralisez l'ingénieur vous tenant en joue pour isoler Sadiq, poursuivez-le, puis utilisez les zones d'ombres qui vont et viennent en fonction de l'éclairage pour passer dans son dos. Opérez rapidement une fois près de lui pour éviter qu'il ne s'échappe, puis remplissez les différentes QTEs pour en finir avec lui.

Missions de Grim

Les missions de Grim se déroulent dans des arènes de taille variable où vous devrez atteindre trois points d'objectif sans vous faire repérer une seule fois. Équipez-vous donc en conséquence avec du matériel dédié à l'infiltration, de bonnes armes silencieuses ainsi que de l'arbalète. Prenez votre temps, étudiez les parcours des différents ennemis en patrouille et vous vous en sortirez sans mal.

Fort Hawkins

Objectifs Secondaires

Les deux gardes sur le ponton ne posent pas de problème particulier, de même pour les deux ennemis faisant le tour de la showroom en entrant sur la droite. Dans la rotonde qui suit, veillez à rapidement neutraliser le chien pour ne pas vous faire repérer, faites un crochet par la salle de bain pour déjouer les lasers protégeant le point B, montez sur le toit de la structure pour neutraliser un garde près de l'hélicoptère et faufilez-vous à l'arrière du troisième objectif pour grimper, neutraliser votre cible et compléter la mission.

Passage Frontière

Objectifs Secondaires

Cette zone est particulière puisqu'elle se présente plus comme un niveau de la campagne que comme une arène. Trois soldats patrouillent dans la première zone : éliminez-les promptement en vous aidant des éléments du décor, passez à l'arrière du bâtiment pour désactiver les caméras et avancez vers la deuxième zone par le péage ou le champ de mines à gauche. Soyez prudent ici pour neutraliser le soldat lourd et son acolyte sans éveiller les soupçons du soldat en poste dans le véhicule, à éliminer en dernier lorsque le sniper n'a pas vu sur lui, puis avancez par les bâtiments sur la gauche. Montez sur le toit en évitant le soldat lourd au 1er étage, neutralisez le sniper et atteignez le point C en passant par les rebords de fenêtre et les tuyaux à votre disposition. Empruntez ensuite la tyrolienne pour atteindre la cible du niveau et retourner au point d'extraction.

Repaire des Pirates

Objectifs Secondaires

Évitez les mines en vous approchant du silo, montez pour éliminer le sniper et désactiver les lasers, utilisez vos gadgets pour pouvoir capturer votre cible au rez-de-chaussée et accéder au point A, remontez pour prendre position en hauteur dans la salle principale et détruisez les caméras pour attirer un ou deux soldats dans un piège mortel. Faites le tour de la mezzanine en détruisant la caméra au bout, descendez à l'échelle pour accéder à un point d'objectif aisément, descendez dans la salle des machines à droite pour faire le ménage et atteindre le point C.

Missions de Charlie

Les missions de Charlie poussent la notion d'arène jusqu'au bout en vous mettant face à des vagues d'ennemis successives dans un lieu clos. Vous pouvez venir à bout de ces adversaires de la façon que vous voulez, mais prenez garde à ne pas trop attirer les foudres durant les vagues à plus de 15 ennemis, sous peine de perdre toute marge de manoeuvre.

Ambassade Pakistanaise

Objectifs Secondaires

Dans cette arène vous pourrez facilement prendre le dessus et brouiller les pistes en restant à l'étage et en alternant entre tirs depuis les rebords de fenêtre à l'extérieur et embuscades planifiée à l'intérieur. De plus, une seule cible sera à capturer durant la vague 5, ce qui vous simplifie la tâche.

Ambassade Suisse

Objectifs Secondaires

Sans doute la plus ardue des ambassades, cette arène pourra vous poser quelques soucis à partir de la vague 5. La zone offre en effet peu d'endroits sûrs où planifier vos embuscades (en dehors du maigre raccourci offert tout au bout de l'allée dans la cage d'ascenseur) et échapper facilement aux patrouilles, et les deux cibles à capturer en moins de 3 minutes lors de la vague 5 pousseront un peu plus loin le challenge. Utilisez autant que possible les rebords de l'étage pour commencer à épurer les rangs ennemis dès que possible et utilisez de préférence le style Panthère, particulièrement à propos ici car vous devrez très certainement faire usage de diverses grenades incapacitantes pour réussir à passer la cinquième vague.

Ambassade Egyptienne

Objectifs Secondaires

Dans ce carrefour ouvert, maintenez une position défensive en hauteur en couvrant vos arrières avec quelques mines

pour faire un carton sur les ennemis à mesure qu'ils se présentent et faites usage de vos fumigènes et de vos lacrymogènes pour capturer vos cibles sans trop de souci à la vague 5.

Ambassade Russe

Objectifs Secondaires

Comme pour l'arène précédente, il sera ici préférable de se doter d'un bon fusil à longue portée (le SC4000 équipé d'une lunette par exemple) et de se positionner sur le toit pour faire un maximum de dégâts en achevant les survivants si ils arrivent jusqu'à vous par les escaliers à l'est et à l'ouest. Ne pêchez pas d'orgueil toutefois et couvrez vos arrières avec quelques mines pour empêcher un ennemi un peu trop entreprenant de vous atteindre et de vous déloger.

Missions de Briggs

Contrebandiers

Objectifs Secondaires

A deux, la progression dans la première partie du niveau est d'une simplicité enfantine : distribuez-vous vos cibles avec votre partenaire pour enchaîner les tirs à la tête et les neutralisations éclaires, attirez si besoin l'attention des soldats lourds dans le ravin pour permettre au partenaire de le neutraliser par derrière après avoir éliminé les deux snipers sur le pont, placez vos charges et avancez. Après la tyrolienne, soyez méthodique pour nettoyer la zone sans heurt avec votre coéquipier : séparez-vous de part et d'autre de la rue pour monter dans les bâtiments et neutraliser le chien et les snipers, descendez pour éliminer les survivants et scannez les trois points d'intérêt avant de continuer.

Entrez ensuite dans le garage sur la droite de l'explosion, puis prenez part à une petite session de couverture mutuelle. L'un après l'autre, votre coéquipier et vous allez en effet devoir vous couvrir pendant la traversée de la rue à l'aide d'un drone mis à disposition. En tant que pilote, n'hésitez pas à faire feu à la mitrailleuse au milieu de la rue même lorsque vous n'avez pas de visibilité (ou même mieux, communiquez avec votre partenaire pour qu'il vous désigne des cibles) et terminez la mission en arrivant tout deux à bon port.

Base Lance-Missile

Objectifs Secondaires

Durant la première partie de cette mission, vous ne devrez tuer personne tout en ne vous faisant jamais repéré : sortez donc l'arbalète des grands jours et coordonnez-vous avec votre équipier pour faire bon usage de vos fléchettes à gaz soporifique. Partagez-vous les tours de guet pour neutraliser les sentinelles à leur sommet, traversez le garage et son annexe un peu plus loin et en sortant, entrez par la petite fenêtre à gauche pour gazer le pilote de drone et retrouver l'usage de vos lunettes.

Détruisez les caméras dans la zone qui suit, éteignez les deux disjoncteurs simultanément, traversez la tranchée remplie de mine en gardant vos lunettes activées et grimpez au muret. Nettoyez la zone devant l'entrée du bâtiment avant de rentrer pour un petit contrôle rétinien, après lequel vous retrouvez l'usage de vos armes létales. Traversez la zone de chargement en éliminant les quelques ennemis présents, activez les commandes et préparez-vous à accueillir du monde. Prenez position de chaque côté de la salle et éliminez autant de soldats ennemis que possible à longue distance pour limiter la difficulté de l'engagement qui s'ensuit. Travaillez ensemble pour venir à bout plus facilement des soldats lourds en enchaînant les tirs à la tête et capturer votre cible, passez la porte désignée et courez à toute jambe pour sortir à temps du complexe.

Base de Voron

Objectifs Secondaires

Comme de coutume, les deux premières zones à traverser sont relativement simples à nettoyer en vous coordonnant bien avec votre équipier : profitez bien de vos trois marquages chacun pour quadriller la zone, repliez-vous sur l'entrée si vous êtes repéré pour pouvoir accueillir les soldats en alerte à coup de grenades et faites-vous conduire par votre chauffeur. Arrivé devant l'immeuble, envoyez votre collègue sur le tuyau en face pour que celui-ci commence à éliminer les gardes en poste sur les balcons, passez au dessus du mur par l'ouverture sur la gauche et resserrez les filets pour pacifier la cour.

Montez ensuite de concert en neutralisant les gardes depuis les rebords sur la gauche, puis une fois à l'intérieur, passez par l'un des conduits au plafond pour atteindre le pilote de drone et le neutraliser facilement. Descendez ensuite les étages successif en neutralisant toute opposition potentielle, que ce soit par la force ou la subtilité, " frayez-vous " un chemin jusqu'à la salle de sécurité à coup de C4 et maintenez vos prises en place pour les identifier. Éliminez enfin le malftrat tenant votre équipier en joue pour clore la mission.

Ville Abandonnée

Objectifs Secondaires

Armé de votre fidèle SC4000 à lunette, empruntez la tyrolienne et abattez promptement les deux sentinelles sur la plateforme surélevée. Prenez alors position sur cette dernière et faites un carton sur les snipers adverses et sur les troupes au milieu de l'allée pour facilement accéder à l'hôpital.

De là, descendez en rappel chacun à votre étage, rejoignez-vous en faisant place nette et progressez dans le bâtiment en éliminant plus ou moins discrètement les soldats adverses, en passant par exemple dans leur dos en empruntant les conduits à votre disposition.

Après votre petite séance d'escalade, capturez votre cible dans la salle des machines, courez à toute jambe pour échapper à l'effondrement du bâtiment et remettez vos vieilles routines en route, à savoir marquage, neutralisation, élimination. Vous atteignez ensuite le laboratoire, où vous et votre partenaire allez devoir vous partager les tâches. L'un de vous devra en effet utiliser sa montre-terminal pour accéder à différentes consoles disséminées dans la pièce pendant que des vagues d'ennemies tenteront de lui faire la peau. Heureusement, votre coéquipier est là pour vous couvrir, que ce soit de près ou de loin, par exemple en se postant sur les tuyaux en hauteurs qui traversent la salle. Ne lésinez pas sur les grenades fumigènes et lacrymos pour distraire vos ennemis et entrez dans le coeur du laboratoire.

Le colis en main, couvrez votre partenaire jusqu'à la fusée éclairante au centre, puis après l'explosion, faites feu sur vos assaillants en assurant vos tirs, particulièrement sur les drones qui viendront vous exploser à la figure. Votre victoire ici signe la fin des missions avec Briggs.

Missions de Kobin

Les missions proposées par Kobin sont toutes composées de deux arènes, chacune comportant 11 adversaires à éliminer, de la façon de votre choix. Si vous êtes repéré, 10 ennemis de plus viendront toutefois s'ajouter au total pour vous pourrir la vie, ce qui peut malgré tout représenter un avantage pour les adeptes du style Assaut et Panthère qui pourront voir là l'occasion de faire gonfler leur score.

Production d'Opium

Objectifs Secondaires

Vous pourrez facilement prendre le dessus dans cette première zone en empruntant le passage surélevé à gauche, ce qui vous permettra de mettre au tapis méthodiquement la moitié des ennemis. Approchez-vous ensuite tranquillement du moulin en ruine en grimpant pour y trouver un passage accroupi déterminant et terminer le travail.

La seconde arène est plus étriquée et comporte plus de bâtiments où jouer à cache-cache avec vos adversaires : profitez-en pour exécuter quelques neutralisation aérienne en faisant attention aux mines au début de la zone, éliminez

le sniper en le prenant à revers par la gauche et finissez le travail dans les tunnels au fond.

Marché au Poisson

Objectifs Secondaires

Neutralisez les trois premiers adversaires promptement sitôt qu'ils se séparent, attirez le garde de la grande porte avec un émetteur pour le prendre de haut et utilisez à votre avantage les nombreuses prises en hauteur dans la zone marchande pour envoyer vos fléchettes à gaz plus efficacement et passer à la zone suivante.

Sur le port, prenez de la hauteur en grimpant au tuyau sur la droite derrière les étales afin de faire un petit carton avec l'arme de votre choix, puis pour accéder au bateau et à ses occupants (de vils snipers) contournez les gardes en passant de couvert en couvert pour grimper sur le rafiote par la droite. Vous pourrez ainsi supprimer les snipers et leurs acolytes et finir le boulot plus aisément sur le port.

Mine de Diamants

Objectifs Secondaires

La première arène est d'une simplicité enfantine : après avoir nettoyé la cour, montez à l'échelle en face, délogez le sniper et abattez les miliciens les uns après les autres depuis la passerelle en finissant le boulot à l'étage du bas en vous aidant des tuyaux.

Dans le tunnel, neutralisez rapidement les deux soldats en poste, éliminez le garde dans le niveau inférieur du poste de commandement en interceptant un éventuel drone, abattez le pilote dans le poste de contrôle au bout du tunnel à droite et arpentez les coursives suivantes en restant en hauteur pour terminer le boulot.

Littoral Meurtrier

Objectifs Secondaires

La première arène dispose d'une multitude de recoins, de cachettes et de postes de tirs que vous pouvez utiliser pour décimer les ennemis qui arpentent la zone : faites-en donc bon usage, restez sur les hauteurs pour déloger les tireurs et avancez.

La seconde arène n'est pas beaucoup plus compliquée à aborder, mais il vous faudra être attentif et veiller à ne pas vous faire repérer par les drones envoyés par le pilote planqué dans l'épave du bateau. Prenez position dans la tour en ruine sur la droite si vous le souhaitez pour éliminer de loin les soldats en patrouille, montez sur le frêle esquif pour mettre le pilote au tapis et descendez pour abattre vos dernières cibles dans les baraquements.

EXPLICATION DES POINTS

Contenu : Les points peuvent s'obtenir de diverses façons durant les missions. Voici la liste croissante de leurs effectifs :

- Ennemi semé (Panthère) : 25 en recrue, 50 en normal, 75 en réaliste, 100 en perfectionniste
- Meurtre/Neutralisation au combat (Assaut) : 50 en recrue, 75 en normal, 100 en réaliste, 125 en perfectionniste
- Meurtre furtif (Panthère) : 75 en recrue, 100 en normal, 125 en réaliste, 150 en perfectionniste
- Neutralisation furtive (Fantôme) : 100 en recrue, 125 en normal, 150 en réaliste, 175 en perfectionniste
- Ennemi non-alerté (Fantôme) : 125 en recrue, 150 en normal, 175 en réaliste, 200 en perfectionniste

Chacune de ces catégories, excepté la première, se cumulent. Ce qui signifie que si vous éliminez plusieurs ennemis

rapidement et dans le même style vous gagnez 25 points supplémentaires à chaque victime. De la même façon, éviter plusieurs ennemis en même temps rapporte 25 points supplémentaires à chaque fois. En revanche vous n'en gagnerez aucun en semant les ennemis, aussi si vous êtes repéré et que vous visez le meilleur score possible, trouvez un moyen de disparaître pour neutraliser les ennemis par la suite.

P.S. : Des points bonus peuvent être obtenus en trouvant des passages cachés dans les missions (100 points) et en cachant des corps dans des conteneurs (50 points). Cependant, cette dernière méthode n'est pas rentable compte tenu du temps passé à trainer le corps qui est ensuite perdu. En effet, le temps passé dans une mission est calculé (celui dans le menu pause et dans les checkpoints ratés comptent), plus vous êtes rapide et plus vous aurez de points.

Super Mario 3D World

© Nintendo 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DÉBLOQUER HARMONIE

Pour débloquent Harmonie, finissez le deuxième niveau du monde Étoile. Sa capacité est de tourner, comme dans les Super Mario Galaxy et elle saute assez haut mais se déplace lentement.

DÉBLOQUER LE MONDE ÉTOILE

Pour débloquent le monde Étoile, battez Bowser au monde Bowser au moins une fois.

DÉBLOQUER LE MONDE CHAMPIGNON

Pour débloquent le monde Champignon, terminez le niveau 9 du monde Étoile au moins une fois.

DÉBLOQUER LE MONDE FLEUR

Pour débloquent le monde Fleur, terminez le niveau 7 du monde Champignon au moins une fois.

DÉBLOQUER LE MONDE COURONNE

Pour débloquent le monde Couronne, terminez tous les niveaux du jeu avec toutes les étoiles vertes et tous les sceaux.

VIES ILLIMITÉES (MONDE 1-2)

Rendez-vous dans le deuxième niveau du premier Monde, entrez dans la caverne et éliminez le Koopa après le tuyau. Emparez-vous alors de sa carapace et positionnez-vous, par exemple, comme sur la vidéo ci-dessous pour la lancer entre les rebords et pouvoir rebondir dessus indéfiniment. Une fois en position, vous n'avez plus besoin de sauter et pouvez donc emmagasiner autant de vies que le timer vous le permet.

DÉBLOQUER LE MINI-JEU LUIGI BROS.

Pour débloquent le mini-jeu Luigi Bros., terminez la tour infernale de Bowser au moins une fois. Si vous disposez d'une sauvegarde de New Super Luigi. U sur votre Wii U, vous l'aurez dès la première utilisation du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Monde 1

Niveau 1-1

Première Étoile

Au début du niveau, empruntez le tuyau en verre en allant vers le haut pour l'obtenir.

Deuxième Étoile

Juste après le checkpoint, courez après le lapin pour le toucher et récupérer votre dû.

Troisième Étoile

Avant d'emprunter le tuyau en verre menant à l'arrivée, laissez-vous tomber vers le bas de l'écran au niveau des blocs gris pour trouver l'étoile sur la droite.

Tampon

Juste après le lapin, vers le haut de l'écran à droite, entrez dans le tuyau vert pour aller récupérer votre premier tampon.

Niveau 1-2

Première Étoile

Elle vous attend au milieu des plates-formes en nuage après un passage en tube de verre.

Deuxième Étoile

Juste après le checkpoint, montez sur les briques violettes et entrez dans la caisse mystère : éliminez les deux Koopas en moins de 10 secondes pour récupérer votre dû.

Troisième Étoile

Au même endroit que le tampon, montez une fois de plus mais allez plus loin vers la droite pour aplatir d'une traite la colonne d'ennemis au milieu de laquelle vous attend votre étoile.

Tampon

Entre deux tubes en verre, matérialisez trois plates-forme invisibles pour aller vers le haut et entrez dans le tuyau sur le mur du fond pour l'atteindre.

Niveau 1-A

Pour vaincre les deux Bill Dozer, sautez-leur deux fois chacun sur la caboche et empochez votre étoile.

Niveau 1-3

Première Étoile

Dès le début du niveau, grimpez à l'arbre de gauche pour trouver l'étoile.

Deuxième Étoile

Durant votre ascension, prospectez vers la gauche pour trouver des caisses POW à faire exploser et révélez ainsi un tuyau vert : ramassez toutes les pièces bleues avant qu'elles ne disparaissent pour empocher l'étoile.

Tampon

Juste à droite du tuyau vert cité précédemment, ricochez sur les parois pour atteindre votre dû en hauteur.

Troisième Étoile

Au sommet, avant de vous engager sur le chemin fait de planches de bois et avec un costume de chat, grimpez sur la gauche et frappez l'engrenage plusieurs fois pour faire jaillir une colonne à escalader et menant à un nuage : suivez alors le parcours en récupérant l'étoile d'invincibilité au début pour obtenir l'étoile verte.

Niveau 1-4

Première Étoile

A dos de Plessie, durant la première partie du parcours, engagez-vous au centre du tremplin en sautant au bon moment pour atteindre l'étoile en hauteur que vous pouvez apercevoir de loin.

Deuxième Étoile

Après le passage où vous pouvez emprunter une pyramide d'eau sur la gauche, restez sur la gauche et passez sous la petite cascade droit devant, à gauche du passage d'eau sinueux : enchaînez ensuite avec un saut bien exécuté après avoir récupéré l'étoile pour ne pas tomber.

Troisième Étoile

Difficile à manquer, cette étoile se trouve en haut de la colonne d'anneaux dorés, accessible en exécutant un saut bien net au centre du tremplin.

Tampon

Lors d'un second passage dans le niveau, au lieu de passer sous la cascade pour obtenir la deuxième étoile, empruntez le chemin sinueux au centre pour obtenir le tampon en sautant par dessus les obstacles en bois.

Niveau 1-5

Première Étoile

Lorsqu'un barrage d'abeilles vous barrera la route, devant les trois tremplins oranges, ignorez le téléporteur et sautez sur celui de gauche ou de droite en ricochant ensuite sur les parois pour atteindre l'étoile en hauteur.

Deuxième Étoile

Après le checkpoint, lors de votre ascension sur les tremplins oranges, entrez dans la caisse mystère sur la gauche et allez briser la caisse dans le coin supérieur gauche pour trouver l'étoile.

Troisième Étoile

Difficile à manquer, elle se trouve perchée au dessus du vide au niveau du damier où un magicien vous met des bâtons dans les roues : utilisez la plates-forme mouvante pour l'atteindre.

Tampon

Juste avant de sauter vers le drapeau de fin, exécutez un saut pilon pour pouvoir sauter plus haut et l'atteindre, juste au dessus de vous.

Le capitaine Toad part à l'aventure

Durant ce type de niveaux, vous contrôlez Toad et ne pouvez ni sauter ni attaquer d'aucune façon. Allez au fond de l'allée au dessus de laquelle transite la plate-forme pour ramasser la première étoile, utilisez ladite plate-forme pour atteindre la deuxième sur le bord au dessus, puis laissez-vous porter vers le fond de l'allée. Passez sous l'arche de gauche pour récupérer la troisième étoile, puis sous celle de droite pour pouvoir monter davantage en évitant les ennemis. Faites monter la plate-forme à hélice et ne perdez pas l'équilibre pour récolter les deux dernières étoiles.

Niveau 1-Château

Première Étoile

Passez dans le cerceau vert en forme d'étoile en haut à gauche et allez rapidement récolter les 8 pièces vertes qui apparaissent sur la droite pour faire apparaître la première étoile.

Deuxième Étoile

Récupérez un costume de chat à droite du premier canon, faites tourner l'engrenage en hauteur sur la droite après avoir fait la traversée sur les plates-formes jaunes et grimpez rapidement aux murs pour atteindre l'étoile.

Tampon

Juste à côté du mécanisme à chat sus-mentionné, frappez dans un ballon explosif pour qu'il atterrisse sur les briques grises et révèle ainsi le tampon.

Troisième Étoile

La dernière étoile vous attend simplement en haut de la pile de Goombas avant la dernière ligne droite vers le téléporteur.

Boss : Bowser

Voici comment vous défaire rapidement du boss qui vous attend à la fin du niveau :

Monde 2

Niveau 2-1

Première Étoile

A l'aide d'un costume de chat, grimpez sur la première tour que vous croisez où deux plates-formes vont et viennent à sa base pour la récupérer.

Deuxième Étoile

Après le checkpoint, après avoir passé l'étroit passage à pic où des oiseaux géants tentent de vous faire tomber, attirez l'oiseau suivant vers le cube de briques gris le plus en haut à droite pour qu'il le détruise et révèle l'étoile.

Tampon

Difficile à rater, le tampon se trouve juste devant la grande allée de plates-formes qui vont et viennent de droite à gauche.

Troisième Étoile

A partir du tampon, continuez sur la droite au lieu de vous engager sur les plates-formes et éliminez l'oiseau géant pour sauver Toad, qui vous remet l'étoile.

Niveau 2-2

Tampon

Au début du niveau, touchez le Gamepad pour lever les plates-formes sur la gauche : l'une d'elles révèle quelques mini Goombas tandis que l'autre vous mène droit au tampon.

Première Étoile

Lorsque vous devrez faire jaillir des cubes du mur pour grimper en touchant le Gamepad, frayez-vous un chemin vers le coin supérieur gauche pour ricocher aux parois et récupérer l'étoile.

Deuxième Étoile

Au niveau des plates-formes à hélices, faites mine de traverser normalement mais empruntez la plate-forme la plus en haut à gauche pour atteindre le nuage qui vous mène à un parcours, que vous pourrez compléter facilement à l'aide de l'étoile d'invincibilité disponible au début.

Troisième Étoile

Lorsque vous devrez former un escalier de trois marches en touchant des cubes, avant d'atteindre les piranhas, soufflez pour faire venir une plate-forme à hélices en dessous de la troisième marche (à ne pas activer) et laissez-vous porter vers l'étoile.

Niveau 2-3

Première Étoile

Passées les premières piranhas endormies, vous apercevrez l'ombre de l'étoile entre deux colonnes : dirigez-vous vers le bas de l'écran pour la trouver.

Tampon

Après le checkpoint, vous apercevrez l'ombre du tampon en dessous de vous, près d'une piranha géante : éliminez-la, passez en contrebas derrière elle et brisez les cubes de roche avec un costume de chat pour l'atteindre.

Deuxième Étoile

Après la porte qui suit, frayez-vous un chemin à travers le mur d'ennemis roses pour atteindre la caisse mystère et passez sous l'escalier après avoir enfoncé l'interrupteur bleu pour trouver l'étoile, que vous repérerez grâce à son ombre.

Troisième Étoile

Avant de passer la porte suivante, faufilez-vous par l'ouverture sur la droite et dirigez-vous vers le bas de l'écran pour détruire la reproduction de Bowser : Toad vous remettra l'étoile pour vous remercier.

Niveau 2-4

Tampon

Dès le début du niveau, sur la droite, enfoncez l'interrupteur au sol avec Mario pour faire apparaître le tampon.

Première Étoile

A l'aide d'un costume de chat que vous trouverez un peu plus loin, escaladez la paroi entre les deux tubes de verres juste au nord de là où vous avez trouvé le tampon pour trouver l'étoile.

Deuxième Étoile

Une fois en intérieur, empruntez le chemin du bas avec un costume de chat et passez sous les briques violettes pour atteindre un tuyau vert : allumez alors toutes les cases de la pièce pour faire apparaître l'étoile.

Troisième Étoile

En ressortant du tuyau précédent, laissez-vous tomber sur la droite au milieu des roues pour atteindre l'étoile qui vous attend sagement en contrebas.

Niveau 2-A

Avec un costume de chat, venir à bout des trois galumbas sera un jeu d'enfant. Sinon, contentez-vous de leur sautez sur la caboche chacun à leur tour pour les mettre hors d'état de nuire et récupérer votre étoile.

Niveau 2-5

Première Étoile

Une fois arrivé devant le tube en verre entouré de caisses, détruisez celles qui se trouvent sur la droite pour dénicher l'étoile.

Deuxième Étoile

Au bout de l'allée qui suit, en ayant réservé au moins un clone pour l'occasion, enfoncez les deux plaques P en vous séparant de votre double pour faire apparaître l'étoile.

Tampon

Après le checkpoint et avec au moins un clone, montez dans le coin supérieur gauche, tout à gauche du cerceau rouge autours duquel patrouillent des ennemis, placez votre clone en dessous de la case ? et placez-vous sur le dessus : sautez alors à répétition pour vous hisser jusqu'au tampon en hauteur.

Troisième Étoile

Vous devrez arriver dans la zone du drapeau de fin avec au moins deux clones pour récupérer cette étoile : créez un troisième clone si besoin avec la cerise fournie par la plate-forme invisible contre la paroi à droite, puis envoyez vos quatre larrons sur la plate-forme marquée du chiffre 4 pour vous laisser porter vers l'étoile.

Niveau 2-Convoi

Première Étoile

Après la première partie du convoi, au bout du virage, vous trouverez l'étoile entourée par trois piranhas cracheuses de feu.

Deuxième Étoile

Vous la trouverez dans une caisse isolée sur un char seul entouré par deux séries de trois ennemis marchant en ligne.

Tampon

Difficile à manquer, vous pourrez accéder au tampon en brisant les caisses qui vous empêchent de monter avec un costume de boule de feu ou de canon, au choix.

Troisième Étoile

Récupérez sans faute un costume de canon (par exemple dans une caisse juste avant le cerceau rouge) et utilisez-le pour briser le mur au fond une fois arrivé au bout du convoi, derrière lequel se cache l'étoile.

Boss : Mega Koopa

Voici comment régler son compte à cette tortue, qui à la vilaine manie de se rendre invisible :

Maison Mystère

Dans cette maison, vous pourrez mettre la main sur cinq étoiles supplémentaires en venant à bout de cinq vagues d'ennemis successives en moins de 10 secondes pour chaque.

Monde 3

Niveau 3-1

Première Étoile

Lorsque vous apercevrez un groupe d'ennemi voler en formation carrée contre une paroi, éliminez-en quelques-uns et allez réclamer votre dû dans l'alcôve derrière eux.

Deuxième Étoile

Après avoir passé la première grande patinoire, courez après le lapin en lui tombant dessus depuis le surplomb à gauche afin de récupérer votre étoile.

Tampon

Juste après avoir pourchassé le lapin, allez récupérer le tampon un peu plus loin sur la gauche, sur un mince rebord glacé où des bonhommes de neige viennent vous ennuyer.

Troisième Étoile

Pour récupérer cette étoile, vous aurez besoin du costume d'hélices disponible au début du niveau : après avoir récupéré le tampon, finissez votre traversée et montez en haut de l'arbre de droite pour accéder à l'étoile en planant.

Niveau 3-2

Première Étoile

Vous aurez besoin du costume de chat disponible au début du niveau : pour atteindre l'étoile, que vous ne manquerez pas de remarquer, sautez sur le grillage lorsqu'il passe en position haute pour grimper dessus et obtenir votre précieux.

Deuxième Étoile

N'entrez pas tout de suite dans le téléporteur à la fin de la première série d'obstacles et continuez plutôt vers la droite en exécutant un saut long (ZL+saut) lorsque les grilles s'ouvrent pour aller récupérer votre dû.

Tampon

Dans la seconde partie du niveau, lorsque vous devrez grimper, n'empruntez par le tube en verre sur la gauche et montez plutôt au grillage bleu avec le costume de chat pour récupérer le tampon bien en vue.

Troisième Étoile

Toujours avec le costume de chat, juste au dessus du tampon, faites tourner l'engrenage pour faire monter une plateforme qui vous permettra d'atteindre l'étoile en hauteur.

Niveau 3-3

Première Étoile

Lorsqu'un choix s'offre à vous, empruntez les escaliers allant vers le haut et sautez dans le tableau de Boo : sautez alors vers la gauche pour éviter les fantômes et rejoindre l'étoile en moins de 10 secondes.

Tampon

En ressortant du tableau, sautez sur le canapé juste à droite et laissez-vous porter pour pouvoir sauter vers le tampon en hauteur.

Deuxième Étoile

Dans la bibliothèque, grimpez dans le coin supérieur gauche des étagères et laissez-vous tomber lorsque les étagères se replient pour qu'elles révèlent l'étoile cachée derrière.

Troisième Étoile

Après le checkpoint et un passage en extérieur, rejoignez le fond du couloir à droite mais sautez sur le canapé avant de passer la porte pour atteindre un faux tuyau vert, qui se transforme en étoile.

Le capitaine Toad se jette à l'eau

Allez d'abord ramasser l'étoile dans le coin inférieur droit dans l'eau, puis contournez le tube en verre pour passer dans l'ouverture au nord. Empruntez le tube en verre en allant à son extrémité droite pour récupérer une deuxième étoile, puis empruntez la sortie centrale du tube. Arpentez les planches en bois pour faire le tour, laissez-vous tomber vers la plateforme verte en contrebas pour récupérer une nouvelle étoile en suivant le chemin. Laissez-vous tomber dans le tube au bout, enfoncez l'interrupteur bleu en contrebas avant de ramasser l'étoile qui apparaît juste à côté de vous, puis refaites le tour par les planches pour atteindre la pente rouge menant à la dernière étoile.

Niveau 3-4

Première Étoile

Avant même de faire un pas en avant, sautez vers le bas de l'écran pour trouver l'étoile sur une plate-forme nuageuse.

Deuxième Étoile

Rattrapez le lapin qui apparaît sur la gauche de la fontaine après la première série de plates-forme tournantes pour la récupérer de ses mains.

Tampon

Vous devrez contrôler Peach pour obtenir ce tampon. Avant de finir votre traversée de la seconde série de plates-formes tournantes, allez vers la gauche pour trouver un interrupteur à enfoncer qui fait aussitôt apparaître votre dû.

Troisième Étoile

Avant de vous diriger vers la fin du niveau à droite, sautez vers le nuage en hauteur en face pour compléter un nouveau parcours à l'aide d'une étoile d'invincibilité.

Niveau 3-A

Venez à bout des trois magiciens, qui se téléportent après chaque attaque, pour récupérer votre précieuse étoile et accéder à la suite.

Niveau 3-5

Première Étoile

Dans l'eau, après avoir passé deux poissons ronds à piquants et avant de vous engouffrer dans le tube de verre, nagez vers le haut pour dénicher une étoile dans une alcôve au sec.

Tampon

Après le checkpoint mais avant de suivre le chemin sous-marin fléché vers le bas à droite, nagez encore une fois vers le haut pour trouver une alcôve au sec où repose le tampon.

Deuxième Étoile

Récupérez sans faute le costume de canon là où vous aviez trouvé le tampon et utilisez-le pour briser le mur fissuré vers le bas à gauche : vous révélez ainsi un tuyau vert vous menant droit à l'étoile et à un amas de pièces.

Troisième Étoile

Un peu plus loin sur la droite, éliminez les lignes de poissons avec le costume de canon puis nagez vers le haut là où la deuxième ligne allait et venait pour trouver un tube en verre : nagez alors vers le haut à droite pour trouver l'étoile.

Niveau 3-6

Première Étoile

Lorsqu'un choix s'offre à vous, empruntez le chemin allant vers le bas, au bord de l'écran, pour aller quérir l'étoile au dessus de plates-formes qui s'écroulent après votre passage.

Deuxième Étoile

Entrez dans la caisse mystère se trouvant après le checkpoint, entourée d'ennemis volants patrouillant en groupe au niveau d'une série de trampolines, puis rattrapez le lapin à l'aide des accélérateurs pour récupérer l'étoile.

Tampon

Après la petite série de sauts qui suit, sautez sur le tremplin orange pour accéder aux trampolines en hauteur, qui eux vous mènent au tampon proprement dit.

Troisième Étoile

Pour récupérer cette étoile, qui se trouve en haut de la colonne qui jouxte le téléporteur vous menant au drapeau de fin, vous devrez avoir récupéré au préalable le costume de chat qui se trouve en haut de l'arbre au tout début du niveau, avant que vous ne commenciez à courir : vous pourrez ainsi grimper jusqu'à votre précieux.

Niveau 3-7

Première Étoile

Lorsque vous guiderez une plate-forme verte vers la droite en évitant de vous faire balayer par la brosse géante, tenez-vous prêt à sauter vers le rebord qui se présente à vous pendant la descente, empruntez le tuyau vert et laissez-vous tomber en suivant les pièces pour obtenir l'étoile.

Deuxième Étoile

Après avoir passé une première série de plates-formes après le checkpoint, passez sous la cascade en ignorant les abeille, laissez-vous tomber et faites aller votre nouvelle plate-forme vers la gauche en vous accroupissant pour passer sous le relief et ainsi accéder à l'étoile.

Tampon

Après la zone pleine d'interrupteurs en ! et de brosses géantes qui vont et viennent, laissez tomber votre plate-forme et guidez-la vers le bas, à gauche, puis à droite, pour mettre la main sur le tampon.

Troisième Étoile

Lors d'un autre passage dans le niveau, au lieu de laisser aller votre plate-forme vers le bas pour aller vers le tampon, faites-la aller vers le haut pour trouver l'étoile.

Niveau 3-Convoi

Première Étoile

Montez rapidement sur le premier wagon pour récupérer l'étoile avant que le scrolling ne vous oblige à avancer.

Deuxième Étoile

Un peu plus loin, au niveau des missiles téléguidés, vous trouverez l'étoile perchée au sommet d'une pile de Goombas à détruire à l'aide du costume de raccoon trouvable quelques wagons auparavant.

Troisième Étoile

Après avoir emprunté le premier téléporteur pour changer de train, brisez la caisse sur la droite pour libérer Toad, qui vous remercie avec l'étoile.

Tampon

Après avoir emprunté un deuxième téléporteur, éliminez les frères pyro et laissez-vous tomber vers le bas de l'écran pour trouver le tampon dans une alcôve, là où l'un des frères se cachait.

Boss : Koopa Shuriken

Voici comment vous débarrasser de madame Koopa, qui sait y faire avec un shuriken :

Niveau 3-B

Boss : Mambaristo

Voici comment se charger de ce boss avec un minimum de bobos :

Monde 4

Niveau 4-1

Tampon

Difficile à manquer, vous trouverez ce tampon à l'intérieur de la fourmilière, perché au dessus d'une plate-forme rectangulaire où marchent des fourmis : éliminez-en quelques-uns pour passer tranquillement.

Première Étoile

Juste un peu plus loin sur la droite en sortant, escaladez la paroi avec le costume de chat avant de vous engager sur le pont fourmillant d'ennemis pour récupérer l'étoile.

Deuxième Étoile

Lorsque vous devrez rebondir sur les fourmis pour avancer, empruntez le tuyau vert dans l'alcôve sur la paroi pour atteindre l'étoile : vous devrez sauter au bon moment sur les petites fourmis pour rebondir et la rejoindre en hauteur.

Troisième Étoile

Lors de la seconde partie du parcours à dos de fourmi, guettez l'étoile que vous ne pourrez pas manquer sur votre chemin pour sauter vers elle au bon moment.

Niveau 4-2

Première Étoile

Une fois en intérieur, ricochez sur la paroi à votre disposition pour atteindre la caisse mystère et sautez rapidement et avec justesse sur les piranhas pour atteindre l'étoile.

Deuxième Étoile

Juste un peu plus loin sur la droite, plongez dans l'eau entre les piranhas pour récupérer l'étoile sous la plate-forme.

Troisième Étoile

De retour à l'extérieur, passez dans le cerceau en forme d'étoile verte et récoltez rapidement les huit pièces pour faire apparaître votre précieux.

Tampon

Après avoir obtenu la deuxième étoile, retournez à la surface et sautez avec justesse sur la piranha la plus à droite pour rebondir dessus et accéder à un passage caché menant au tampon.

Niveau 4-A

Sautez simplement sur le boulécrac pour pouvoir ensuite le ramasser en sprintant et jetez-le dans la lave pour libérer le passage.

Niveau 4-3

Première Étoile

Arrivé au carrefour de plates-formes bleues et rouges, dirigez-vous le haut à gauche pour trouver l'étoile au dessus de cubes bleus.

Tampon

Prenez soin d'accumuler trois clones le long de votre parcours jusqu'à arriver au checkpoint, où vous pourrez placer vos quatre larrons sur la plate-forme jaune qui vous emmènera droit vers le tampon.

Deuxième Étoile

Avant de vous laisser glisser sur la grande ligne droite en descente, empruntez le tuyau vert en hauteur et tirez parti de vos clones pour rapidement ramasser toutes les pièces bleues afin de récupérer l'étoile.

Troisième Étoile

Arrivé en bas de la pente sus-mentionnée, utilisez un clone pour activer avec lui les deux plaques P et ainsi faire apparaître l'étoile.

Niveau 4-4

Première Étoile

Après votre ascension sur les trampolines, éliminez les tremplins verts jusqu'à trouver celui qui restera en place et déplacez-le si nécessaire en sprintant vers lui pour pouvoir l'utiliser afin de vous hisser jusqu'à l'étoile dans l'alcôve.

Deuxième Étoile

Juste après le checkpoint, longez le mur qui continue vers le nord et attendez le bon moment pour ricocher sur la paroi de gauche et vous élaner vers les trampolines qui vont et viennent et vous emmènent vers l'étoile en hauteur.

Troisième Étoile

Plus loin sur la droite en hauteur, entrez dans la caisse mystère difficile à rater et éliminez rapidement les tremplins verts pour en utiliser un comme ascenseur vers l'étoile en moins de 10 secondes.

Tampon

Vous trouverez naturellement le tampon du niveau au milieu des deux cercles d'ennemis volants, lors de votre traversée sur le trampoline géant.

Niveau 4-5

Première Étoile

Tout de suite après avoir gravi la première pente où des spikes vous roulent dessus sans relâche, entrez dans le tuyau vert sur la droite et activez toutes les dalles du damier en évitant de vous faire écrabouiller pour remporter l'étoile.

Deuxième Étoile

Gardez précieusement le costume de chat trouvable au tout début du niveau, puis une fois arrivé en haut de la seconde pente où des spikes roulent vers vous, grimpez sur la paroi recourbée à gauche pour atteindre une allée au bout de laquelle vous attend l'étoile.

Tampon

Après avoir gravi la première pente de spikes, dirigez-vous tout de suite sur la gauche pour atteindre le tampon, perché au bout du mur au dessus du point de départ du niveau.

Troisième Étoile

Lors de votre traversée des plates-formes chancelantes bardées de spikes, faites un détour par le coin tout au nord pour grappiller cette étoile.

Niveau 4-B

Dans cette première planque des frères pyro, il vous faudra venir à bout de quatre Koopa à boules de feu : gardez à l'esprit qu'ils changeront de position après avoir lancé deux attaques et vous arriverez sans peine à les écrabouiller, au propre comme au figuré.

Niveau 4-Château

Première Étoile

Au début du niveau, réduisez le rocher géant au silence et emparez-vous en pour le lancer sur l'une des plaques P : activez la seconde et une passerelle s'abaissera pour vous laisser accéder à l'étoile.

Deuxième Étoile

En sortant du tube de verre, entrez dans la caisse mystère sur la gauche et enfoncez les trois plaques à l'aide des boulécracs en moins de 10 secondes pour remporter l'étoile.

Tampon

Pour obtenir ce tampon, il vous faudra obligatoirement collecter toutes les pièces rouges plus tôt dans le niveau, en utilisant le boulécrac à bon escient pour collecter celles qui se trouvent entre les briques : vous obtiendrez ainsi un costume de chat, que vous pourrez utiliser à la sortie du tube de verre sur le mur de gauche pour grimper jusqu'au tampon.

Troisième Étoile

Pendant la dernière ligne droite pleine de briques, de goombas et de boulécracs, utilisez l'un de ces derniers pour atteindre l'étoile qui lévite sur la gauche en le jetant dessus depuis la petite avancée grillagée.

Boss : Mega Boulécrac

Pour finir le monde en beauté, voici comment aisément se défaire du boss qui le conclut :

Maison Mystère

Pour compléter cette maison mystère et empocher dix étoiles vertes supplémentaires, il s'agira cette fois-ci de compléter une série de parcours d'obstacles très brefs en moins de 10 secondes chacun. S'agissant d'environnements déjà visités, faites appel à vos souvenirs pour conclure tout cela rapidement et sans faute !

Monde 5

Niveau 5-1

Première Étoile

Détruisez la troisième statue de sable de goombas sur la droite pour trouver l'étoile à l'intérieur.

Deuxième Étoile

Prenez le large et nagez vers le fond du niveau pour trouver un trou d'eau profonde où un tuyau vert vous attend : allumez toutes les dalles au sol pour faire apparaître votre précieuse étoile.

Troisième Étoile

Rendez-vous à l'extrême droite du niveau et exécutez un saut chargé (ZL+saut) pour passer dans l'ouverture : éliminez alors tous les ennemis qui poursuivent Toad pour recevoir l'étoile en cadeau.

Tampon

Lors du passage à dos de Plessie, après les passerelles qui vont et viennent de droite à gauche, restez sur la droite et sautez sur les plates-formes fixes pour récupérer le tampon sur la dernière d'entre elles en veillant à revenir en un seul morceau sur le chemin principal.

Le capitaine Toad tient le bon Boo

Passez la porte face à vous, touchez le cube avec le Gamepad en vous tenant dessus pour vous hisser vers une première étoile et descendez par la pente qui suit. Passez la porte de gauche pour ramasser une autre étoile, passer la porte suivante, laissez-vous tomber sur le chemin rouge à gauche, puis poussez le cube gênant pour atteindre les plates-formes dans le coin. Utilisez successivement le cube puis le rectangle pour vous hisser, récoltez l'étoile au milieu des fantômes, passez sous la pente violette et touchez à nouveau le cube en vous tenant dessus pour atteindre une nouvelle étoile. Montez enfin de plus belle et laissez-vous tomber au bout du chemin de plates-formes éphémères pour terminer ce niveau.

Niveau 5-2

Première Étoile

Lors du premier passage faisant alterner plates-formes bancales et trapèzes, une fois accroché au deuxième trapèze, balancez-vous vers la gauche pour atterrir sur une plate-forme nuageuse invisible vous menant droit à l'étoile.

Deuxième Étoile

Juste après le checkpoint, dirigez-vous vers la droite de la grande roue peuplée de piranhas pour atteindre un tuyau vert et récupérez rapidement toutes les pièces bleues pour récupérer l'étoile.

Tampon

Juste après avoir utilisé un trampoline pour vous hisser vers le nord de la grande roue, jetez simplement un oeil sur la gauche pour repérer le tampon.

Troisième Étoile

Lors de la série de trapèzes qui suit, passez dans le cerceau vert et enchaînez rapidement les balanciers et les sauts pour récolter les huit pièces vertes et ainsi faire apparaître l'étoile.

Niveau 5-3

Première Étoile

Aussitôt arrivé dans le niveau, allez sur la gauche et exécutez une attaque pilon sur la craquelure au sol pour faire apparaître l'étoile.

Deuxième Étoile

Vous aurez besoin de trois clones pour atteindre cette étoile, accessible en empruntant la plate-forme marquée du chiffre 4 sur la gauche : sautez sous les briques dispersées dans la pièce pour trouver les trois cerises qu'il vous faut.

Troisième Étoile

Difficile à manquer, cette étoile s'obtient naturellement en traversant à l'aide de la plate-forme marquée du chiffre 2, avec un clone donc.

Tampon

Avec Toad uniquement, allez enfoncer l'interrupteur dans le coin supérieur droit du niveau pour le faire apparaître.

Niveau 5-A

Pour passer ce barrage, venez à bout des cinq bill dozers qui passeront leur temps à vous charger en leur atterrissant deux fois chacun sur la caboche.

Niveau 5-4

Première Étoile

Récupérez sans faute un costume de chat au début du niveau, puis avant d'emprunter le tube en verre à la verticale contre la paroi, grimpez sur la gauche en contournant les deux blocs invisibles pour atteindre l'étoile dans l'alcôve.

Deuxième Étoile

Une fois arrivé dans la plaine après le checkpoint, pourchassez le lapin qui sort des fourrés au nord avec ses petits copains et qui vous remettra l'étoile une fois rattrapé.

Tampon

Au bout de la plaine sur la droite, suivez la ligne de fourmis vers leur fourmilière et récupérez le tampon sur le dos de la reine avant de ressortir.

Troisième Étoile

Une fois arrivé près du drapeau de fin, passez dans le cerceau vert sur la plate-forme tournante de gauche et ramassez rapidement les pièces vertes pour faire apparaître l'étoile.

Niveau 5-B

Après avoir déniché le passage vers la deuxième planque des frères pyro, montez sur une colonne pour prendre de la hauteur et sautez directement sur le haut de la pile de goombas et sur le koopa pour en venir immédiatement à bout et récupérer l'étoile.

Niveau 5-5

Première Étoile

Dans la première partie du niveau, avant d'emprunter le tube en verre allant vers le haut, faites sauter la caisse POW sur le mur du fond ou utilisez une bombe pour révéler l'étoile.

Deuxième Étoile

Après le checkpoint, sur la plate-forme circulaire, courez après le lapin jusqu'à le rattraper naturellement pour récupérer cette étoile.

Tampon

Juste à droite de l'étoile précédente, utilisez une bombe portée par les goombas pour faire sauter le mur craquelé et ainsi révéler un passage vers le tampon.

Troisième Étoile

Après avoir passé les plates-formes qui suivent, entrez dans le tube en verre et prenez la direction du bas pour rejoindre le nuage au fond : allumez alors toutes les dalles de ce stage en vous aidant des caisses POW pour récupérer l'étoile.

Niveau 5-6

Première Étoile

Sur le deuxième damier de dalles alternantes, rendez-vous dans le coin supérieur gauche sur la dalle bleue pour récupérer l'étoile.

Deuxième Étoile

Après le checkpoint, éliminez la piranha qui trône sur le tuyau vert dans le sable pour pouvoir l'emprunter et sautez après avoir enfoncé l'interrupteur pour guider la boule vers la plaque en bas à gauche.

Troisième Étoile

Cette étoile nécessitera une part de sacrifice de votre part : pour pouvoir collecter les huit pièces vertes qui apparaîtront une fois passé dans le cerceau en forme d'étoile sur la gauche du damier suivant, il faudra en effet encaisser une onde de choc. Les deux dernières pièces, en bas à droite, ne pourront en effet être obtenues à temps que si vous acceptez de prendre l'onde de plein fouet, car en sautant, vous vous précipiteriez dans le vide.

Tampon

Il vous faudra avoir récupéré un clone cerise dans un bloc au dessus d'un générateur d'onde de choc au préalable : arrivé au niveau du drapeau de fin, Utilisez alors votre clone pour activer la plate-forme estampillée 2 face à vous, qui vous mènera droit au tampon.

Niveau 5-7

Première Étoile

Dans l'allée où des missiles à tête chercheuse vous harcèlent, retournez le tremplin vert et amenez-le vers la droite pour pouvoir atteindre l'étoile en hauteur.

Tampon

Juste après le checkpoint, sautez au dessus des blocs pour le récupérer, bien en évidence.

Deuxième Étoile

Au niveau des arches de pierre surveillées par des projecteurs, juste avant le cerceau rouge, entrez dans la caisse mystère et dépêchez-vous de monter pour récupérer l'étoile avant que les missiles ne fassent leur oeuvre.

Troisième Étoile

Un peu plus loin, lorsque vous devrez sauter sur une série de cubes blancs pour monter, attirez les missiles vers la gauche pour qu'ils détruisent les blocs de pierre qui entourent l'étoile.

Niveau 5-Château

Première Étoile

Attendez le bon moment pour passer dans le cerceau vert qui s'imposera à vous devant une série de plates-formes et enchaînez rapidement vos sauts pour récupérer à temps les huit pièces et obtenir l'étoile.

Deuxième Étoile

Après le checkpoint, au niveau des cadres piquants qui sortent des murs accompagnés de bill dozers, temporez au niveau du dernier passage pour récupérer l'étoile qui se trouve au milieu de l'un des cadres.

Tampon

Avec le costume de chat au même niveau que l'étoile précédente, grimpez sur la paroi à droite pour rejoindre l'alcôve où repose le tampon.

Troisième Étoile

Avec le costume de chat, avant d'emprunter la caisse de téléportation vous menant au boss du niveau, grimpez sur la paroi à gauche pour atteindre l'étoile juchée là dans une alcôve.

Boss : Cadre Spike

Voici comment aisément venir à bout de cet adversaire tout en angles :

Niveau 5-Un Train en Or

En explorant le réseau de tuyaux sur cette carte, vous dénicherez un niveau bonus constitué d'un train en or, à bord duquel vous pourrez mettre la main sur plusieurs centaines de pièces très facilement.

Ne ratez donc pas cette occasion de faire le plein de vie !

Monde 6

Niveau 6-1

Première Étoile

Arrivé devant le réseau de tubes en verre, allez chercher l'étoile d'invincibilité tout au nord au centre de celui-ci puis bifurquez vers la gauche pour aller réclamer l'étoile coincée entre deux obstacles piquants.

Deuxième Étoile

Lorsque vous atteindrez les tubes parcourus par des lignes d'ennemis noirs, passez sans faute dans la boucle supérieure du second pour atteindre l'étoile qui y repose.

Tampon

Équipé d'un costume de chat, juste après le checkpoint, n'empruntez pas le tube en verre mais sautez plutôt dessus et grimpez pour atteindre le tampon en hauteur.

Troisième Étoile

Équipé d'un costume de boule de feu, après avoir emprunté la caisse de téléportation suivant une série de plates-formes nuageuses, n'empruntez pas la pente à droite et détruisez plutôt les obstacles dans le tube en verre sur la gauche pour pouvoir atteindre le nuage et compléter le parcours qu'il vous propose : vous mettrez ainsi la main sur cette dernière étoile.

Niveau 6-2

Première Étoile

Lorsque vous atteignez un second bateau, avant d'aller emprunter la caisse de téléportation, balancez par dessus bord les deux ennemis en leur sautant dessus pour faire apparaître l'étoile.

Tampon

Juste après être entré dans le navire proprement dit, traversez la petite partie inondée pour pouvoir sauter plus facilement sur la plate-forme entourée de fantômes et atteindre le tampon en hauteur.

Deuxième Étoile

Juste un peu plus loin sur la droite, allez au fond de l'eau et laissez-vous couler en dessous du cercle de fantômes pour atteindre l'étoile qui se cache au fond.

Troisième Étoile

Difficile à manquer, vous la trouverez sans mal sur le parcours chancelant en extérieur lorsque vous devrez jouer les équilibristes.

Niveau 6-B

Pour venir à bout de cette troisième planque des frères pyro et en récolter l'étoile, vous devrez éliminer un melting pot de différents koopas, qui sauteront tous en même temps pour vous simplifier la tâche.

Niveau 6-3

Première Étoile

Après avoir gravi deux escaliers et être passé devant un gong, touchez sans faute les panneaux coulissants pour les ouvrir et approchez-vous du mur pour qu'il s'ouvre à son tour en révélant l'étoile.

Deuxième Étoile

Une fois en extérieur après le checkpoint, prenez un costume d'hélices sur la droite au delà du gouffre et utilisez-le pour récupérer l'étoile flottant dans ce même gouffre en réservant votre saut pour remonter.

Tampon

Conservez précieusement votre costume d'hélices et une fois dans le couloir plein de lanceurs de spikes, dirigez-vous vers le bord de l'écran à la même hauteur que l'un des ennemis pour sortir sur le rebord et volez sur les toits pour dénicher le tampon sur la droite.

Troisième Étoile

Avant de passer dans la caisse de téléportation au bout du couloir, frappez le gong à droite pour faire apparaître en caisse mystère et éliminez promptement l'ennemi pour faire apparaître l'étoile.

Niveau 6-4

Tampon

A l'aide du costume de chat, grimpez sur les premières grilles et restez en hauteur en enchaînant deux saut à l'aide de trapèzes pour rejoindre facilement le tampon haut perché.

Première Étoile

Après avoir obtenu le tampon, attendez qu'une plate-forme passe en contrebas pour vous laisser tomber sur la gauche et empruntez le tube en verre pour récolter l'étoile.

Deuxième Étoile

A l'aide du costume de chat, après le checkpoint, grimpez sur les grilles et passez dans le cerceau vert pour pouvoir rapidement collecter les pièces vertes qui apparaissent le long du parcours et récupérer l'étoile.

Troisième Étoile

Après la grande descente, n'empruntez pas la caisse de téléportation et sautez rapidement sur la paroi pour grimper et dénicher l'étoile en hauteur, tout en atterrissant sur la fin du radeau pour pouvoir éviter la mort.

Niveau 6-A

Pour passer ce barrage, attirez simplement le boss vers l'un des tubes en vous décalant au dernier moment et sautez-lui dessus dans sa forme compacte :

Niveau 6-5

Première Étoile

Arrivé au niveau de la première grande patinoire, montez sur la gauche en évitant de vous faire souffler et grimpez en haut de l'arbre entre les deux nuages souffleurs pour pouvoir sauter vers l'étoile bien en vue.

Tampon

Sur la première grande patinoire, équipez-vous d'un patin à glace et allez récupérer le tampon qui traîne au dessus de la grande plaque de piquants sur la droite.

Deuxième Étoile

Sur la seconde grande patinoire, équipez-vous encore une fois d'un patin à glace et passez sur les piquants à gauche pour atteindre la caisse mystère : là, complétez le parcours d'une traite en accélérant pour récolter l'étoile en moins de 10 secondes.

Troisième Étoile

Un peu plus loin, il sera difficile de rater cette étoile au milieu du gouffre que vous devez franchir en vous aidant du courant d'air : sautez vers elle lorsque vous apercevez les premières volutes de vent et vous serez ramené en hauteur sans tomber.

Niveau 6-6

Première Étoile

A l'aide du costume de chat, grimpez tout en haut de la tour qui vous fait face en restant sur son versant gauche, sautez sur les plates-formes nuageuses et frayez-vous un chemin jusqu'à l'étoile à coup de patte.

Deuxième Étoile

Toujours avec le costume de chat, au niveau du checkpoint, grimpez sur la paroi au nord pour trouver la caisse mystère et agrippez-vous à la partie tournante pour rejoindre l'étoile en moins de 10 secondes.

Troisième Étoile

Avec le costume de chat, au niveau des plates-formes nuageuses qui vont et viennent, non loin du drapeau de fin, accrochez-vous au tapi roulant vertical le plus à gauche et agrippez-vous ensuite à celui qui va vers la droite pour atteindre l'étoile.

Tampon

Tout à gauche de cette zone au niveau du drapeau de fin, sautez simplement sur les briques pour pouvoir atteindre le tampon en hauteur.

Niveau 6-7

Tampon

Vous le trouverez dans une alcôve au début de votre ascension, derrière un piston qui va et vient.

Première Étoile

Un peu plus haut, sur la droite, utilisez une attaque pilon sur le nuage pour passer au travers et atteindre l'étoile avant de vite reprendre votre ascension.

Deuxième Étoile

Lorsque vous serez passé en scrolling horizontal, attirez le goomba en hauteur sur la balance pour la maintenir en position, ce qui vous permet d'atteindre l'étoile en hauteur.

Troisième Étoile

Une fois repassé en scrolling vertical, au niveau de la série de pistons collés les uns aux autres, attendez qu'ils s'écartent tous pour sauter sur le tremplin orange pour atteindre l'étoile dans l'alcôve sur le mur du fond avant de continuer à monter.

Niveau 6-Château

Première Étoile

Elle se trouve au dessus d'un carré de neuf gros cubes jaunes : exécutez simplement une attaque pilon sur le cube central pour pouvoir l'atteindre.

Deuxième Étoile

Celle-ci se cache dans un cube de brique gris posé sur le premier des quatre tanks solitaires qui succèdent au wagon où se trouve le cerceau rouge : sautez sur une bombe sur le wagon sus-mentionné et emportez-la pour pouvoir rapidement la lancer sur le cube en question et faire apparaître l'étoile.

Troisième Étoile

Au bout du grand wagon qui suit, exécutez une attaque pilon sur le cube jaune pour former une passerelle qui vous permettra d'atteindre sans peine l'étoile qui lévite sur la droite.

Tampon

Sur le dernier wagon avant d'atteindre le tuyau vert menant au boss, prenez soin de sauter sur une bombe pour la neutraliser, puis prenez-la avec vous au dernier moment pour aller la lancer sur le mur fissuré derrière le tuyau afin de révéler le tampon.

Boss : Koopa Double

Voici comment régler son compte à cet adversaire qui croit amusant se vous lancer sa carapace à la figure :

Niveau 6-C

Boss : Globuloboss

Voici enfin comment clôturer ce monde en beauté en venant à bout de ce phénomène de foire :

Maison Mystère

Pour compléter ce stage et récolter cinq étoiles supplémentaires, vous devrez faire preuve de votre adresse au lancer de balles de base-ball : vous devrez en effet les lancer sur les étoiles dans différentes configurations ainsi que sur des interrupteurs muraux pour terminer les cinq épreuves en moins de 10 secondes chacune.

Monde Château

Château-1

Première Étoile

Difficile à rater, elle se trouve au milieu d'un double tube en verre, à l'intérieur duquel un frère pyro lance des boules de feu.

Tampon

Exécutez une attaque pilon sur la deuxième caisse jaune autour de laquelle gravitent des boules de feu pour vous hisser vers le haut et vers le tampon.

Deuxième Étoile

Arrivé au niveau des grands blocs de pierre juste après le checkpoint, montez sur le premier tube pour pouvoir sauter sur le premier bloc solitaire et allez chercher l'étoile dans le tuyau vert en guidant la boule vers la plaque en bas à gauche.

Troisième Étoile

Passée la section précédente, activez le cerceau vert à la sortie du tube en verre sur la droite et collectez rapidement les huit pièces vertes pour faire apparaître l'étoile.

Château-2

Première Étoile

Récupérez sans faute un costume de boule de feu sur le chemin et allumez les quatre torche que vous trouverez dans la salle juste après le damier à activer, là où plusieurs ennemis à carapace rouge vous attendent.

Deuxième Étoile

Juste après le checkpoint, continuez vers la droite pour emprunter un passage sur le bord de l'écran vous menant droit à l'étoile.

Tampon

Lorsque vous traverserez un gouffre de lave sur une plate-forme carrée, sautez sur le rebord encore plus à droite dans l'ombre une fois arrivé à destination pour aller réclamer ce tampon.

Troisième Étoile

Avant d'emprunter le tuyau vert qui fait suite au dernier damier à activer, révéler une plate-forme invisible sur le mur du fond derrière le tube pour atteindre sans mal la dernière étoile du niveau.

Château-3

Première Étoile

Restez bien sur la droite du parcours pour ne pas rater cette étoile en enchaînant les sauts avec justesse, juste avant les trois tubes en verre qui se rejoignent.

Deuxième Étoile

En sortant du tube sus-mentionné, passez dans le cerceau vert et collectez les huit pièces en faisant un tour complet pour récupérer l'étoile.

Tampon

Reste ensuite bien sur la gauche du parcours en sautant par dessus les gouffres pour continuer tout droit et vous ne manquerez pas de récupérer le tampon dans les airs entre deux accélérateurs.

Troisième Étoile

Juste après avoir récupéré le tampon, revenez immédiatement au centre du parcours et évitez soigneusement les piques en sautant au milieu pour récolter l'étoile qui se trouve au bout.

Château-4

Première Étoile

Au début du niveau, attendez le bon moment pour passer dans le cerceau vert afin de pouvoir emprunter le chemin de plates-formes d'une traite et ainsi faire apparaître l'étoile : refaites un tour complet pour la récupérer autrement vous tomberiez dans la lave.

Deuxième Étoile

Au niveau des roues de piquants qui tournent au milieu de la lave et de plates-formes éphémères, dirigez-vous vers la gauche pour atteindre la caisse mystère et faites chuter votre adversaire en moins de 10 secondes pour remporter l'étoile.

Tampon

Durant la première partie de la traversée là où se trouve la caisse mystère, faites une escale sur la gauche pour ramasser le tampon et attendez la vague de plates-formes suivante pour continuer.

Troisième Étoile

Arrivé au niveau du dernier cylindre autours duquel tournent des piquants, allez chercher l'étoile sur le bord de l'écran, sur une extension plus petite du cylindre.

Château-A

Pour vaincre le boulécrac, appliquez la même technique que précédemment mais prenez garde aux boules de lave qui l'accompagnent cette fois et qui laissent des traînées brûlantes derrière elles.

Château-B

Pour vaincre le prince voyou en revanche, aucune différence avec le combat précédent : attirez-le toujours vers les tubes pour pouvoir le réduire à l'état de composte.

Château-C

Pour conclure cette quatrième planque des frères pyro, ce ne sont ni plus ni moins que sept koopas que vous devrez aplatis, mais ce sera sans compter sur le fait que ces soit-disant frères se blesseront entre eux avec leurs boules de feu !

Château-5

Première Étoile

Lors de votre ascension de la tour, juste après avoir obtenu le costume de chat dans un bloc, montez sur la plate-forme à gauche et une fois arrivé, sautez sur la paroi à gauche pour grimper et obtenir l'étoile.

Tampon

Juste après avoir obtenu l'étoile, grimpez de plus belle sur la paroi de la tour pour atteindre le tampon sur une plate-forme nuageuse.

Deuxième Étoile

Grimpez au sommet de la tour et éliminez simplement les trois magiciens pour faire apparaître séance tenante l'étoile que vous convoitez.

Troisième Étoile

Arrivé au niveau du quatrième jeton dans la seconde tour, presque tout en haut, brisez les briques dans le coin à droite des deux blobs électriques pour dégager un passage vers cette étoile.

Le capitaine Toad ne se Thwomp jamais

Faites le tour de la plate-forme en passant derrière le bloc pour ramasser une première étoile, évitez les missiles et les blocs suivants et passez au centre pour pouvoir vous hisser à l'étage supérieur à l'aide du bloc qui s'enfonce au milieu. Récupérez ainsi une deuxième étoile dans un coin, hissez-vous à l'étage supérieur grâce au bloc qui agit en tandem sur le tapis roulant en bas, traversez le tapis roulant où passent des missiles pour récolter l'étoile sur la gauche, puis allez sur la droite pour passer dans le petit tunnel et atterrir sur un autre bloc, qui vous permet d'atteindre le sommet. Allez vous laisser tomber dans le trou et vous mettrez ainsi la main sur la cinquième étoile.

Château-6

Première Étoile

Vers le début du niveau, brisez les caisses que vous croisez sous l'eau pour facilement dénicher l'étoile dans une alcôve.

Deuxième Étoile

Dans la zone suivante, l'étoile se trouve dans une bulle qui colle au train de l'un des poissons qui vont et viennent entre les récifs : attendez dans une alcôve en sécurité pour guetter son passage et récupérer votre dû.

Troisième Étoile

De retour dans l'eau après le checkpoint et le passage en extérieur, gardez au chaud un costume de boule de feu pour pouvoir dégager les obstacles dans le tube en verre entouré de requins et ainsi pouvoir accéder à l'étoile.

Tampon

Après les deux siphons qui vous emmènent vers le haut, là où des poissons vont et viennent à la verticale, nagez vers le haut au centre pour trouver une alcôve où repose le tampon.

Château-7

Première Étoile

Équipez sans faute un costume de boomerang et dirigez-vous vers le nord de la zone au début du niveau, sur la plate-forme carrée bleue à l'abri de la lave : lancez alors votre boomerang vers la droite sur la petite avancée pour récupérer l'étoile.

Deuxième Étoile

En continuant vers le nord, avant d'entrer dans le tube de verre, activez le cerceau tout à gauche et récoltez rapidement les huit pièces qui apparaissent vers la droite pour faire apparaître l'étoile.

Tampon

Après le checkpoint, avancez vers le nord lors d'un retrait de la lave en prenant garde aux geysers pour vous mettre à l'abri sur les carrés verts, puis passez rapidement sous le grillage non loin pour mettre la main sur le tampon en remontant fissa avant la marée haute.

Troisième Étoile

Juste un peu plus loin vers le haut à droite, sautez vers le grillage vers le bas de l'écran lorsque la lave se retire pour aller réclamer l'étoile sur la plate-forme, puis attendez le bon moment pour repartir sur le chemin principal.

Château-Château

Première Étoile

Après avoir vaincu les deux frères boomerang au début du niveau, montez près de la brique entourée de flammes et sautez vers le mur à gauche : laissez-vous glisser jusqu'à atteindre l'étoile et appuyez sur la touche de saut pour ricocher et remonter en sécurité.

Tampon

Juste après, bloqué par le pont levis et par quelques ennemis à hélices, envoyez des ballons bombes vers les briques grises pour accéder à l'interrupteur et ricochez sur les parois ainsi dégagées pour accéder au tampon en hauteur.

Deuxième Étoile

A l'aide d'un costume de chat, avant d'activer l'interrupteur qui fait tomber le pont levis, grimpez sur ce dernier pour atteindre l'étoile haut perchée.

Troisième Étoile

Après le checkpoint, avec un costume de boomerang, passez la première ligne de boules de feu jaillissant sous la passerelle et utilisez votre arme de jet pour atteindre l'étoile bien en vue vers le nord.

Boss : Bowser

Vous êtes ensuite confronté une nouvelle fois à Bowser à bord de sa voiture de collection : suivez le guide pour vaincre le vilain à piquants sans verser une goutte de sueur :

Monde Bowser

Bowser-1

Première Étoile

Avec le costume de chat, après avoir éliminé le frère pyro au croisement, prenez le chemin de gauche en sautant par dessus les piques pour grimper sur la petite tour et réclamer l'étoile.

Tampon

Après avoir emprunté la première caisse de téléportation, prenez le chemin qui va vers le bas à gauche en sprintant pour ne pas vous faire rattraper par les piques, récupérez le tampon et rebroussez chemin en prenant garde au flot de piquants.

Deuxième Étoile

Au nord, faites une escale près de la tour à gauche et grimpez avec le costume de chat pour entrer dans la caisse mystère : activez alors l'interrupteur et allez chercher l'étoile en moins de 10 secondes.

Troisième Étoile

Arrivé sur les plates-formes carrées où des rangées de piquants font la hola, allez chercher cette étoile difficile à manquer

sur les plates-formes qui chutent sous votre poids à partir du premier carré à piques.

Bowser-2

Première Étoile

Restez bien au centre de la première ligne droite en rebondissant sur les ennemis pour attraper l'étoile au vol avant de sauter dans le grand tuyau de sable.

Deuxième Étoile

Dans la seconde partie du parcours, vous pourrez difficilement manquer cette étoile, trimbalée par une petite rangée d'ennemis que vous pouvez écrabouiller sans plus d'efforts.

Tampon

Juste après l'étoile précédente, allez tout droit et passez entre les statues de sable de Bowser pour passer sur une ligne de plates-formes invisibles, sur laquelle vous trouverez le tampon.

Troisième Étoile

Plus loin sur le parcours, détruisez la statue de Bowser pour que la dernière étoile apparaisse sur l'accélérateur qui suit juste après.

Bowser-3

Première Étoile

Récupérez sans faute un costume de boomerang dans un bloc en dessous des premiers engrenages, puis hissez-vous en haut de la seconde paire d'engrenages pour utiliser votre arme de jet vers l'étoile qui lévite sur la droite.

Tampon

Après le checkpoint et avoir emprunté le tube en verre, utilisez le boomerang pour éliminer la ligne d'ennemi qui tourne en rond et laissez-vous tomber dans le trou pour aller récupérer le tampon.

Deuxième Étoile

Juste à droite, éliminez encore une fois une ligne d'ennemis pour pouvoir vous laisser tomber vers la caisse mystère et sprintez entre les piranhas pour atteindre l'étoile sur la droite.

Troisième Étoile

Arrivé au drapeau de fin, évitez-le en sautant légèrement vers le bord de l'écran, allez près du rebord à droite pour apercevoir une plate-forme circulaire, prenez votre élan et exécutez un saut long (ZL+saut au dernier moment) pour l'atteindre : ne vous reste plus qu'à attraper le lapin qui court autour du tuyau pour récolter l'étoile.

Bowser-Convoi

Première Étoile

Tout au début du niveau, dépêchez-vous de monter sur le premier wagon à l'aide d'un bloc invisible pour réclamer votre dû.

Deuxième Étoile

Juste après le bassin, passez rapidement dans le cerceau vert pour pouvoir collecter les huit pièces de part et d'autre de la balançoire à piquants et récupérez rapidement l'étoile avant que le scrolling ne vous en empêche.

Troisième Étoile

Arrivé à la locomotive, allez saluer le frère pyro en contrebas près du bord de l'écran et allez ramasser l'étoile au bout du couloir.

Tampon

Juste après avoir récupéré la deuxième étoile, entrez dans le wagon et exécutez une attaque pilon sur le deuxième bloc jaune pour aller sur le toit, où repose le tampon.

Boss : Koopa Ninja

Pour venir à bout de cette bougresse, identifiez rapidement son vrai corps de ses clones en vous aidant des couleurs et sautez-lui dessus, au propre comme au figuré.

Bowser-4

Première Étoile

Avec un costume de boomerang, approchez-vous autant que possible de l'étoile en haut à droite du premier parcours invisible et utilisez votre arme de jet pour l'atteindre.

Deuxième Étoile

Au bout du deuxième parcours invisible jonché de piquants, passez dans le cerceau vert et collectez rapidement les pièces en suivant le sens de rotation des obstacles pour obtenir cette étoile.

Tampon

Un peu plus loin, après avoir traversé une première allée invisible pilonnée par des missiles, sautez en sprintant vers la droite pour trouver un autre chemin invisible et le tampon, juché sur la plus haute des marches.

Troisième Étoile

Lors du parcours invisible qui suit, ne loupez pas le petit chemin qui part vers la gauche et qui vous mène vers la caisse mystère, où il vous faudra prendre appui sur le bloc pour vous hisser jusqu'à l'étoile en moins de 10 secondes.

Bowser-5

Tampon

Nagez vers le coin supérieur gauche de la salle avec le premier grand bloc d'eau et les blocs à piquants bleus pour atteindre le tampon qui vous y attend.

Première Étoile

Allez chercher le costume de chat en bas à droite de cette même salle et une fois arrivé en haut de la colonne d'eau, avant le checkpoint, grimpez sur la paroi à gauche pour atteindre l'alcôve où repose l'étoile.

Deuxième Étoile

Après votre brève traversée à dos de Plessie, avec le costume de chat, grimpez sur les murs à droite ou à gauche pour atteindre l'étoile tout en haut de l'arche en dessous de laquelle vous devez passer.

Troisième Étoile

Toujours avec le costume de chat, juste après avoir franchi les blocs rouges à piquant dans les masses d'eau mouvantes, n'empruntez pas le tuyau vert et grimpez sur la paroi au dessus pour atteindre un nuage : sautez à chaque fois au dernier moment pour avoir un maximum d'élan et compléter le parcours, ce qui vous vaudra la dernière étoile du niveau.

Bowser-6

Tampon

Vous ne pourrez récupérer ce tampon qu'avec Luigi : au début du niveau, sautez sur le bouton sur la gauche du parcours pour le faire apparaître et le récupérer sans mal.

Première Étoile

Après que votre plate-forme ait disparu, dirigez-vous vers le bord de l'écran pour atteindre l'étoile, que vous pouvez voir dans le miroir en face.

Deuxième Étoile

Après le checkpoint, quand votre plate-forme file à vive allure, soyez prêt à sauter sur la droite pour atteindre la caisse mystère à mi-parcours et éliminez les fantômes avec votre lampe en les regroupant autant que possible pour ne pas dépasser la barre des 10 secondes. En ressortant, prenez la porte à droite pour repartir.

Troisième Étoile

Au bout de la grande allée où des fantômes et des Koopas Skull vous harcèlent sur votre moitié de plate-forme, passez derrière le grand Boo qui apparaît en bout de course pour récupérer l'étoile.

Maison Mystère

Dans cette maison-ci, vous devrez faire bon usage des propriétés du costume de chat en grimpant sur des parois, brisant des blocs gênants et en glissant sur les murs pour obtenir un total de dix étoiles supplémentaires.

Bowser-7

Première Étoile

Sur votre cube géant, après une première chute d'une cascade de lave, sautez vers la tour au sommet de laquelle trône l'étoile pour la récupérer avant de reprendre votre route.

Tampon

Juste après le checkpoint et la longue descente, sautez vers le koopa en face de vous pour le détrôner et réclamer le tampon qui lévite au dessus de lui avant de ressauter sur votre monture cubique.

Deuxième Étoile

Passez dans le cerceau vert, que vous ne pouvez pas manquer, et récoltez rapidement les pièces vertes en décrivant un cercle pour éviter les boules de lave afin de récolter cette étoile.

Troisième Étoile

Lors du dernier parcours sur le rectangle géant, suivez bien ses mouvements et restez bien le plus haut possible pour ne pas rater l'étoile qui se trouve droit sur votre chemin en hauteur.

Bowser-A

Il s'agira ici d'affronter une version légèrement plus puissante de Globuloboss, qui créera des ondes de chocs à chaque impact au sol et qui nécessitera donc quelques sauts de plus de votre part pour en venir à bout.

Bowser-B

Ce sont cette fois les Mambaristo qui reviennent à la charge, mais vous connaissez la musique : équipez-vous donc d'un costume de chat et grimpez sur les petits pour pouvoir sauter sur la caboche de la reine.

Bowser-Château

Première Étoile

Arrivé au bout des toits bombardés de boules de feu, avant d'entrer dans le tube en verre, dirigez-vous vers le bas de l'écran pour vous laisser tomber sur un rebord où repose cette étoile.

Deuxième Étoile

Sur les plates-formes tournantes qui suivent, éliminez tous les ennemis en les faisant tomber pour faire apparaître l'étoile au centre, à récupérer avec un saut bien préparé pour ne pas sombrer dans le vide.

Troisième Étoile

Durant votre ascension de la tour en étant poursuivi par Bowser, passez dans le cerceau vert que vous croisez et ramassez consciencieusement les huit pièces pour faire apparaître l'étoile sur la gauche.

Tampon

Après avoir vaincu Bowser en haut de la tour, grimpez à l'arbre juste sur votre gauche en sortant du tube pour récupérer ce tampon.

Voici d'ailleurs en vidéo comment compléter la dernière partie de l'ascension sans vous faire croquer tout cru par le grand méchant Bowser en mode chat mal léché :

Monde Étoile

Étoile-1

Première Étoile

Assurez-vous de récupérer un costume de chat et, au milieu du parcours de cylindres multicolores, montez sur les cubes contre la paroi pour pouvoir grimper jusqu'à un tuyau vert dans une alcôve : guidez alors successivement les deux balles jusqu'aux plaques P pour faire apparaître l'étoile.

Tampon

Pendant le bref parcours à dos de Plessie, restez bien sur la droite pour récupérer le tampon au milieu de quelques

anneaux.

Deuxième Étoile

En descendant de Plessie, en ayant un costume de boule de feu de côté, allumez les deux torches face à vous pour accéder à un nuage et allumez toutes les dalles du stage en évitant les koopas skull pour récupérer l'étoile.

Troisième Étoile

Juste après sur la droite, passez dans le cerceau et enchaînez rapidement et avec justesse les sauts entre les disques tournants pour ramasser les huit pièces et faire apparaître votre précieux.

Étoile-2

Première Étoile

Après les premières séries de plates-formes, arrivé au niveau d'une ligne droite en carrés rouges, prospectez sur la droite en vous plaçant sur la brique au dessus du carré bleu isolé pour pouvoir atteindre l'étoile.

Tampon

Après le checkpoint, montez sur la plus haute plate-forme au nord en équipant un costume de chat et grimpez sur les carrés bleus lorsqu'ils s'alignent sur la gauche afin d'atteindre le tampon.

Deuxième Étoile

Sur le grand damier qui suit, dirigez-vous vers le coin supérieur gauche pour récupérer cette étoile se trouvant sur un carré rouge.

Troisième Étoile

Juste après le damier, empruntez le chemin du bas jusqu'au bout pour aller réclamer cette étoile tout en faisant attention à ne pas chuter sur le chemin du retour lorsque la ligne bleue se retourne.

Étoile-3

Première Étoile

Entrez dans la caisse mystère qu'il vous sera difficile de rater sur votre chemin, lorsque vous devrez faire avancer un gros cylindre, puis sautez vers la droite pour faire tourner le stage et pouvoir atteindre l'étoile.

Deuxième Étoile

Juste après le checkpoint, avancez sur la série de petits cylindres et faites tourner l'extrémité plus fine du dernier pour amener l'étoile à vous.

Tampon

Uniquement avec Harmonie, lorsque vous aurez passé un premier obstacle avec votre cylindre géant un peu plus loin, restez vers le bas de l'écran pour emprunter le passage qui s'y trouve et enfoncez le bouton pour faire apparaître le tampon.

Troisième Étoile

Après avoir passé l'obstacle suivant, un unique oiseau tentera de vous picorer sur le bas de l'écran : éliminez-le, aller

chercher une cerise dans le bloc invisible derrière lui et gardez précieusement votre clone pour l'emmener dans l'allée pleine d'abeille juste un peu plus loin au nord : empruntez alors la plate-forme marquée d'un 2 pour atteindre l'étoile.

Étoile-4

Première Étoile

Lors de la première partie de la course-poursuite, restez bien sur la droite en passant sur les plates-formes qui tombent sous votre poids pour récupérer l'étoile, en esquivant du même coup un mur d'ennemis.

Tampon

Après la petite série de sauts et d'accélérateurs qui suit, passez derrière le mur mobile sur le damier de nuages pour récolter ce tampon.

Deuxième Étoile

En reprenant votre poursuite vers le haut à gauche après le tampon, continuez d'abord tout droit sur les plates-formes éphémères pour récupérer l'étoile au bout avant de rapidement sauter vers les nuages pour retrouver pied.

Troisième Étoile

Lors de la dernière ligne droit, montez sur les plates-formes éphémères sur la gauche pour prendre de la hauteur et continuez jusqu'à atteindre l'étoile : arrêtez-vous alors tout net pour vous laisser tomber sur le drapeau et ne pas perdre plus de temps.

Étoile-5

Première Étoile

Avant d'emprunter la première caisse de téléportation, exécutez une attaque pilon sur le bloc jaune le plus à gauche pour vous hisser jusqu'à la caisse mystère et exécutez une autre attaque pilon sur le cube le plus à droite pour rapidement atteindre l'étoile.

Tampon

Toujours avant d'emprunter le téléporteur, dirigez-vous vers le bas de l'écran et exécutez cinq attaques pilon d'affilée sur le bloc de brique géant en contrebas pour dégager l'accès au tampon.

Deuxième Étoile

Après le checkpoint, attirez l'une des bombes vers la droite pour la faire exploser ailleurs et éviter que tout le pont de brique ne saute, puis emparez-vous d'une autre bombe pour la lancer vers le cube de brique gris au bout sur la gauche : vous révélez ainsi une autre étoile.

Troisième Étoile

Tout au bout à droite de la zone, jetez une bombe sur le grand cube de brique en hauteur pour dégager l'accès et exécutez une attaque pilon sur le cube jaune en ricochant sur la paroi pour atteindre l'étoile en haut.

Étoile-6

Première Étoile

Au début du niveau, sautez vers l'interrupteur " ! " en exécutant une attaque pilon ou lancez votre boomerang dessus pour faire apparaître d'autres plates-formes sur la droite qui vous permettront de ramasser l'étoile.

Deuxième Étoile

Sur la grande aire où croisent des lignes d'ennemis volants, utilisez votre boomerang pour tous les éliminer en vous aidant si nécessaire du clone disponible un peu plus tôt pour faire apparaître l'étoile au bout de ce large passage.

Troisième Étoile

Équipé du boomerang, utilisez votre arme pour ramasser au vol l'étoile qui lévite sur la gauche au dessus de la lave qui apparaît plus loin, entourée de plates-formes gelées et glissantes.

Tampon

Toujours avec le costume boomerang, ouvrez l'oeil sur la droite de la grande ligne droite qui annonce la fin du niveau et utilisez votre arme de jet pour atteindre le tampon qui lévite au dessus du vide interstellaire.

Le capitaine Toad fait preuve de bon sens

Faites pivoter une première fois le cube, laissez-vous tomber sur la colonne de pièces, attendez que le blob soit inactif pour aller chercher l'étoile au fond à droite, puis laissez-vous tomber sur la gauche vers l'étoile tout en bas protégée par un unique ennemi. Sortez de cette petite enceinte pour aller activer l'interrupteur près des quatre blobs, laissez-vous encore tomber et utilisez la petite pente pour aller chercher une troisième étoile. Pressez l'interrupteur sur le petit chemin, passez derrière les deux blobs dans le coin pour aller chercher l'étoile derrière, puis préparez-vous à activer l'interrupteur à votre disposition lorsque le blob en dessous s'apprête à se désactiver pour atterrir dessus, tout près de la dernière étoile.

Étoile-7

Tampon

Au début du niveau, juste après un petit mur de brique gris, prenez le champignon géant dans le bloc jaune et sprintez vers la droite : sautez ensuite rapidement vers les briques grises en hauteur avant de vous laisser tomber en contrebas pour atteindre le tampon.

Première Étoile

Juste après avoir obtenu le tampon et être tombé d'un niveau, dépêchez-vous d'aller annihiler le mur d'ennemis roses sur le promontoire à droite avec votre forme géante pour récolter l'étoile qui se cache derrière.

Deuxième Étoile

Une fois dans l'eau, passez les deux premiers blocs à piquants bleus, puis nagez vers le haut pour trouver un coin au sec où vous pourrez dénicher un champignon géant : utilisez-le pour tracer votre route vers la droite et sautez sur le trampoline pour aller faire un trou dans le plafond de briques tout en haut : vous pourrez ainsi aller nager vers l'étoile.

Troisième Étoile

Juste à côté de l'étoile précédente, nagez vers le haut pour trouver un tuyau vert caché, prenez le champignon géant dans le bloc et récoltez toutes les pièces bleues en profitant de votre taille pour récolter l'étoile.

Étoile-8

Première Étoile

Allez tout au fond à droite de la zone, exécutez une attaque pilon devant la tombe sur le point lumineux pour déterrer une étoile d'invincibilité et courez rapidement vers la gauche pour éliminer les fantômes qui harcèlent Toad afin que celui-ci vous remettent l'étoile.

Deuxième Étoile

Dans la seconde partie du niveau, après le checkpoint, sautez sur la droite au niveau des deux bonhommes de neige pour entrer dans la caisse mystère, emparez-vous d'une balle de base-ball et revenez vous positionner sur le béton pour que l'étoile apparaisse et pouvoir ainsi la récupérer à distance.

Troisième Étoile

Ramassez une boule de neige issue de l'un des bonhommes de neige sus-mentionnés, avancez sur la passerelle suivantes sur la gauche et lancez-la en sautant pour atteindre l'étoile qui lévite sur le côté.

Tampon

Sur les dernières passerelles avant d'aller prendre le téléporteur, dirigez-vous vers la droite pour trouver un chemin menant droit au tampon.

Étoile-9

Tampon

Récupérez un costume de canon dans le bloc jaune sur la première plate-forme que vous croisez, puis faites feu sur les blocs jaunes au loin derrière lesquels se cache le tampon pour faire émerger une passerelle éphémère qui vous permettra de le récupérer.

Première Étoile

Juste après avoir utilisé les boulets de canons comme tremplins pour monter, allez utiliser le costume de canon sur la droite pour détruire le mur craquelé et récupérer cette étoile.

Deuxième Étoile

Toujours avec un costume de canon, dans l'eau, juste après les blocs qui vont et viennent à la verticale, faites du rase-motte tout en tirant pour détruire les briques en bas du surplomb et passer à l'intérieur de ce dernier, où se cache l'étoile.

Troisième Étoile

Chargez le tir de votre canon pour atteindre les deux interrupteurs " ! " successifs une fois sur votre plate-forme, restez bien au centre de votre monture pour tirer vers l'étoile hors de votre portée et faites tout de suite marche arrière pour ne pas envoyer votre plate-forme dans le vide.

Monde Champignon

Champignon-1

Première Étoile

En avançant vers le nord, passez dans le cerceau vert et utilisez les cylindres tournants pour rapidement ramasser les pièces et faire apparaître l'étoile.

Deuxième Étoile

Une fois en intérieur, empruntez le chemin du haut et sautez sur la plate-forme nuageuse invisible au fond pour atteindre l'étoile dans une alcôve.

Troisième Étoile

Juste après l'étoile précédente en descendant, empruntez le tuyau vert sur la gauche et allumez toutes les dalles en vous aidant de la caisse POW pour faire apparaître l'étoile.

Champignon-2

Première Étoile

Escaladez une partie du mont en restant sur la gauche et jetez un oeil derrière le haut de l'arbre pour trouver l'étoile, qui vous attend sagement au niveau du sol.

Deuxième Étoile

Juste à côté de l'étoile précédente en haut, utilisez le costume de chat pour détruire les morceaux de brique sur la paroi et ainsi accéder au tuyau : ramassez alors rapidement toutes les pièces bleues pour récupérer l'étoile.

Troisième Étoile

Montez tout en haut du mont sur l'arbre le plus haut sur la droite et sautez vers le milieu pour passer sur l'étoile, qui lévite en plein air.

Champignon-3

Première Étoile

Au début du parcours, dans les grillages, prenez appui sur les blocs en ricochant sur la grille bleue pour grimper et aller réclamer l'étoile vers le bas à gauche de l'écran.

Deuxième Étoile

Juste après la petite portion de planches fixes où des boos vous attendent, remontez sur un radeau et éclairez vers la gauche pour révéler des plates-formes nuageuses invisibles menant droit à l'étoile.

Troisième Étoile

N'empruntez pas la caisse de téléportation au bout du parcours et sautez sur les caisses de lampe torche pour pouvoir atteindre l'étoile avec un petit ricochet sur le mur : attendez qu'un radeau passe en contrebas pour tenter la manoeuvre pour ne pas risquer de chuter dans la mélasse.

Champignon-4

Première Étoile

Pour l'atteindre, en hauteur au dessus de effigie de Bowser, sautez sur les canons à droite, exécutez un saut long vers la droite (ZL+saut) pour atteindre le boomerang et utilisez-le pour toucher l'étoile à distance.

Deuxième Étoile

Bien en évidence sur la droite, il vous suffira de sauter vers elle depuis la plate-forme où vous avez récupéré le boomerang pour la récupérer.

Troisième Étoile

Tout à droite du stage, matérialisez des blocs invisibles pour vous aider à grimper et la rejoindre naturellement. Finissez en beauté en utilisant les bombes sur la pile de Goombas pour tous les éliminer et ainsi compléter le niveau.

Champignon-5

Première Étoile

Difficile à rater, elle se trouve au milieu d'un tube en verre qui n'a rien à faire là : utilisez une balle de base-ball en la lançant dedans pour détruire l'obstacle et pouvoir la récupérer sans mal.

Deuxième Étoile

Une fois à l'extérieur, enfiler un costume d'hélices, passez dans le cerceau vert et collectez rapidement les pièces qui apparaissent en mettant votre capacité de vol à contribution pour atteindre celles qui se trouvent dans le gouffre : vous récupérerez ainsi cette étoile.

Troisième Étoile

Empruntez la caisse de téléportation perchée sur un nuage sur la gauche pour atteindre l'étoile, derrière les barreaux rouges au centre du bâtiment.

Champignon-6

Première Étoile

Passez dans le cerceau vert que vous croiserez inmanquablement et prenez garde en collectant les huit pièces à ne pas vous faire souffler par le nuage pour récolter cette étoile.

Deuxième Étoile

Prenez un champignon géant entre les deux nuages souffleurs qui suivent pour progresser plus facilement et dirigez-vous vers le bas à droite de l'écran avant d'emprunter la caisse de téléportation pour aller chercher l'étoile au bout du chemin en bois.

Troisième Étoile

Dans la zone suivante, prenez un nouveau champignon géant dans le bloc jaune et traversez le chemin de planches branlantes en sautant vers l'étoile, qui vous attend en hauteur dans le coin à droite du parcours.

Champignon-7

Première Étoile

Après les premiers sauts, vous devrez traverser une étendue de lave en usant de seulement trois plates-formes émergentes : tenez-vous sur la première, lancez-vous vers le haut à droite en planant à l'aide du costume de raccoon pour atterrir sur la plate-forme qui apparaît et récupérez rapidement l'étoile avant de rejoindre le troisième cube qui émerge plus loin.

Deuxième Étoile

Sur la grande étendue de lave balayée par des barres de piquants, suivez minutieusement le parcours fléché qui apparaît au fur et à mesure et sautez sur la plate-forme où repose l'étoile, au milieu de deux barres de spikes.

Troisième Étoile

Après le checkpoint tout au bout du parcours sur les cylindres, passez sur la droite du tuyau et sautez avec le costume de racoon ou avec un saut long vers la plate-forme nuageuse où attend cette étoile.

Maison Mystère

Voici comment venir à bout des dix adversaires qui vous barreront la route dans cette succession de stages, chaque victoire vous octroyant une étoile :

Monde Fleur

Fleur-1

Première Étoile

Aussitôt arrivé dans le niveau, retournez-vous pour entrer dans la caisse mystère derrière vous et utilisez les trampolines pour activer les quatre dalles : vous mettrez ainsi la main sur la première étoile.

Deuxième Étoile

Lors de votre ascension après le grand damier à activer, nettoyez la zone prêt du cerceau vert en éliminant les blobs et activez-le pour récupérer sans peine les huit pièces nécessaires à l'apparition de l'étoile.

Troisième Étoile

Dans la zone du drapeau de fin, emparez-vous d'une balle de base-ball et sautez sur les blocs au dessus du vide sur la gauche pour pouvoir lancer votre projectile sur l'étoile et la récupérer.

Fleur-2

Première Étoile

Tout au début du niveau, dépêchez-vous d'aller récupérer le costume de chat dans le bloc en bas à droite et grimpez à cet endroit pour aller chercher l'étoile en hauteur ainsi que pour directement passer dans la masse d'eau la plus élevée.

Deuxième Étoile

Un peu plus haut, au niveau du gros cube de brique, faites sauter la caisse POW pour dégager l'accès à l'étoile.

Troisième Étoile

Un peu plus loin dans ce niveau de fuite, passez dans le cerceau et collectez rapidement les huit pièces dans le bon ordre pour ne pas vous retrouver bloqué et récupérez ainsi la dernière étoile du stage.

Fleur-3

Première Étoile

Équipé d'un costume de boule de feu, allumez toutes les torches dans la première zone du niveau pour faire apparaître

l'étoile au niveau du tuyau menant à la sortie.

Deuxième Étoile

Encore avec le costume de boule de feu, allumez toutes les torches dans la zone suivante, en prenant garde aux nombreuses piranhas et aux koopas qui ne vous feront pas de cadeaux ainsi qu'aux plates-formes tournantes, puis récupérez votre dû près de la sortie.

Troisième Étoile

Toujours avec les boules de feu, sur le chemin menant au drapeau de fin, allumez les trois torches pour faire apparaître l'étoile.

Fleur-4

Première Étoile

Au commencement du niveau, cette étoile difficile à rater se trouve sur la pile de goombas face à vous.

Deuxième Étoile

Sautez sur le premier tuyau en verre à droite du premier bloc de pierre puis sur le bloc lui-même pour grimper vers la gauche et obtenir cette étoile : continuez alors votre chemin sur les hauteurs vers la droite pour ne pas perdre de temps.

Troisième Étoile

Au niveau des deux groupes d'ennemis patrouillant en ligne autour de deux caisses POW, avant d'emprunter un tube de verre, exécutez une attaque pilon sur la source lumineuse en bas de l'écran pour faire apparaître l'étoile.

Fleur-5

Première Étoile

Vous devrez rattraper le lapin géant si vous voulez obtenir cette étoile : coupez-lui la chique après avoir étudié son parcours prédéterminé pour vous échapper en vous aidant des accélérateurs.

Deuxième Étoile

Tout au fond à droite de la zone, sautez sur les plates-formes nuageuses et empruntez le tube en verre à droite du cerceau rouge pour atteindre directement l'étoile au milieu de la savane.

Troisième Étoile

Avec Toad uniquement, arrivé en haut du mont, allez enfoncez l'interrupteur sur la gauche protégé par deux oiseaux et allez réclamer votre étoile en empruntant les plates-formes nuageuses.

Fleur-6

Première Étoile

De préférence avec Harmonie, dès le début du niveau, passez derrière le boo géant derrière vous pour prendre possession de l'étoile, en utilisant votre attaque pour passer à travers le fantôme sans vous blesser.

Deuxième Étoile

Un peu plus loin, empruntez la voie du haut et chevauchez le canapé pour pouvoir emprunter les plates-formes nuageuses invisibles sur la droite et ainsi atteindre l'étoile.

Troisième Étoile

Avant de passer la porte qui vous emmène vers l'épilogue du niveau, au bout du couloir où vous avez pu récupérer une vie au passage, allez jusqu'au bout à gauche pour grappiller cette étoile sans tomber dans le vide.

Fleur-7

Première Étoile

Au bout du premier grand passage sous l'eau, armé d'un costume de canon, détruisez le mur de brique gris pour accéder à l'étoile tout à droite.

Deuxième Étoile

Après le checkpoint, nagez prudemment entre les blocs à piquants bleus et les sèches en vous dirigeant vers le passage en haut pour trouver l'étoile sur la droite.

Troisième Étoile

Armé d'un costume de canon, au niveau inférieur, détruisez le petit mur de brique gris sur la gauche et passez dans le cerceau : collectez alors rapidement les huit pièces en usant si nécessaire de vos boulets de canon comme une extension de votre propre corps pour mettre la main sur l'étoile.

Fleur-8

Première Étoile

Après avoir appris à la dure les timings nécessaires pour réussir vos sauts dans ce niveau, au niveau du carré de plates-formes où des koopas vous harcèlent en plus du reste, sautez sur le bloc jaune au nord sur la gauche en planant avec le costume de raccoon disponible sur la gauche pour récupérer l'étoile.

Deuxième Étoile

Au niveau du checkpoint, passez dans le cerceau vert et récoltez toutes les pièces en soufflant sur le gamepad pour activer la plate-forme à hélices et ainsi faire apparaître cette étoile.

Troisième Étoile

Cette étoile se trouve au milieu de ce que nous appelleront amicalement la grande descente de la mort à la fin du niveau : ne glissez pas trop longtemps sous peine de tomber et planer légèrement après chaque saut avec le costume de raccoon pour temporiser et vous ne pourrez pas manquer de ramasser votre précieuse étoile au passage.

Fleur-9

Première Étoile

Rendez-vous à l'extrémité droite de la zone pour trouver l'étoile sur une petite pile de goombas, bien en évidence.

Deuxième Étoile

Sur la gauche du décor paradisiaque, équipé d'un costume de boule de feu, allumez les quatre torches sur la jetée pour faire apparaître l'étoile.

Troisième Étoile

Plus au centre, légèrement à gauche de la grande pile de goombas que vous apercevez au loin, empruntez le tuyau en verre sur la plage pour être conduit droit sur l'étoile. Utilisez ensuite un costume de canon pour éliminer toutes les colonnes d'ennemis sur le littoral pour finir le niveau.

Fleur-10

Première Étoile

Avec le costume de boomerang au début du niveau, ouvrez l'oeil vers le haut de l'écran dans le vide pour apercevoir l'étoile dérivant sur un bloc au côté d'une piranha et utilisez votre projectile pour l'atteindre.

Deuxième Étoile

Plus loin, juste après quelques lignes de boules de feu tournant en rond, sautez dans le tube en verre pour obtenir immédiatement l'étoile et resurgir sur la droite.

Troisième Étoile

Toujours avec le boomerang, bien plus loin dans le niveau, lorsque les plates-formes arriveront au fur et à mesure, utilisez votre arme pour récupérer l'étoile qui lévite au dessus de la lave sur la gauche.

Fleur-11

Première Étoile

Avec le costume de chat, après le premier téléporteur, éliminez le frère pyro au croisement et prenez l'itinéraire de gauche en évitant les piques et en grimpant au mur pour mettre la main sur cette étoile.

Deuxième Étoile

Après le checkpoint et équipé d'un costume de chat (trouvable juste à côté de l'étoile), éliminez le frère pyro sur la gauche et grimpez en haut de la tour pour pouvoir en redescendre sur la bonne façade, droit vers l'étoile.

Troisième Étoile

Pour atteindre l'étoile, tout au fond sur la droite de la grande plate-forme où des piques apparaissent dès que vous pointez le bout du nez, tournez en rond sous les blocs de brique pour activer le turbo, puis exécutez un saut long dans la direction de l'étoile pour franchir l'obstacle. Sinon, mourez simplement quelques fois pour que le costume de raccoon invulnérable vous soit proposé...

Fleur-12

Durant ce niveau particulier, vous devrez vaincre à nouveau chacun des grands boss qui ont jalonné votre aventure, pour certains dans des versions légèrement améliorées, comme Globuloboss ou les Mambaristo. Toutefois, le facteur déterminant sera ici le temps, et il faudra faire vite pour espérer compléter les six affrontements dans le temps imparti, notamment contre les Mambaristo justement, qui s'en prennent à vous en duo cette fois-ci. Faites donc un sans faute pour chaque combat et vous confluez ce dernier niveau du Monde Fleur !

Monde Couronne

Ce monde est particulier à plus d'un titre. Pour le débloquer, il vous faudra en effet récolter tous les tampons, toutes les étoiles vertes, ainsi que finir chaque niveau en décrochant le drapeau d'or. Une fois cette tâche de titan accomplie, deux nouvelles épreuves vous sont proposées.

La route de l'ultime défi

Première Étoile

Difficile de rater cette étoile, qui s'impose à vous après avoir gravi les escaliers, avant d'emprunter le tube en verre.

Deuxième Étoile

Pas de secret pour celle-ci non plus : vous la ramasserez naturellement après quelques sauts au dessus de balançoires à piquants et avant d'emprunter une caisse de téléportation.

Troisième Étoile

Enfin, vous l'aurez compris, pas besoin de cogiter bien longtemps non plus pour récolter cette ultime étoile, avant le parcours d'accélérateurs.

Tampon

Vous l'aurez bien mérité celui-là ! Gravissez les marches qui vous mènent à l'ultime drapeau pour le trouver simplement sur votre route.

Maison Mystère

Sorte de pot-pourri d'épreuves résumant toutes les maisons mystères précédentes, cette dernière série d'épreuves met en jeu pas moins de trente étoiles, que vous gardez en cas d'échec, mais dont vous devrez enchaîner les trente épreuves correspondantes à la suite si vous espérez toutes les obtenir. Faites donc preuve de patience en cas de défaite et persévérez pour venir à bout de cet ultime défi que Super Mario 3D World vous envoie à la figure !

DÉBLOQUER LES 5 SCEAUX DES PERSONNAGES

La page des tampons ne sera complète que lorsque vous aurez récupéré les 5 sceaux des personnages principaux. Pour cela, vous devez terminer tous les niveaux du jeu avec tous les personnages. Autrement dit, vous devrez recommencer tous les niveaux avec chacun des personnages jouables (y compris Harmonie).

SECRETS DES LUEURS

Lorsque vous apercevez une lueur dans le sol, faites une attaque pilon pour en voir sortir un bonus ou un costume.

PLANTES EN POTS

Vous pouvez vous saisir des plantes carnivores qui sont dans des pots pour leur faire avaler d'autres ennemis.

OBTENIR 777 PIÈCES JACKPOT FACILEMENT

Pour obtenir facilement 777 pièces dans les niveaux loteries, il suffit de monter sur l'une des caisses situées aux extrémités de la salle, d'effectuer une attaque rodéo puis de sauter directement sur la caisse suivante et ainsi de suite jusqu'à toucher le gros lot.

Tekken Tag Tournament 2

© Namco Bandai 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 COMMENCER LE COMBAT AVEC LE SECOND PARTENAIRE

Maintenez le bouton de Tag dès l'annonce "get ready for the next battle" pour commencer le combat avec votre second partenaire.

+ D'INFOS

FORUM

➔ SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Partie 1

En guise de prologue, vous devez fuir la ville en évitant de vous faire attraper par les hommes parés de rouge. Restez le plus possible en hauteur en sautant de toit en toit, puis sur les jardinières qui s'écroulent après votre passage, enchaînez les sauts avec précision au niveau du pont brisé et sur les cheminées qui suivent, montez aux lierres et aux barreaux en acier et concluez votre échappée en sautant sans faute au dessus du pont-levis qui se relève.

A l'intérieur, touchez le drone bleu pour vous élever dans le halo de même couleur, placez-vous sur le troisième bloc en attendant que les drones le fassent s'élever, grimpez au lierre tout de suite en entrant dans la cathédrale et allez récupérer les Gants sur le piédestal. Vous obtenez avec eux la capacité de polariser en bleu ou en rouge certains objets en les frappant : redescendez, allez au fond à droite, puis polarisez les blocs qui vous bloquent la route avec la couleur opposée à celle du bloc au dessus. Cela aura pour effet de les attirer l'un à l'autre.

Arrivé dans le grand halo central, laissez-vous tomber et passez la porte à droite. Polarisez le bloc en bleu, sautez sur la gauche pour pouvoir polariser la barre en rouge et ainsi créer un passage, puis polarisez le petit cube en rouge pour laisser passer le drone, qui vous ouvrira la voie. Placez-vous ensuite sur le petit cube, polarisez-le en bleu pour monter, touchez le drone rouge pour léviter et grimper davantage, puis polarisez la barre en bleu en bas du halo pour la faire monter en utilisant l'élan pour atteindre le rebord. Polarisez-la en rouge pour tenter à nouveau la manipulation si vous loupez votre saut.

Sur la droite, laissez-vous tomber en bas du halo, descendez dans la salle suivante en évitant soigneusement les drones qui vous enverrait droit vers les faisceaux d'électricité, polarisez la petite créature rampante en bleu pour qu'elle attire la barre vers le bas en entrant dans le halo, polarisez la bestiole suivante en rouge avant d'aller faire de même avec la barre pour grimper, puis polarisez votre plate-forme successivement en bleu en rouge et en bleu pour traverser.

Tout à gauche, allez polariser le rectangle en rouge pour ouvrir un chemin vers le bas, touchez le drone bleu pour pouvoir traverser en vous accrochant à la barre rouge, évitez la rangée suivante de drones pour ne pas vous faire expulser vers le faisceau électrique, mais touchez le drone un étage plus bas pour à nouveau traverser sur la barre rouge. Sur la droite, polarisez la barre en bleu pour traverser la zone, traversez le couloir et préparez-vous à affronter le premier boss.

Boss : Fernus

Vous évoluez sur un tapis roulant vous menant inéluctablement vers un fourneau et l'autre extrémité est bloquée par un faisceau électrique. Des cubes vous tomberont en sus sans arrêt sur la tête de façon un peu anarchique, ce qui peut compliquer votre survie. Pour atteindre le boss, polarisez ces cubes en bleu à mesure qu'ils arrivent en restant le plus possible sur la gauche du tapis, puis lorsque cette benne géante crachote après avoir ingurgité trois de ces blocs polarisés, passez sous le flot de cubes tout à gauche en prenant garde au faisceau pour éviter la grande gerbe de flammes que le boss vous destine. Il accélérera ensuite momentanément le tapis, donc restez sur vos gardes. Répétez ces opérations deux fois de plus (le tapis ira à pleine vitesse lors de la dernière tentative) et vous viendrez à bout de Fernus.

Partie 2

Grimpez sur la droite, allez tout en bas de la pièce et récupérez les Bottes, précieux item qui vous permettra d'utiliser la flashportation, ce qui vous transposera d'un endroit à un autre, quelques mètres plus loin, passant ainsi certains obstacles pas trop épais ainsi que divers faisceaux électriques et autres vagues d'énergie. Mettez cette capacité à profit immédiatement pour remonter en passant à travers les cages peuplées de créatures noires et passez sur la droite.

Grimpez au lierre, téléportez-vous dans la cage puis à travers les grillages, entrez dans la cage derrière laquelle vous attend une bête et passez derrière elle en courant rapidement vous mettre à l'abri en haut du lierre. Exécutez ensuite une combinaison de saut et de téléportation pour atterrir sur la cage sus-mentionnée, poursuivez votre ascension, passez dans les cages accrochées en hauteur, sautez vers la bête en vous téléportant presque immédiatement derrière la barrière et polarisez le bloc.

Évitez à nouveau la bête en revenant, descendez pour polariser un autre bloc de la même couleur pour passer, puis avancez dans la zone sombre jusqu'à la troisième fleur bleue.

Sautez alors vers la droite pour grimper en franchissant les gouffres, que vous pouvez voir à l'aide des lucioles que vous attirez en passant sur les fleurs, et rejoignez le coin supérieur droit de la pièce. Utilisez la fleur bleue et la barre en dessous d'elle pour vous propulser en haut à droite, puis pour vous accrocher à la barre rouge, polarisez le cube en rouge pour éliminer les bêtes et sécuriser le passage en dessous, à passer en téléportation, et dégagez le passage en exécutant une série de sauts et de téléportations pour polariser les deux blocs et les attirer l'un à l'autre.

Dans cette salle, rien de bien nouveau : accrochez-vous au lierre au fond à gauche pour pouvoir sauter et vous téléporter sur la série de plates-formes, rejoignez la sortie en haut à gauche et montez encore davantage en usant et abusant de sauts et de la flashportation. En haut, laissez-vous tomber en vous téléportant au bon moment vers la droite pour ne pas tomber dans le faisceau, passez sur la fleur rouge et la barre de même couleur pour vous propulser vers la droite et dans la salle suivante, rejoignez les blocs bleus vers la droite.

Montez au lierre, sautez sur la fleur bleue en vous tenant juste en dessous d'elle pour léviter jusqu'à la barre rouge sur la gauche, téléportez-vous rapidement vers le lierre suivant avant que l'aura bleue ne se dissipe, grimpez en vous plaçant au même niveau que la fleur et sautez vers la droite pour léviter au dessus du faisceau. Utilisez la fleur rouge à votre disposition pour vous charger en rouge, sautez et téléportez-vous vers la barre bleue et utilisez à nouveau la flashportation vers la gauche pour terminer le parcours.

Sur la gauche, utilisez fleurs, halos et téléportations pour rejoindre le coin supérieur gauche de la pièce, laissez-vous tomber vers la fleur bleue sur la gauche et passez rapidement le faisceau électrique avec la flashportation pour léviter au dessus de la barre bleue et atteindre la sortie. En cas d'échec, laissez-vous tomber encore davantage sur la droite du faisceau en prenant garde à la bête et grimpez au lierre plus à droite, derrière un autre faisceau, pour retenter votre chance. Vous regagnez ainsi le halo central : laissez-vous tomber en bas et utilisez la fleur pour rejoindre le point le plus haut que vous pouvez sur la gauche.

Là, poussez au moins un petit cube vers le halo, positionnez-vous dessus et polarisez-le en bleu pour pouvoir monter vers la droite. Grimpez au lierre pour vous poster sur la petite plate-forme, sautez et téléportez-vous vers la droite pour atteindre la porte sur l'autre versant, puis lorsque le cube électrifié du haut part vers la droite, grimpez immédiatement à son niveau, utilisez rapidement la flashportation jusqu'à tomber un niveau plus bas, guettez le retour du cube et remontez très vite vers la droite pour éviter l'autre cube qui revient en dessous. Attendez que ce cube reparte pour partir après lui sur la droite, montez rapidement dans l'alcôve au dessus, puis descendez en vous téléportant rapidement vers la droite lorsque ce même cube repart vers la gauche afin de conclure votre traversée.

Au pied de l'arbre à droite, polarisez en bleu la barre au sol, nimbez-vous de bleu en passant sur la fleur à gauche et téléportez-vous pour rapidement pouvoir léviter au dessus de la barre et atteindre le rebord à droite en vous téléportant à nouveau. Enchaînez alors ce même genre de cabrioles pour atteindre les hauteurs, évitez la fleur rouge sur la pente pour ne pas perdre votre polarité bleue, utilisez fleur bleue et halos pour monter dans la salle qui suit en faisant si besoin une pause à mi-parcours en rechargeant votre aura auprès de la fleur bleue en bas à droite, puis dans la salle suivante, sautez depuis le rebord vers la droite pour atteindre une pente à demi cachée.

Dirigez-vous alors vers la droite, montez sur les branches de l'arbre en enchaînant les sauts et vous atteindrez bientôt le deuxième boss.

Boss : Faradeus

Dès le début du combat lorsque la créature volante s'approche de vous, téléportez-vous dans la cage qui lui sert de

buste et frappez avec vos gants avant d'immédiatement ressortir comme vous êtes entré pour éviter la foudre.

Restez alors à mi-chemin du centre de l'arène, passez au travers de l'onde de choc que provoque l'oiseau en atterrissant avec la flashportation, puis tenez-vous à l'une des extrémités. Le boss va alors vous envoyer un oisillon explosif : attendez qu'il se rapproche et sautez par dessus en vous téléportant loin de lui pour éviter la détonation. Retournez ensuite au centre de l'arène pour accueillir la dernière attaque du boss, une vague d'énergie électrique à travers laquelle il vous faudra également passer en vous téléportant, puis recommencez tout depuis le début. La seule variable sera ici le nombre d'oisillons explosifs que le boss vous enverra, qui grimpera à deux, puis à trois pour finir. Attirez-les toujours à une extrémité en les laissant exploser, replacez-vous sur ladite extrémité et réitérez votre esquive pour être tranquille.

Partie 3

Sortez de l'arène par la gauche et allez réclamer votre dû : la Capuche. Cet item vous dispense de l'usage des fleurs bleues et rouges, vous rendant parfaitement autonome pour léviter dans les halos et au dessus des barres de différentes couleurs. Utilisez-le pour sortir sur la gauche, laissez-vous tomber et empruntez le halo bleu sur la gauche auparavant impossible à utiliser pour rejoindre le hall central. Là, lévitez librement jusqu'à la porte d'en face, chargez votre aura bleue et lorsque le halo rouge passe à votre hauteur, sautez et téléportez-vous vers lui pour rester accroché au cube rouge au centre. Lorsque le halo pointe légèrement vers le haut, vers la gauche, inversez la polarité pour vous faire expulser vers une sortie non visible depuis votre position.

Dans la salle suivante, poussez la ferraille dans le compacteur, descendez rapidement et suivez la boule électrisée en évitant les morceaux qu'elle laisse au sol pour pouvoir vous faufiler dans l'ouverture à l'étage inférieur avant qu'elle ne le bouche entièrement. Dans la pièce qui suit en bas, sautez vers la gauche pour passer au travers du flot de ferraille, lévitez au dessus de la lave en vous auréolant de rouge, puis laissez-vous tomber vers la gauche. Là, attendez simplement que le drone bleu arrive en restant positionné sur le premier bouton que vous croisez pour qu'il puisse atteindre le second robot, puis une fois que son trajet dans la lave se termine, téléportez-vous sur la caboche du robot pour traverser en bas à droite.

Laissez-vous encore tomber davantage, faufilez-vous entre les blocs incandescents pour grimper via des élévateurs à gauche, téléportez-vous à travers les grillages en évitant tout contact avec les matériaux et attendez d'être arrivé au plus haut avant de sauter vers la droite. Empruntez deux derniers ensembles d'élévateurs en évitant de tomber dans le bain électrique, montez aux barreaux tout à droite de la grande salle vide et polarisez en bleu les petites créatures dans le halo bleu pour qu'au moins deux parviennent sur la passerelle tout en haut sur la droite. Vous pourrez ainsi traverser en utilisant leur charge électrique bleue et votre aura rouge pour vous suspendre à la passerelle.

Enfoncez le bouton pour libérer la voie dans le hall central, passez la porte en face, montez avec le halo bleu en évitant les faisceaux électriques, grimpez sur les plates-formes et chargez votre halo bleu face à la grille avant de vous téléporter derrière et pouvoir ainsi léviter sans tomber. Polarisez la barre à gauche en rouge pour passer, changez la suivante en bleu, changez en rouge la barre de droite pour la baisser, puis refaites passer la barre verticale de droite en bleu pour que la barre horizontale vienne se placer au dessus du halo. Faites alors le tour par le haut en vous téléportant pour redescendre, polarisez le cube en bas à droite en bleu pour faire grimper la passerelle et montez sur la plate-forme du milieu afin de pouvoir vous téléporter à l'intérieur pour traverser.

Après le halo bleu qui suit, agrippez-vous au plafond avec votre aura bleue, allez le plus loin possible sur la gauche avant de vous téléporter en maintenant votre aura pour ne pas tomber sur le faisceau et continuez ainsi pour atteindre les barreaux. Là, Utilisez votre aura rouge pour monter et vous agripper à la barre, attendez que le drone monte dessus pour vous déplacer vers la droite, laissez-vous tomber sur le robot mis en marche par le drone et libérez le passage pour ce dernier en polarisant le bloc à gauche en rouge.

Sortez par la droite une fois le passage ouvert, enfoncez l'interrupteur pour faire venir le halo bleu, puis préparez votre aura bleue lorsque vous activerez à nouveau le bouton pour suivre le halo en vous téléportant vers le milieu du gouffre pour éviter que le halo rouge n'interfère trop avec votre trajectoire. Montez, téléportez-vous derrière le faisceau, puis utilisez votre aura rouge pour léviter au dessus des barres de la même couleur en vous téléportant de l'autre côté du faisceau. Maintenez votre aura en faisant de légers zigzags si nécessaire pour vous accrocher à la barre bleue, polarisez le rectangle en rouge, puis faites le chemin inverse en dosant l'activation de votre aura rouge avec soin.

Rejoignez les cubes bleus à gauche avec votre aura rouge, lévitez par l'ouverture avec votre aura bleue, puis lévitez en

utilisant les barres bleues pour atteindre le haut de la pièce en terminant par quelques téléportations. Vous faites alors face à un nouveau boss moins impressionnant mais tout aussi meurtrier.

Boss : Oleg

Approchez-vous de lui pour commencer le combat. Courez autour de la pièce pour éviter de vous faire prendre et chargez à l'avance votre aura rouge : vous pourrez ainsi repousser presque tous les projectiles que se mettra à vous envoyer le boss depuis la cabine en contrebas. Pour l'atteindre, enfoncez au minimum le bouton central et l'un des deux autres pour ouvrir sa cabine d'un côté, puis placez-vous face à cette ouverture avec votre aura pour retourner au moins un projectile à l'envoyeur, ce qui le mettra en rogne et le fera reprendre sa poursuite. Courez donc à nouveau et réitérez les opérations précédentes, avec votre aura bleue cette fois et en prenant garde aux drones qui changeront votre polarité pendant quelques secondes si vous les touchez, attirant les projectiles au lieu de les éloigner. Pour le troisième et dernier round, les deux types de projectiles se mélangent : ouvrez donc rapidement un volet de la cabine et postez-vous très rapidement devant pour renvoyer un rayon avec l'aura adéquate, car vous ne pourrez pas survivre très longtemps au milieu de projectiles de couleur différente.

Partie 4

Après le combat, laissez-vous tomber dans le trou au centre, montez jusqu'à la première porte à gauche dans le hall principal, téléportez-vous dans la roue pour faire le hamster et venez à bout de la série d'obstacles en prenant autant de vitesse que possible et en utilisant vos auras bleue et rouge lorsque cela est nécessaire, pour accélérer votre course ou éviter les lignes de faisceaux électriques au sol ou au plafond. Vous changerez plusieurs fois de roue pour marquer les différents segments et arriverez finalement en haut du parcours assez facilement.

Montez ensuite aux barreaux, puis à ceux tout à gauche de la salle aux chandeliers, puis exécutez une série de sauts et de téléportations pour arriver sur les blocs. Polarisez-les au fur et à mesure de la couleur de votre choix, puis alternez la polarité du troisième pour le faire balancer d'avant en arrière, ce qui vous donnera assez d'élan pour atteindre un nouveau chandelier. Chargez ensuite votre aura bleue pour pouvoir vous accrocher aux blocs rouge, téléportez-vous de l'un à l'autre et montez à l'étage. Traversez le théâtre qui suit, chargez votre aura bleue en sautant en dessous du cube de même couleur pour le soulever et laisser passer le drone, attendez que ce dernier atteigne la deuxième moitié de la plate-forme à droite avant de polariser en bleu le cube au dessus de vous, puis empruntez le passage déverrouillé par votre petit ami mécanique une fois son parcours terminé.

Dans la salle suivante, utilisez votre aura bleue pour léviter et en même temps pousser lentement la boule en dessous de vous en vous téléportant derrière les faisceaux qui se succèdent, ne loupez pas le coche pour vous propulser vers les barreaux avant que la boule n'emprunte le halo bleu, puis téléportez-vous sur le rebord une fois en haut pour utiliser votre aura rouge et attirer la boule à vous. Vous pourrez ainsi l'utiliser pour vous coller au plafond et franchir le puits électrisé. Utilisez la flashportation une fois arrivé au plus loin sur la gauche afin de rejoindre la salle qui suit, utilisez l'aura bleue pour vous coller à la paroi du haut et lorsque la boule est sur le point de tomber, polarisez le rectangle au dessus de vous en rouge pour pouvoir rester accroché.

Montez sur le petit bloc en question, polarisez-le en bleu pour attirer la boule vers le bas, puis alternez la polarité de rouge à bleu pour l'envoyer se coller au plafond. Vous pouvez alors sauter vers elle et vous y coller aussi avec votre aura bleu, glisser vers la gauche et vous téléporter. Polarisez la barre en rouge pour pouvoir rejoindre le niveau du bas en usant finement de votre aura bleue et de la flashportation, rejoignez le hall central et Utilisez votre aura bleue pour monter le long du halo. Une épreuve d'obstacle qu'il vous faudra alors répéter quelques fois avant de la réussir vous attend alors, sous la forme de faisceaux électriques à travers lesquels il faudra vous téléporter pour continuer à monter. N'hésitez pas à relâcher très brièvement votre aura si vous prenez trop de vitesse et restez bien à l'intérieur du halo pour atteindre l'unique porte en haut.

Dans cette pièce, polarisez le bloc au sol avec le bon timing pour faire tourner les engrenages toujours dans le même sens afin de faire apparaître une plate-forme qui vous permettra de traverser en vous téléportant, puis empruntez le halo rouge. Là, tenez-vous sur le cube bleu le plus à droite au sol et élanchez-vous avec votre aura bleue vers les blocs rouges en haut à droite pour vous y accrocher, puis téléportez-vous par deux fois à travers les faisceaux en changeant immédiatement d'aura pour ne pas tomber. Au plafond, restez bien accroché aux blocs rouges avec votre aura bleue en vous téléportant entre chaque barre, laissez-vous tomber et polarisez la barre en bleu. Rejoignez le début de la salle en passant à travers le grillage à droite, traversez à gauche avec votre aura rouge et empruntez " l'ascenseur " à polarité en alternant rapidement votre aura pour vous hisser jusqu'en haut.

Empruntez le grand halo bleu qui suit, grimpez jusqu'au toit de la tour pour récupérer le Bâton, qui vous permet de manipuler les polarités à distance et d'infliger des dégâts dans le même temps. Laissez-vous tomber sur la droite de la tour, détruisez les obstacles sur votre route et préparez-vous à affronter un nouveau boss.

Boss : Guerickes Orb

Pour commencer, braquez votre nouvelle arme sur les quatre protections qui pivotent autour de l'oeil géant en gardant le faisceau actif pour détruire lesdites protections. Lorsque le boss braque à son tour son laser vers vous, fuyez-le en passant à travers avec la flashportation et reprenez la destruction des protections. Une fois celles-ci détruites, montez sur la gauche en vous aidant de l'aura adéquate et propulsez-vous en hauteur au centre à l'aide de l'aura rouge pour éviter le laser géant. Une fois votre tour terminé, faites feu de tout bois sur l'oeil pour lui enlever une nouvelle couche de protection, reprenez les esquives de laser classique et arrêtez-vous pour faire feu à chaque fois que l'occasion se présente. La configuration de la salle changera ensuite parfois brusquement : agrippez-vous alors aux blocs rouges au dessus de vous avec l'aura bleue pour éviter le faisceau électrique, esquivez de suite le laser et continuez ainsi jusqu'à ce que la pièce s'écroule. Contentez-vous alors d'esquiver quelques lasers de plus pour terminer le combat.

Partie 5

De retour au niveau le plus bas du hall principal, si vous ne possédez pas encore 15 parchemins minimum, il est temps de vous mettre à leur recherche à l'aide du guide ci-dessous. Posséder les 36 parchemins en vous engageant dans la dernière ligne droite vous vaudra même une fin alternative. Avec 15 parchemins minimum en poche, donc, passez dans l'ouverture tout en bas à gauche, déverrouillez le passage et tenez-vous sur la plate-forme au centre pour être téléporté au palais. Éliminez les deux individus sur le pont à l'aide de votre bâton, sautez et lévitez au dessus de la foreuse après l'avoir polarisé en utilisant la polarité adéquate et entrez dans le palais proprement dit.

Traversez le hall en trombe en éliminant les ennemis gênants, qui reviennent à l'infini, polarisez la foreuse dans l'escalier en vous positionnant en dessous avant de sauter par dessus, avancez tout droit et une fois dans le souterrain, détruisez le mur tout à droite pour ouvrir un passage. Tout en maintenant votre aura bleue pour que la luciole illumine votre chemin, montez alors les étages successifs dans le noir en éliminant au passage les deux bêtes noires qui croiseront votre chemin jusqu'à revenir au palais.

Avancez alors vers la droite et vous ne tarderez pas à atteindre la salle du trône, où vous attend le dernier boss.

Boss : Le Roi

Le boss vous envoie d'abord sa couronne pour vous jauger : exécutez de petits déplacements de côté pour éviter les foudres de cette dernière sans avoir à courir dans tous les sens (important pour la suite) et passez à travers le dernier rayon avec une flashportation. Le Roi arrive ensuite et vous attaquera en usant de quatre mouvements différents, dont deux vous laisseront une ouverture pour lui administrer une bonne dose de neutrons dans l'arrière train. Lorsque les bords de sa cape se chargent d'électricité, surveillez les machines sous le niveau du sol pour bien vous positionner et éviter les halos d'énergie ; pour éviter les ondes de choc que le Roi envoie par paire avec son épée, sautez et téléportez-vous à travers au dernier moment ; lorsque le boss se place de façon à laisser un peu d'espace derrière lui, laissez-vous faire par sa bulle et attendez d'être au contact pour vous téléporter dans son dos et faire feu sur lui ; enfin, lorsque des blocs rouges et bleus apparaissent au sol, préparez l'aura adéquate et esquivez le balayage du Roi en lévitant au dessus de lui, avant de faire feu dans son dos en atterrissant derrière lui.

Vous pourrez blesser deux fois le boss à chaque tour. En guise de transition, le Roi vous envoie sa couronne et des épées tournantes font irruption sur le sol, dont le côté en dent de scie vous tueront évidemment en un coup. Restez donc dans un coin ou l'autre de l'aire de combat pour éviter au moins deux attaques sur trois de la couronne avec de petits déplacements et téléportez-vous à travers l'épée gênante pour la troisième ainsi que pour éviter le dernier rayon qui balaye toute la zone. Lors de la seconde phase de ce genre, les épées tourneront plus vite, ce qui vous forcera à passer à travers entre chaque attaque de la couronne. Avec de la patience et en identifiant bien les timings à adopter, vous viendrez finalement à bout du Roi.

Il ne vous reste alors plus qu'à vous saisir de la couronne au sol et à vous diriger vers votre destin, sur la droite.

Guide des Parchemins

Dans la très grande salle où trône un arbre géant que vous devez escalader, à partir du lierre menant à la salle du deuxième boss, sautez vers la droite sur la colonne de béton retenue par des lianes et enchaînez les sauts et les téléportations vers la droite pour obtenir le parchemin.

Parchemin #2

Dans la pièce verte où vous avez obtenu la Capuche, après avoir obtenu le Bâton, empruntez les halos sur la gauche et détruisez l'obstacle sur la droite au lieu de vous laisser tomber dans le halo bleu en contrebas pour trouver le parchemin.

Parchemin #3

Dans la pièce où vous récupérez la Capuche, propulsez-vous vers le haut en sautant et en lévitant au dessus du halo bleu de gauche, puis téléportez-vous rapidement vers le centre de la pièce pour passer dans l'ouverture en haut en bénéficiant toujours de la poussée du halo.

Parchemin #4

Dans la pièce vert foncée la plus grande en bas à droite de la carte, sautez du rebord par lequel vous entrez dans la salle après avoir franchi le faisceau électrique au sol en vous dirigeant vers l'alcôve en dessous et téléportez-vous au dernier moment pour combler la distance entre vous et le parchemin. Enfoncez ensuite le bouton pour désactiver le faisceau.

Parchemin #5

A partir de la grande pièce mauve en longueur tout en bas de la carte, polarisez votre plate-forme en bleu pour la faire "démarrer" et changez sa polarité à mi-parcours pour la faire prendre de l'altitude et ainsi accéder au passage à droite au dessus de la sortie classique : vous trouverez au bout le parchemin sous un faisceau électrique.

Parchemin #6

Dans une salle vert foncée tout à l'est, où vous devez vous débarrasser de deux bêtes noires en leur faisant tomber dessus un faisceau électrique, utilisez simplement votre aura rouge pour léviter vers le parchemin entre les deux grillages.

Parchemin #7

A partir de la pièce mauve en zigzag où vous devez éviter les drones pour ne pas finir grillé dans un faisceau, téléportez-vous derrière le faisceau en bas à gauche pour atteindre une pièce beige : là, montez en passant à travers les faisceaux qui vont et viennent et téléportez-vous à travers le dernier obstacle en haut à gauche pour atteindre le parchemin.

Parchemin #8

A partir de la pièce mauve toute en longueur en bas de la carte, ne polarisez pas la plate-forme qui vous emmène vers la droite de l'écran et laissez-vous plutôt tomber dans le premier gouffre en vous téléportant vers la gauche pour éviter le faisceau, utilisez la Capuche pour léviter dans le halo qui suit et récupérez le parchemin.

Parchemin #9

A partir de la salle mauve où se trouve le parchemin précédent, passez de l'autre côté du faisceau électrique sur la gauche à mi-hauteur du dénivelé où vous deviez utiliser des drones pour éviter les obstacles et préparez-vous à vous téléporter vers la gauche avant de terminer votre chute pour ne pas atterrir sur un autre faisceau et ainsi rejoindre le parchemin.

Parchemin #10

Dans la salle vert foncée plongée dans l'obscurité où des fleurs bleues vous permettent de garder les lucioles près de

vous, grimpez comme vous le feriez pour atteindre le coin supérieur droit de la pièce, mais sauter sur la petite plate-forme creuse sur la gauche pour pouvoir enchaîner avec un autre saut et vous téléporter vers le parchemin bien en vue à gauche.

Parchemin #11

Après avoir battu l'Orbe de Guerickes, entrez dans la pièce tout en bas à gauche de l'atrium central pour trouver ce parchemin, qui vous attend sagement au sol.

Parchemin #12

En ressortant du premier théâtre que vous croisez, rejoignez la porte juste un peu au dessus sur le versant gauche du hall central, placez-vous sur un petit cube, polarisez-le en bleu et jetez-vous vers la première ouverture en haut à gauche. Polarisez le cube en rouge, redescendez, puis remontez cette fois dans la seconde ouverture pour polariser le second cube en rouge également, ce qui fera léviter ce dernier et vous dégagera la voie vers le parchemin.

Parchemin #13

Dans la grande salle de l'arbre géant, au niveau du dernier halo à côté de la fleur rouge qu'il vous fallait éviter, sautez et utilisez votre aura bleue pour vous propulser le plus haut possible afin de pouvoir attraper la branche vers la gauche. Cela fait, allez sauter et vous téléporter vers la gauche pour atteindre une autre branche et récupérer le parchemin.

Parchemin #14

Dans la pièce verte tout en longueur où des blocs électrisés vont et viennent en vous bloquant la route, suivez rapidement le bloc du haut en vous téléportant, faites une halte en vous laissant tomber puis en remontant aussitôt, montez sur le rebord plus à droite et dirigez-vous vers la gauche pour trouver une plate-forme à l'abri, d'où vous pouvez vous élancer et vous téléporter derrière le faisceau en hauteur : tout à gauche vous attend le parchemin.

Parchemin #15

A partir de la pièce verte le plus au nord faisant le lien avec l'atrium central, empruntez la sortie de droite pour rejoindre une zone fermée de la salle de l'arbre géant. Avec la Capuche, chargez alors votre aura bleue pour vous faire propulser par le premier faisceau et activez l'aura rouge une fois assez haut pour vous faire attirer par le second faisceau, qui pourra ainsi vous mener droit au parchemin après quelques tentatives et un petit coup de pouce de la flashportation.

Parchemin #16

Une fois les bottes récupérées, retournez dans les premiers couloirs de l'aventure, là où vous deviez attendre que les drones passent en dessous de vous pour activer des blocs : au niveau de ces blocs, allez sur la droite et passez à travers le grillage pour atteindre la bibliothèque, où vous attend le parchemin.

Parchemin #17

Dans le couloir à l'ouest du parchemin précédent, utilisez votre aura bleue dans le halo le plus petit sur la gauche pour atteindre une zone cachée dans le plafond où repose votre dû.

Parchemin #18

Une fois les bottes en votre possession, retournez là où vous aviez obtenu les Gants, polarisez le cube de droite en rouge en vous tenant dessus, puis sautez et téléportez-vous vers la droite au dessus des caisses pour atteindre le parchemin.

Parchemin #19

En partant de la pièce où vous obtenez la Capuche, laissez-vous tomber au niveau du halo bleu allant vers le bas, prenez l'embranchement à gauche et utilisez conjointement votre aura bleue et la téléportation pour vous agripper aux

barres rouges au plafond. Arrivé sur la barre rouge en contrebas, exécutez un petit saut et une flashportation bien dosés pour vous agripper au rebord sur la droite et utilisez à nouveau l'aura bleue pour pouvoir rejoindre le parchemin.

Parchemin #20

Dans la première pièce orange que vous atteignez, où un grand cube tourne au centre en projetant un halo rouge, sautez et téléportez-vous dans le halo en question pour vous accrocher avec votre aura bleue et lorsque le halo pointe droit vers le haut, propulsez-vous en chargeant votre aura bleue pour être projeté sur le parchemin entre deux faisceaux électriques.

Parchemin #21

Dans une pièce orange au milieu des autres, juste après avoir suivi une boule de débris électrifiée pour passer dans l'ouverture au sol, sautez vers la droite et téléportez-vous derrière la coulée de lave pour trouver une zone cachée. Au fond, utilisez alors l'aura bleue en faisant mine de sauter dans la lave pour vous rattraper à la barre rouge et pouvoir atteindre le parchemin.

Parchemin #22

A partir du parchemin précédent, passez cette fois-ci sur la gauche en passant à travers le flot de débris qui s'écoule des deux côtés et lévitez au dessus de la lave avec l'aura rouge, en allant de haut en bas pour prendre de l'élan. Vous finirez ainsi par atteindre la zone cachée au plafond où réside le parchemin.

Parchemin #23

Dans la pièce orange toute en longueur où vous devez faire bouger deux robots pour progresser en guidant un drone qui provient du coin supérieur droit de la salle, complétez le puzzle pour débloquer la sortie et postez-vous sur la plus haute plate-forme sur la droite. De là, sautez et téléportez-vous vers le bloc bleu maintenant activé en chargeant votre aura rouge pour vous y agripper, puis rejoignez le bloc rouge en vous téléportant et en changeant rapidement d'aura. Ne vous reste alors plus qu'à vous téléporter vers le parchemin.

Parchemin #24

Dans la salle orange où repose une grande statue de taureau (qui apparaît sur votre carte), lévitez dans le halo de gauche en sautant vers la droite pour trouver une ouverture cachée : téléportez-vous derrière le faisceau et laissez-vous tomber pour récupérer le parchemin.

Parchemin #25

Après avoir vaincu Oleg dans la salle marqué d'un symbole d'électricité, préparez-vous à vous téléporter vers la droite avant de vous laisser tomber dans le trou pour pouvoir atterrir sur le chandelier et vous élancer vers le parchemin bien en vue.

Parchemin #26

Dans la pièce beige (au nord-ouest de la zone verte où vous aviez combattu le deuxième boss) où vous devez accompagner un drone sur une barre bleue jusqu'au robot sur la droite, empruntez le halo rouge pour vous agripper à la barre bleue en question mais n'attendez pas le drone pour partir. Postez-vous ensuite sur le rebord le plus proche du faisceau électrique au sol et de là, exécutez un saut en chargeant votre aura rouge au bon moment pour vous propulser jusqu'au petit cube bleu tout en haut à droite. De là, téléportez-vous vers la barre bleue en l'attirant si nécessaire avec l'aura rouge et traversez pour atteindre le parchemin.

Parchemin #27

Au niveau de la ligne de production de drones, au sud-ouest de la salle du taureau, là où les drones ne sont encore qu'à l'état de pièces métalliques sculptées passant à gauche d'un bain électrique, tenez-vous sur les élévateurs en gênant l'arrivée des drones en devenant pour en envoyer au moins un sur la plate-forme à droite. Poussez ensuite cette pièce

métallique vers la droite en la retournant si nécessaire en fonçant dedans avec la flashportation et poussez-la délicatement par l'ouverture au fond pour qu'elle appuie sur l'interrupteur. Descendez alors les barreaux qui se révèlent sur la gauche pour atteindre le parchemin.

Parchemin #28

Après le grand passage en roue de hamster dans les salles jaunes, dans la pièce remplie de chandeliers que vous devez emprunter pour atteindre l'ouverture au plafond, continuez votre route vers la droite une fois arrivé face aux barreaux en sautant sur deux nouveaux chandeliers pour rejoindre l'alcôve dans laquelle se cache le parchemin.

Parchemin #29

Dans la pièce violette où vous devez manœuvrer une boule rouge pour traverser en hauteur, utilisez la polarité dédagée par la boule, votre aura rouge et la flashportation pour vous hisser dans l'alcôve où se terre le parchemin.

Parchemin #30

En sortant de la dernière pièce violette pour regagner le hall central, allez enfoncez le bouton sur l'autre versant de l'atrium pour lancer le parchemin sur son parcours et dépêchez-vous de grimper en traversant les divers obstacles électriques pour attendre le parchemin, qui ne fait que passer au dessus du petit faisceau électrique tout en haut à droite.

Parchemin #31

Dans la pièce grise tout en haut à droite de la tour, où vous devez polariser une barre sur la droite pour pouvoir traverser en contournant la zone par la droite en empruntant un halo bleu, une fois la barre en question polarisée, utilisez votre aura bleue en sautant pour prendre de l'élan, téléportez-vous rapidement à travers le grillage à droite pour profiter de l'énergie de poussée et rejoindre le rebord en hauteur, puis passez à travers les faisceaux avec la flashportation pour récupérer le parchemin.

Parchemin #32

Dans la même pièce que le parchemin précédent, après avoir traversé sur la gauche et emprunté l'ascenseur de cubes, ouvrez l'oeil pour repérer une ouverture dans le plafond, qui mène en réalité sur un autre ascenseur du même genre. Alternez donc rapidement entre aura bleue et rouge pour grimper, puis arrangez-vous avec tous les cubes disponibles pour placer la barre sur la plate-forme centrale : elle vous fournira l'énergie qu'il faut, en chargeant la bonne aura, pour vous élaner vers le haut où repose le parchemin (d'autres solutions peuvent amener au même résultat).

Parchemin #33

À l'ouest de la salle précédente, vous atteignez l'armurerie : traversez-la sans emprunter le grand halo bleu et récupérez le parchemin qui vous attend près du cadavre d'un scientifique.

Parchemin #34

Dans le théâtre le plus au sud-est de la carte, sautez simplement de chandelier en chandelier en utilisant la téléportation pour atteindre le parchemin en haut à gauche.

Parchemin #35

Dans le théâtre juste au nord-ouest du précédent, polarisez en rouge les rectangles au sol et grimpez au lierre à gauche pour passer sous les blocs ainsi soulevés et mettre la main sur le parchemin.

Parchemin #36

Dans le théâtre le plus haut dans la tour, poussez la caisse sur la gauche pour que le drone qui patrouille puisse accéder au bloc au sol, polarisez ce bloc en bleu, poussez le drone tout à droite et polarisez également en bleu le

deuxième bloc. Montez alors rapidement au lierre, sautez sur le chandelier, puis rapidement sur le second avant que le drone ne le fasse remonter. Sauter et téléportez-vous vers la gauche pour agripper le lierre, et le drone fera son travail en faisant remonter le bloc bleu qui fait obstacle entre vous et le dernier parchemin.

+ 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.

The Legend of Zelda : The Wind Waker HD

© Nintendo 2013

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

⬇ EVITER LES PROJECTEURS

Sur la toute première île que Link doit infiltrer de nuit, l'objectif consiste à atteindre le sommet en progressant de manière discrète. Le seul moyen de passer la corniche avec les deux projecteurs est de dévier le sens des faisceaux lumineux en éliminant chaque monstre qui contrôle les différents faisceaux. Dès que vous pouvez accéder à un balcon, faites le tour à l'extérieur et montez jusqu'au projecteur. Vous pourrez affronter vos ennemis en utilisant les bâtons situés dans les jarres.

⬇ VAINCRE LE BOSS DE LAVE

Plutôt que d'attaquer ce monstre de front, essayez de vous éloigner pour lancer le grappin sur la queue du dragon qui pend au plafond de cette grande salle, et atterrissez sur les corniches pour voir le boss se faire assommer par les rochers. Répétez ceci trois fois en essayant de rester en hauteur pour gagner du temps, puis descendez pour achever ce monstre à l'épée. Il faudra lui envoyer plusieurs fois le grappin dans l'oeil pour le voir s'écrouler, ce qui vous permettra de l'achever en enchaînant des coups d'épée.

⬇ SAUVER L'ARBRE DES PARASITES

En arrivant dans la forêt, Link rencontre un vieil arbre qui est infesté de parasites. Le seul moyen de les faire tomber est d'effectuer une roulade contre un arbre. Une fois les parasites au sol, détruisez-les rapidement à l'épée en privilégiant l'attaque tornade.

⬇ CAPTURER LES COCHONS

Un truc qui ne sert à rien mais qui s'avère assez fun. Pour réussir à attraper les cochons qui peuplent certaines îles, approchez-vous d'eux en rampant puis appuyez sur A pour les porter comme de vulgaires pots et regardez-les fondre en larmes.

📷 L'APPAREIL PHOTO DE MERCANTILE

Vous trouverez l'appareil photo dans la prison de Mercantile. Ouvrez la porte de la cellule en appuyant sur l'interrupteur puis cassez la grosse caisse en faisant une roulade contre elle. Faufilez-vous dans le petit tour et suivez le chemin suivant : gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, avant, droite, tout droit, jusqu'au bout puis droite. Vous tomberez alors dans une petite grotte. Ouvrez le coffre pour découvrir l'appareil photo ! En allant trouver le photographe de la ville vous deviendrez alors son apprenti.

📷 LES MISSIONS DU PHOTOGRAPHE

Lorsque vous aurez l'appareil photo et que vous l'aurez montré au photographe de Mercantile, ce dernier vous donnera trois missions. La première consiste à photographier un individu qui n'arrête pas de poster des lettres d'amour. La personne en question est l'homme habillé en rouge. Placez-vous à bonne distance de la boîte aux lettres et attendez qu'il vienne y déposer une lettre. Immortalisez l'instant sur pellicule et rapportez la photo à votre mentor. La prochaine mission vous demande de photographier la personne la plus craintive de l'île. Rendez-vous dans le bar et parlez à l'homme assis à la table. Montez ensuite sur la table et poussez les verres pour en faire tomber un. L'homme se mettra alors à trembler. Prenez vite une photo (attention, vous devez être rapide car la photo doit contenir l'homme en entier). Rapportez votre image au photographe. La troisième et dernière mission consiste à prendre en photo les deux amoureux de l'île. Mettez-vous dans un coin de la place où se trouvent les enfants et attendez que le promeneur passe devant la jeune fille qui souhaite montrer sa nouvelle robe à tout le monde. En se croisant, les deux personnages échangeront un regard que vous devez coucher sur pellicule. Montrez la photo au photographe. Il vous remettra un collier du bonheur.

📷 LES BLASONS D'ÉPÉISTE

Apportez 10 blasons d'épéiste à Orco pour qu'il vous enseigne un nouveau coup : l'attaque tourbillon. Vous pourrez les récupérer en les volant aux chevaliers Darknut avec le grappin-griffe lorsqu'ils n'ont plus d'armure, ou en les tuant.

📷 LA GELÉE CHUCHU

Apportez 15 unités de gelée chuchu rouge, ou verte au pharmacien de Mercantile pour obtenir une potion rouge ou verte (vous avez besoin d'un flacon vide). Il existe également des blobs bleus qui donnent de la gelée bleue (vie + magie).

📷 ENTRER DANS LA CAVERNE DE JABU

Pour entrer dans la caverne de Jabu derrière l'île de l'Aurore, vous devez entrer dans la tourbillon qui se trouve face au mur gris et utilisez les bombes sur celui-ci pour le faire exploser.

LES FIGURINES TENDO

Près de l'île de la forêt se trouve un îlot (pour y accéder, lorsque vous montez sur l'arbre Mojo, ne prenez pas le chemin qui mène au donjon, mais l'autre qui se trouve face à vous lorsque vous atteignez le sommet). Sur cette île vous pouvez accéder aux figurines Tendo. Pour cela, appâtez un goéland avec un fruit miam-miam et contrôlez-le pour aller appuyer sur l'interrupteur qui se trouve sur l'île de la forêt, face à vous. Si vous apportez des photos couleurs (avec l'appareil photo DX), vous pourrez gagner des figurines du personnage photographié.

L'APPAREIL PHOTO COULEUR

Pour obtenir l'appareil photo couleur une fois que vous avez l'appareil noir et blanc, vous devez terminer les 3 missions d'Autofocus le photographe. Retournez ensuite voir le photographe de Mercantile. Cet appareil vous sera utile pour obtenir les figurines Tendo.

PLUS DE MAGIE

A partir du Temple de la Terre, à la tombée de la nuit, dirigez-vous vers l'Est. Trouvez une tornade au centre de laquelle se trouve un calamar géant. Tirez-lui dans les yeux avec le boomerang pour locker plusieurs cibles à la fois. Une fée apparaîtra et doublera votre jauge de magie.

FAIRE REPOUSSER LES ARBRES

Après avoir libéré les Kokiri de l'île de la forêt, vous pourrez les aider à faire repousser les arbres Mojo. Mettez de l'eau dans un flacon et rendez-vous sur les îles suivantes pour la verser sur les jeunes pousses. Attention, l'eau perd ses vertus au bout de 20 minutes.

- Saut de roc
- Serrure de Pierre
- Île Géminée
- Île de Qui-ça
- Île du poisson
- Île du requin
- Île étoilée
- Îlot oriental des fées

LA LANGUE D'HYRULE

Lorsque vous aurez terminé le jeu, relancez une partie avec cette sauvegarde, Link sera capable de comprendre la langue ancienne.

GARDEZ LA TENUE DU DÉBUT.

Une fois le jeu terminé, relancer une partie en sélectionnant le fichier marqué d'une triforme, la grand-mère de Link lui donnera une tenue invisible, et vous aurez Link en pyjama et sans son bonnet.

TITRE DE PROPRIÉTÉ DE LA VILLA

A Mercantile, acceptez la demande de l'institutrice et partez chercher les quatre galopins. A chaque fois que vous en trouverez un vous devrez lui courir après pour le stopper. Voici leurs emplacements respectifs :

- L'un d'eux se trouve derrière le magasin de bombes, à l'extérieur du village.
- Un autre est perché dans l'arbre devant la boîte aux lettres. Vous devez percuter l'arbre en faisant une roulade pour le faire tomber.
- Un troisième est planqué derrière la stèle du danseur qui vous apprend le chant du soleil.
- Un dernier est caché dans un buisson, vous devez passer sous la muraille par le passage à gauche de l'école pour le trouver.

Après avoir reçu un fragment de coeur en récompense, parlez à l'institutrice pour recevoir un rubis violet. Si vous parlez à nouveau aux enfants, ils vous parleront d'un pendentif à trouver en fonçant dans l'arbre près du magasin de bombes. Ceci lancera la quête des pendentifs du bonheur permettant d'acquérir le titre de propriété de la villa (20 pendentifs requis) située sur "l'île de Qui-ça" en E5.

LES MÉLODIES OPTIONNELLES

Chant du soleil

Pour apprendre le chant du soleil, allez voir le danseur de Mercantile (l'espèce d'Elvis à côté de la tombe) et montrez- lui votre baguette du vent).

Requiem de la Tornade

Pour apprendre l'air de la tornade, trouvez cyclos (dans une tornade) et tirez-lui dessus avec votre arc ou votre boomerang jusqu'à ce qu'il s'avoue vaincu.

📌 PETITES CHOSES AMUSANTES

Voici quelques petites actions amusantes à essayer.

Aïe !

Tirez sur Lion Rouge avec l'arc pour le voir mimer la douleur.

Chapeau volant

Soufflez sur un marchand avec la feuille Mojo et son chapeau s'envolera.

Ouste !

Entrez dans la boutique de Naglagla en pleine nuit et jouez le chant du soleil pour qu'il vous réprimande.

Cochon surprise

Frappez un cochon puis attrapez-le. Surprise ! De même frappez un gros cochon noir pour le voir charger.

Bateau en feu

Posez une bombe sur le bateau de Terry pour que celui-ci dégage de la fumée.

📌 MINI-JEU DES COCHONS

Sur Mercant'île, allez près du magasin de bombes. Assez proche de celui-ci se trouve un homme plutôt grand. Montrez-lui 3 colliers macabres et il vous proposera un jeu : le jeu des cochons. Le but est de ramener 3 cochons dans un enclos en moins de 2 minutes.

📌 LA VOILE RAPIDE

Note : Cet objet n'existe que sur la version HD.

Allez à Mercant'île, de nuit, et entrez dans la salle de vente aux enchères (porte rouge). Parmi les objets mis en vente (fragment de cœur, carte au trésor...), on pourra vous proposer une voile rapide. Vous pouvez l'obtenir à un prix inférieur à 500 rubis et n'avez donc pas besoin d'acquiescer d'abord la grande bourse. En mer, appuyez une fois sur A pour lever la voile normale, et une deuxième fois pour la remplacer par la voile rapide (rouge). Celle-ci vous permet de naviguer plus rapidement, mais aussi d'avoir toujours le vent en poupe ! Autrement dit, vous n'aurez plus besoin de sortir la baguette pour jouer la mélodie du vent à chaque fois que vous changerez de direction.

📌 LA FIOLE DE TINGLE

Note : Cet objet n'existe que sur la version HD.

La fiole de Tingle s'obtient de la même façon que le poste de Tingle sur la version GameCube mais n'a pas du tout les mêmes fonctions.

A Mercantile, empruntez le petit passage à gauche de l'entrée pour trouver une petite porte derrière le bâtiment en briques rouges. Cela vous emmène dans la prison où est enfermé Tingle, et il vous suffit de marcher sur l'interrupteur derrière les jarres pour ouvrir la geôle. Le lutin vous offre alors sa fiole.

Utilisez cette fiole pour envoyer des messages aux autres joueurs via la communauté Miiverse. Il est possible d'y joindre des captures d'écran en utilisant l'appareil photo du jeu. Vous devez être connecté. Cochez la case "révélations" si votre message gâche le déroulement du jeu. Vous trouverez sur les rivages des bouteilles à la mer envoyées par les autres joueurs.

📌 LES FRAGMENTS DE TRIFORCE

Cette partie est légèrement différente de la version GameCube. En effet, les 8 endroits à visiter pour acquérir les cartes de la Triforce sont les mêmes, mais vous ne trouverez que 3 cartes, les autres étant remplacées par des fragments de Triforce (gain de temps et d'argent).

Emplacement de 5 des 8 fragments de la Triforce :

Fragment de Triforce N°1 : Ile de Qui-ça (île de Link)(E5)

Quand vous serez en possession du titre de propriété que détenait l'institutrice de Mercantile mais qu'elle vous cède pour une vingtaine de pendentifs du bonheur (vous devez avoir complété la quête des abeilles tueuses), entrez dans la maison et levez les yeux pour apercevoir une prise pour le grappin-griffe. Utilisez-la pour révéler un passage secret derrière la cheminée. Là, vous devrez vous arranger pour descendre le plus possible dans le labyrinthe. Sautez dans le trou, éliminez les ennemis puis empruntez l'échelle pour trouver un socle décoré du symbole du vent. Jouez la mélodie du vent pour faire apparaître le coffre contenant un fragment de Triforce.

Fragment de Triforce N°2 : Bateau fantôme

Aidez-vous de la carte du vaisseau fantôme (voir section Cartes Spéciales des Quêtes Annexes de la solution) pour repérer sa position, et dirigez-vous vers lui en bateau. A l'intérieur, éliminez tous les fantômes à l'aide du bouclier miroir pour faire apparaître le coffre renfermant un fragment de Triforce.

Fragment de Triforce N°3 : Ile de l'Aurore (B7)

Montez jusqu'au pont, tournez-vous vers le nord-ouest et planez loin dans cette direction jusqu'au gros rocher en forme de tête situé sur le promontoire, en prenant soin d'orienter le vent dans la bonne direction. Là, soulevez le rocher avec le bracelet de force et sautez dans le trou. Il faudra battre bon nombre d'adversaires et descendre plusieurs étages avant de trouver la dalle qui matérialisera le coffre à l'aide de la mélodie du vent. Le fragment de Triforce est à vous.

Fragment de Triforce N°4 : Ile de la Tête de Pierre (C5)

Soulevez le rocher en forme de tête avec les bracelets de force. Battez tous les ennemis qui se présentent à vous et jouez la mélodie du vent sur le socle pour trouver un fragment de Triforce.

Fragment de Triforce N°5 : Ile aux Trois Tours (G1)

Montez aux arbres à l'aide du second grappin et sautez dans le trou. Débarrassez toutes les salles de leurs occupants puis jouez la mélodie du vent sur la dalle bleue pour faire apparaître le coffre contenant un fragment de Triforce.

Emplacement des 3 cartes de la Triforce :

Carte Triforce N°1 : Cannonière (B5)

Entrer dans la Cannonière ne sera pas chose facile. Vous devrez utiliser les bombes depuis votre bateau pour détruire tous les canons qui protègent l'île. Une fois à l'intérieur, jouez la mélodie du vent sur le socle pour matérialiser le coffre. Il contient la première carte Triforce.

Carte Triforce N°2 : Ile aux Nichoirs (G5)

Commencez par débarrasser les piliers rocheux de tous les rapaces qui surveillent leurs nids. Utilisez ensuite un Fruit Miam-Miam (vendu par Terry) pour contrôler un goéland, et activez tous les interrupteurs en hauteur (sur les nids) en passant dessus pour ouvrir la grille. Il ne reste plus qu'à jouer la mélodie du vent sur le socle pour matérialiser le coffre contenant la deuxième carte Triforce.

Carte Triforce N°3 : Serrure de Pierre (A5)

Cherchez les trois bateaux pirates qui naviguent près de l'île et détruisez-les avec des boulets de canon pour voir apparaître un halo lumineux. Utilisez le grappin-griffe pour repêcher un coffre à cet emplacement. Il contient la troisième carte Triforce.

Une fois les 3 cartes en poche, payez 3 fois 398 rubis pour les faire déchiffrer à Tingle sur son île en C3.

Voici les zones de la map dans lesquelles sont enfouis les 3 fragments de Triforce indiqués sur les 3 cartes de la Triforce (n'oubliez pas de donner à manger aux poissons pour dévoiler ces zones sur la map et pouvoir les comparer avec vos cartes Triforce) :

{| Carte de la Triforce 1 : Ile du Poisson (B4)

Carte de la Triforce 2 : Ile de la Tête de Pierre (C5)

Carte de la Triforce 3 : Saut de Roc (G6)

VOLER UN BUTIN FACILEMENT

Utilisez le grappin-griffe sur les ennemis pour leur voler un butin. Cela marche aussi avec les Darknuts à condition de leur faire sauter leur armure.

SOLUTION COMPLÈTE

La Quête principale

Cette partie étant consacrée à la quête principale de Zelda : The Wind Waker, il est conseillé de se reporter régulièrement à la section concernant les quêtes annexes, pour éviter de passer à côté de certains objets facultatifs mais néanmoins importants. Hormis pour ce qui est des fragments de coeur et des cartes situées hors des donjons, il sera précisé dans la quête principale à quel moment il peut être utile de récupérer tel ou tel item particulier. Il suffira alors de se référer à la partie dédiée aux quêtes annexes pour trouver le détail d'obtention de l'objet en question. Il va

de soi que tout bon aventurier ne consultera cette page qu'en cas d'extrême embarras.

De l'obtention de l'épée et du départ vers l'aventure

Notre quête commence quelque part sur l'île de l'Aurore, en compagnie du héros, Link, et de sa jeune soeur Arielle. Sur les conseils de sa frangine, Link décide de se rendre dans la maison de Mémé pour recevoir son cadeau d'anniversaire. Descendez de la tour de guet en empruntant la grande échelle, et dirigez-vous vers la droite de l'autre côté du pont. C'est l'occasion de constater que quelle que soit la hauteur d'une échelle, vous pouvez vous lâcher sans perdre de vie à condition de tomber bien verticalement et de vous réceptionner sur vos deux pieds. Bref, une fois sur l'autre rive, suivez le chemin jusqu'à la maison la plus éloignée, entrez à l'intérieur et montez l'échelle pour parler à Mémé. Link reçoit alors la Tenue du Héros qu'il s'empresse de revêtir. Retour sur la tour de guet pour informer Arielle de l'obtention de votre nouveau cadeau. La jeune fille aussi a quelque chose pour vous : la Longue-Vue. Assignez-la à un bouton et regardez en direction de la boîte aux lettres. Zoomez au maximum sur le facteur à l'aide du stick analogique droit, puis regardez dans le ciel pour apercevoir un rapace en train de kidnapper une autre jeune fille. Ses compagnons pirates parviennent à toucher le rapace, mais la fille tombe inconsciente dans la forêt. Sans perdre une seconde, vous décidez d'aller la chercher. Descendez de la tour de guet, et prenez le chemin de gauche qui monte vers la forêt. Vous êtes bloqué dans votre progression par une rangée d'arbustes que vous ne pourrez couper qu'avec une épée. Il est temps d'aller voir Orco, le vieux maître d'armes, dans la maison à deux étages située de l'autre côté du pont. En approchant de la maison, l'autre vieillard vous fait signe du balcon. Ciblez-le avec le bouton L et parlez-lui. Vous pouvez maintenant rentrer dans la maison et vous entraîner avec Orco au rez-de-chaussée. Acceptez l'épreuve et suivez les directives pour passer le test. Vous devrez d'abord effectuer une attaque horizontale avec B sans imprimer de direction sur le stick, effectuez ensuite un enchaînement de huit coups avec B. Ensuite, déclenchez une attaque verticale en commençant par cibler Orco avec le bouton L avant de la frapper avec B (toujours sans imprimer de direction avec le stick). Combinez alors cette attaque avec un enchaînement de huit coups pour passer à l'étape suivante. Pour faire un coup visé, ciblez Orco avec le bouton L, et faites un coup d'épée vers le haut. Recommencez l'opération huit fois de suite pour réaliser l'enchaînement. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton B pour déclencher une attaque circulaire en relâchant le bouton. Vous pouvez vous déplacer tout en canalisant l'épée. Enfin, Orco vous apprend la technique de l'attaque spéciale : ciblez votre adversaire avec L et attendez qu'il amorce un coup (le bouton A clignote alors en produisant un bruit spécial) pour déclencher une contre-attaque fulgurante avec le bouton A. La dernière épreuve, le saut, consiste à appuyer sur A pour faire une attaque sautée en visant l'ennemi avec L. Une fois l'entraînement terminé, Link reçoit L'épée du Héros. " Utilisez-la avec sagesse par respect pour le vieil homme qui vous a transmis son savoir ".

Guet-apens dans les sous-bois

Retour à l'entrée de la Forêt, où vous pouvez désormais couper les arbustes qui vous bloquaient le passage. Sachez que vous pouvez sauvegarder votre progression à n'importe quel moment en passant par le sous-menu. Suivez le chemin jusqu'au pont, et traversez-le en sautant par-dessus le trou. Passez l'entrée pour vous retrouver dans la Forêt. Vous retrouvez immédiatement la jeune fille, mais elle gît inconsciente en haut d'un arbre. Longez le mur de droite, sautez en contrebas, et éliminez le Bokoblin en utilisant les techniques que vous venez d'apprendre. Montez sur le tronc, sautez vers la corniche, et repérez l'énorme rocher sur la droite.

Vous devrez y revenir plus tard quand vous pourrez le soulever avec le bracelet de force pour trouver le repaire d'une grande fée.

Continuez donc sur la gauche et sautez pour affronter deux autres Bokoblin. La jeune fille fait alors une chute spectaculaire, et Link s'approche d'elle pour entamer une discussion. On apprend alors qu'elle s'appelle Tetra et qu'elle fait partie d'une bande de pirates. Mais Link a tout juste le temps de se remettre de ses émotions que c'est sa propre soeur qui se fait enlever par le rapace. Le jeune héros prend alors la décision de partir sur le bateau pirate pour retrouver Arielle. Avant de partir en direction de la Forteresse Maudite, il reste quelques préparatifs à faire. Revenez dans la maison de Mémé pour vous apercevoir que le bouclier n'est plus au premier étage. C'est en fait la grand-mère qui l'avait mis de côté pour éviter de voir partir son petit-fils. Link reçoit tout de même le précieux Bouclier du Héros qui n'est autre que le bouclier de la légende. Servez-vous en lors des combats en appuyant sur R. Il s'agit là d'un item particulièrement utile pour tous les affrontements que vous serez amené à faire durant l'aventure, alors pensez à l'utiliser. Faites vos adieux à Mémé, puis rejoignez les autres sur la plage. Si vous êtes prêt, parlez à Tetra et préparez-vous à embarquer sur le bateau pirate.

Initiation à la piraterie

Première chose à faire : aller voir Nico dans la cale du bateau pour passer le brevet de pirate. Passez la porte, descendez l'escalier et parlez à Nico pour prendre connaissance du défi. Vous devez marcher sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et atteindre l'autre côté en vous aidant des plates-formes et des cordes, tout ça en temps limité.

L'épreuve n'est pas difficile, et vous pouvez réajuster la longueur et l'axe des cordes à l'aide du bouton R. Vous pouvez ensuite ouvrir le coffre qui contient le Sac à Butin. On vous fait signe alors de remonter sur le pont pour accoster près de la Forteresse Maudite. Montez tout en haut du mât et voyez comment Link parvient à se faire désigner volontaire pour jouer le rôle de l'homme-canon. Vous voilà en tout cas sur l'île de la Forteresse Maudite.

La Forteresse Maudite

Les choses se présentent mal ; Link a perdu son épée et ne peut compter que sur les conseils de Tetra qui lui parle au moyen d'un médaillon pour l'aider à réussir sa mission. Vous constaterez que vous avez désormais l'Amulette Pirate dans votre inventaire. Approchez-vous des premiers tonneaux et soulevez-les pour vous cacher dessous tout en avançant. Vous pourrez utiliser cette technique pour ne pas vous faire repérer à chaque fois que vous verrez des tonneaux vides. Les faisceaux et les ennemis vous verront si vous avancez quand ils vous observent. Montez en direction des escaliers et continuez votre route jusqu'au premier projecteur. Si vous vous êtes fait prendre entre-temps, Link sera jeté en prison et devra sortir en rampant dans le passage caché derrière la jarre sur l'étagère. Le passage vous amène d'ailleurs droit sur un coffre contenant la Carte du Donjon, essentielle pour la tâche qui vous attend dans ce niveau. Sautez de l'autre côté à l'aide de la corde, et ouvrez la porte sur la gauche. Vous débouchez sur une ouverture qui mène sur les remparts de la forteresse. L'échelle vous conduit à un projecteur, contrôlé par un Bokoblin que vous devez abattre pour désactiver le projecteur. Comme vous n'avez plus d'épée, brisez la jarre pour récupérer un bâton et servez-vous en contre votre ennemi tout en vous protégeant de ses coups à l'aide du bouclier. Repérez quel projecteur vous venez de désactiver, car il vous faudra tous les faire un par un pour pouvoir continuer. Vous pouvez déjà sauter vers celui de gauche pour déloger son occupant. Suivez le chemin jusqu'à la galerie, et choisissez par exemple de repartir sur la gauche. Prenez la même porte que tout à l'heure, mais continuez cette fois jusqu'à la porte située au bout de la prochaine galerie. Vous remarquez un buste de Molblin sur le mur de droite. Si vous tombez au rez-de-chaussée, il vous tirera dessus avec un rayon, mais vous devez le faire pour récupérer le rubis jaune dans le coffre de cette salle. Remontez ensuite rapidement sans vous faire voir par la statue. Sautez de l'autre côté à l'aide de la corde, et ouvrez la porte. Les deux balcons ne vous permettent pas d'atteindre les autres faisceaux, alors continuez vers la prochaine salle. Vous devrez revenir dans cette pièce une fois que vous aurez désactivé tous les faisceaux. Progressez en vous cachant sous un tonneau, et arrêtez-vous dès qu'un Molblin regarde dans votre direction.

Si vous vous faites prendre, repartez directement en direction des salles de droite depuis la prison, sinon, continuez également vers les salles de droite mais dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le stick analogique droit qui permet de changer les angles de vue est particulièrement utile pour ce genre de situations. Sur le balcon supérieur droit, faites tomber la caisse en contrebas pour permettre l'accès à l'échelle et créer un raccourci au cas où vous tomberiez. Continuez autrement vers la prochaine salle, et utilisez la corde pour atteindre l'autre côté. La porte mène sur un autre balcon qui conduit à une échelle vers le projecteur suivant. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Redescendez ensuite jusqu'au balcon et ouvrez la porte vers la salle du bas. Il vous faut utiliser la corde pour atteindre le coffre de l'autre côté qui permet de récupérer la Boussole. Vous pouvez désormais distinguer sur le plan les salles qui contiennent les coffres restants. Il devrait n'en rester qu'un seul en bas de la carte. Passez la galerie pour trouver la salle qui contient le coffre, et laissez-vous tomber au rez-de-chaussée afin de localiser un interrupteur derrière les tonneaux. Il permet d'ouvrir la grille qui condamnait l'accès au coffre. Vous y trouverez un précieux Fragment de Coeur (la liste est indiquée dans la section des quêtes annexes). A ce stade, tous les projecteurs ont dû être désactivés. Il vous suffit donc de continuer la progression au premier étage jusqu'à la salle du haut, où vous devrez vous cacher sous un tonneau pour atteindre l'escalier sans vous faire repérer. Une tâche facile à réaliser si vous arrivez par la droite. Passez la grande porte en haut des marches, et cachez-vous à nouveau sous un tonneau lorsque vous arrivez à proximité du Molblin. N'avancez que lorsqu'il vous tourne vraiment le dos, et vous finirez par atteindre une corniche, celle-là même que vous ne pouviez pas passer à cause des faisceaux. Longez le mur en vous plaquant avec le bouton A, puis recommencez l'opération sur la corniche suivante. Dépêchez-vous de ramasser votre épée pour combattre le Bokoblin, et passez la porte. C'est ici que sont enfermées les jeunes filles aux oreilles pointues. Mais au moment où Link est sur le point de délivrer sa soeur, il est emporté par le rapace qui le conduit devant Ganondorf ! La mission est un échec, mais Link est recueilli dans la mer par Lion Rouge, un bateau qui parle le langage des humains.

Lion Rouge semble connaître beaucoup de choses sur Ganondorf et doit cacher un mystérieux secret.

De la nécessité d'acheter un bout de tissu qui fasse office de voile

Vous voilà donc sur Mercantîle en quête d'une voile pour faire avancer votre nouveau bateau. Une pléthore de quêtes annexes vous tend les bras sur cette île, mais elles sont détaillées dans la section Quêtes annexes et vous pouvez simplement vous contenter de récupérer la voile et l'appareil-photo. Pour l'appareil-photo, empruntez le petit passage à gauche de l'entrée pour trouver une petite porte derrière le bâtiment en briques rouges. Cela vous emmène dans la prison où est enfermé Tingle, et il vous suffit de marcher sur l'interrupteur derrière les jarres pour ouvrir la geôle. Le lutin vous offre alors le Poste de Tingle et la Carte de Tingle. Dans la prison de Tingle, poussez la caisse pour repérer le passage et prenez les directions suivantes pour trouver la Boîte à images : droite, haut, gauche, gauche, haut, droite, droite, haut, gauche, haut, gauche, droite, droite, haut, droite. Sortez de la prison, et empruntez cette fois le chemin principal de Mercantîle. Montez jusqu'à trouver le marchand Naglagla sur la place publique, un personnage emmitoufflé dans un manteau de fourrure et qui rappelle assez un esquimau. C'est à lui que vous pourrez acheter la voile de Bateau

L'Ile du Dragon et la Mélodie du Vent

Si vous faites étape sur l'Ile du Dragon, c'est pour rencontrer le dragon Valoo qui doit vous remettre la perle de Din. C'est ici que réside le peuple Piaf, des êtres dotés d'ailes qui officient pour la plupart en tant que facteurs.

Lion Rouge vous confie également la fameuse Baguette du Vent qui permet de jouer des chants sacrés et possède des pouvoirs divins. Après le tutorial de maniement de la baguette, empruntez le passage vers la petite île, et sortez la baguette devant la stèle. Vous apprendrez alors la Mélodie du Vent. C'est cet air qui vous permettra de changer le sens du vent en mer ou lorsque l'occasion se présentera. C'est aussi l'occasion de rencontrer Zephos, le Dieu du Vent, qui vous conseille de vous méfier de son frère Cyclos qui provoque des tornades en mer. Vous risquez de le rencontrer au hasard de vos voyages, mais vous ne pourrez le vaincre qu'à l'aide des flèches. Il est fortement conseillé de le battre dès que possible pour récupérer le Requiem de la Tornade, une mélodie qui permet de se téléporter en plusieurs points de la carte. Montez jusqu'au sommet en détruisant les rochers à l'aide des choux péteurs, plaquez-vous contre la corniche et lâchez-vous vers les blocs. Utilisez le chou péteur pour faire tomber ces blocs en contrebas, et descendez pour tirer le premier vers vous. Cela permettra de créer un raccourci en empruntant directement ce passage pour accéder à l'entrée du repaire des Piafs. Vous y rencontrez à nouveau le facteur qui vous propose de prévenir le Grand-Chef de votre arrivée. A l'intérieur, vous êtes accueilli par le Grand-Chef en personne qui vous expose le problème du peuple Piaf. Il va falloir pénétrer dans la Montagne du Dragon pour voir ce qui perturbe le dragon Valoo. Mais avant cela, on vous demande de rencontrer Scaff, le jeune fils du roi. Vous recevez alors le Sac du Facteur où vous pourrez entreposer toutes les lettres spéciales que vous recevrez et bien d'autres objets. Dirigez-vous maintenant vers la première pièce du haut pour trouver Médolie, la servante de Valoo, qui vous transmet la Lettre de Père que vous devez remettre aussitôt à Scaff. Il se trouve dans la chambre du rez-de-chaussée, au bout du couloir. Montrez-lui la lettre que vous avez stokée dans le sac du facteur. Apparemment, il ne vous reste plus qu'à trouver le chemin vers la Montagne du Dragon. Malgré les avertissements du garde, empruntez le tunnel de gauche pour atteindre le cœur de la montagne et trouver Médolie près du rocher. Acceptez de l'aider, et prenez-la sur vos épaules. Vous devez vous placer en face du haut de la falaise, là où vous voyez l'autre extrémité du pont, et la lancer de sorte qu'elle atteigne l'ouverture en volant. Pour cela, placez-vous sur le petit promontoire et attendez que le sens du vent se situe dans la bonne direction pour la lancer. Vous obtenez le premier des quatre Flacons du jeu. Servez-vous en immédiatement pour récupérer de l'eau près du rocher, remontez en vous accrochant au pont cassé et versez l'eau sur les pousses rouges pour faire pousser des choux péteurs. Un seul suffira à faire exploser le gros rocher juste en dessous, ce qui provoquera la montée des eaux. Vous pouvez désormais atteindre l'entrée de la caverne à la nage. Lancez des bombes dans les deux récipients pour faire basculer les statues et créer un passage vers la Caverne du Dragon.

Caverne du Dragon

Rangez votre arme et utilisez le bouton R pour tirer la statue de gauche vers vous. Tirez ensuite la seconde statue à l'emplacement où était la première à l'origine, et passez dans l'ouverture. Éliminez les deux Bokoblin et emparez-vous d'un des deux bâtons tombés au sol. Approchez-vous de la torche pour allumer votre bâton, et enflammez les deux

autres torches pour faire apparaître un coffre. Prenez la clé à l'intérieur et pensez à activer le téléporteur en sautant dans le chaudron avant d'ouvrir la porte fermée à clé. Dans le couloir suivant, il suffit de casser la barrière d'un simple coup d'épée pour entrer dans la salle principale de la Caverne du Dragon. Pour l'instant, suivez le promontoire de gauche jusqu'au bloc que vous tirerez pour créer un passage vers l'autre partie de la passerelle. Débarrassez-vous des deux chauve-souris sans prendre de risques pour ne pas tomber dans la lave, et traversez le pont jusqu'aux choux péteurs. Jetez-en un sur l'énorme rocher pour créer un passage vers une porte. Dans la salle suivante, soulevez une jarre pleine d'eau pour créer une plate-forme vers le coffre qui contient la Carte du Donjon. Procédez de la même façon pour atteindre l'échelle en vous méfiant des Blobs.

Plus loin, avancez en direction de la première barricade pour vous faire attaquer par un Bokoblin. Emparez-vous de son arme et lancez-la vers la seconde barricade pour la détruire. Procédez de la même manière contre la troisième barricade, de façon à trouver une clé dans le coffre situé juste derrière. Passez la porte pour revenir dans la salle principale.

Malheureusement vous n'avez pas encore les moyens de poursuivre, ce qui vous oblige à revenir en arrière jusqu'à passer la dernière porte qui était scellée. Elle vous permet d'accéder à la partie ouest du rez-de-chaussée. Dans le premier passage, il faut récupérer le bâton du Bokoblin pour enflammer l'autre barricade et ainsi accéder au mécanisme d'ouverture de la porte. Vous débouchez à l'extérieur de la montagne. Sur l'échelle, arrêtez-vous à l'endroit où vous remarquez que le bois est brûlé pour anticiper le jet de flamme. Montez ensuite jusqu'au sommet en prenant garde au Condor des Iles, et longez la corniche jusqu'au rocher. Il faut juste s'agripper sur la corniche suivante pour passer le rebord, et ainsi atteindre le chou péteur requis pour faire exploser le rocher. Empruntez ce nouveau passage pour vous retrouver face à un simple casse-tête. Vous pouvez former un escalier à l'aide des blocs en tirant celui du milieu, en le poussant sur un côté, puis en tirant le bloc caché derrière afin de monter jusqu'à l'ouverture. Un coffre se trouve juste en haut d'une échelle, mais il est bloqué par une barricade. Avant toute chose, éliminez les rats ou distrayez-les avec un appât acheté dans la boutique de Terry, de manière à pouvoir tranquillement tirer le bloc et atteindre le promontoire. Vous y trouvez le coffre qui dissimule la Boussole. Prenez maintenant un bâton posé dans une des jarres, enflammez-le sur une torche, puis projetez-le en direction de la barricade. Pour y arriver, placez-vous sur le bloc et lancez le bâton enflammé droit sur la barrière. Le coffre contient une petite clé. Vous pouvez à présent remonter jusqu'à la porte scellée et sortir à nouveau à l'extérieur de la montagne. Sautez sur les marches et abattez le Condor des Iles pour récupérer la clé posée dans son nid. Le couloir suivant n'est éclairé que par quelques torches, ce qui rend difficile les combats contre les chauve-souris. Prenez le pendentif du bonheur dans le coffre, et revenez chercher un bâton dans la jarre pour embraser la torche et la barricade, sans oublier les deux derniers flambeaux qui déclenchent l'ouverture de la porte. Là, commencez par envoyer un chou péteur sur le rocher pour pouvoir entrer dans le chaudron afin de l'activer. De l'autre côté du pont, passez la porte pour accéder à la partie sud du premier étage. La salle se referme et vous n'avez pas d'autre moyen que d'éliminer tous les Bokoblin pour pouvoir sortir. En plus du premier ennemi qui est visible, certains se cachent à l'intérieur des jarres. Vous devrez projeter un bâton en montant sur la table pour détruire la dernière jarre. Avant de sortir, pensez tout de même à enflammer le second flambeau pour trouver la Carte au Trésor N°11 dans un coffre. L'objectif de la salle suivante consiste à envoyer une jarre pleine d'eau à l'endroit où jaillit la lave, de manière à créer une plate-forme vers le haut de la salle. La difficulté vient du Magmopendre qui occupe toute la place sur la première plate-forme. Vous devez donc cibler l'ennemi pour l'immobiliser à l'aide d'une jarre, avant de sauter sur la plate-forme et d'envoyer une seconde jarre en direction du jet de flamme avant que celui-ci ne s'élève. Une fois en haut, sautez sur la passerelle et passez la porte. Le chou péteur semble tout indiqué pour détruire les deux gros rochers qui bloquent respectivement l'accès à un chaudron téléporteur et l'accès à une porte. Commencez par activer le téléporteur puis prenez la porte. A l'extérieur, vous apercevez le dragon Valoo visiblement dérangé par quelque chose. Courez sur les marches sans vous arrêter car elles vont s'effondrer sous vos pas. Quand Link passe la grille, elle se referme derrière lui et vous n'avez pas d'autre choix que d'éliminer un à un tous les ennemis présents dans l'arène. Vous aurez affaire à deux Bokoblin et un Molblin. Ceci fait, allez parler à Médolie qui vous donnera le Grappin-Griffe. Cet objet vous servira d'une part à traverser des gouffres en ciblant les prises fixées aux murs (vous pouvez recentrer l'axe de balancement et réduire ou allonger la corde en combinant le stick analogique gauche avec le bouton R). Mais il servira aussi à voler les trésors de tous les ennemis si vous pensez à les attaquer systématiquement avec le Grappin-Griffe, et à pêcher les trésors en mer.

Gravissez les marches et testez votre nouvel objet sur la première prise. Lâchez-vous sur la plate-forme et continuez jusqu'à la barricade. Détruisez-la d'un simple coup d'épée et lâchez-vous en contrebas. Regardez à gauche pour localiser d'autres prises pour le grappin, tout ça pour finalement atteindre une porte. En vous voyant, le Bokoblin va perdre l'équilibre et manquer de tomber du pont avant de se rattraper sur les planches.

Finissez de le faire tomber et attaquez-vous au second Bokoblin. En le tuant, un coffre apparaît sous le pont suspendu. L'astuce consiste à enflammer le bâton du Bokoblin sur la torche, de manière à brûler les attaches du pont. Il suffit juste

de s'approcher des cordes pour qu'elles se coupent, vous laissant tomber en contrebas, juste devant le coffre. On y trouve un simple pendentif du bonheur, mais l'accès à la cage dans la pièce suivante est maintenant autorisé. Sautez à l'intérieur en vous plaçant bien au centre, et canalisez votre épée pour couper les trois cordes en même temps. La cage se détache et le jet de flamme vous propulse dans la partie nord du rez-de-chaussée. Sautez sur les planches suspendues jusqu'à l'échelle et contentez-vous d'utiliser le grappin sur la prise en hauteur pour déclencher l'ouverture de la porte. Lâchez-vous en arrière quand le balancement est au niveau de la plate-forme d'où vous venez. Vous voilà maintenant dans le couloir nord du rez-de-chaussée. Ici, il est indispensable de modifier l'axe de rotation et la longueur du grappin en maintenant le bouton R pour atteindre la seconde plate-forme à partir de la prise pour grappin. Sautez sur les planches suspendues et continuez jusqu'à la porte. Il y a un coffre emprisonné par un cercle de flammes dans cette salle. Mais il faut quelque chose pour maintenir l'interrupteur enfoncé afin de désactiver les flammes et pouvoir ouvrir le coffre. Attirez le Magmopendre à proximité du coffre et frappez-le deux fois à l'épée lorsqu'il écarte ses pinces afin qu'il se mette en boule. Vous pouvez alors le soulever et le poser (avec le bouton R) sur l'interrupteur. A vous la Grande Clé

BOSS : Gohma

En pénétrant dans la salle, Link comprend mieux ce qui provoque la mauvaise humeur du dragon Valoo. Sa queue est prisonnière de la roche dans l'ancre même de Gohma. Les attaques du monstre étant relativement difficiles à éviter, ne perdez pas de temps et visez immédiatement la queue du dragon avec le grappin. En vous élançant et en vous réceptionnant de l'autre côté de la salle, vous pourrez ainsi faire tomber le plafond de la salle sur le boss.

Recommencez la démarche trois fois de suite pour voir Gohma perdre sa carapace. Son oeil est maintenant vulnérable à vos attaques à l'épée. Il vous suffit donc de cibler le boss, de lancer un coup de grappin-griffe pour l'immobiliser, puis de frapper son oeil avec des coups d'épée jusqu'à ce qu'il se relève. Recommencez cette technique jusqu'à ce qu'il s'écroule définitivement. A la fin du combat, prenez le réceptacle de coeur avant de vous engouffrer dans le tourbillon.

Les choses rentrent dans l'ordre et Scaff accepte de vous remettre la Pierre de Din. Le dragon Valoo vous remercie et vous pouvez aller apprendre la mélodie du vent près de la stèle si vous n'avez pas pensé à le faire avant. Rejoignez maintenant Lion Rouge sur la rive, et utilisez la baguette du vent pour orienter le vent plein sud avec la Mélodie du Vent. En route, vous rencontrez un Poiscomme qui vous dévoile une portion de la carte. Pensez à acheter dès maintenant des appâts dans la boutique ambulante de Terry pour que les poissons vous dévoilent l'intégralité de la carte, case par case. Dans le même ordre d'idée, le grappin-griffe vous permet désormais de pêcher tous les trésors enfouis en mer. Passez dans le menu carte avec la touche Haut de la croix directionnelle. Appuyez sur Y pour afficher les cartes au trésor obtenues, et comparez les deux cartes pour localiser l'emplacement des trésors. Il y en a un par île, sans compter les trésors de moindre importance, et 41 cartes au trésor au total. Pour repêcher un trésor, essayez d'ajuster votre bateau juste à gauche de la croix, et non pas directement dessus. Vous pouvez stopper le bateau rapidement en sortant le grappin-griffe au moment désiré.

En continuant en direction du sud, vous pourrez en profiter par exemple pour récupérer un nouveau flacon. Il se trouve dans le sous-marin situé à proximité de l'île de la Bombe en F5. A l'intérieur, tuez les trois Bokoblin et les deux rats pour trouver le Flacon dans un coffre.

Rencontre avec les esprits de la Forêt

Vous arrivez finalement à proximité de l'île aux Forêts. A l'intérieur se trouve le vénérable Arbre Mojo, l'Esprit de la Terre. C'est lui qui sait où se trouve la Perle de Farore. Il vous faut commencer par escalader la montagne pour atteindre l'entrée de la forêt. Éliminez les Bokobaba qui tentent de vous dévorer en coupant leur tige à l'épée après avoir paré leur attaque, et utilisez le grappin-griffe pour atteindre les différentes plates-formes. Pour anéantir les Octorok qui sortent de l'eau, dirigez simplement le bouclier dans leur direction pour leur renvoyer leurs projectiles. Une dernière prise pour grappin située en hauteur vous permet d'atteindre l'entrée de la forêt. Remontez le courant de la rivière pour rencontrer l'arbre Mojo couvert de parasites. Il s'agit en fait de Blobs que vous devez faire tomber en faisant une roulade contre un arbre. Le choc les projettera au sol et vous devrez ensuite les éliminer à l'épée le plus rapidement possible pour les détruire définitivement. L'arbre Mojo vous remercie et vous présente au peuple Korogu, les esprits de la forêt. Au moment où doit commencer la cérémonie, Labula surgit en poussant des cris. Dumoria est tombé dans les Bois Défendus, et vous allez devoir le sauver. Commencez par aller chercher la Feuille Mojo tout en haut de l'arbre. Pour cela, montez dans les fleurs Buibaba pour qu'elles vous projettent dans les airs. Allez de fleur en fleur en faisant pivoter simplement l'axe de la caméra avec le stick gauche, jusqu'à la première plate-forme. Pour atteindre la fleur suivante, utilisez le grappin-griffe sur la prise en hauteur en modifiant l'axe, et continuez jusqu'à trouver la Feuille Mojo. Elle pompe l'énergie magique mais elle permet de planer et d'envoyer un souffle d'air. Utilisez-la pour planer jusqu'à

l'ouverture indiquée d'une flèche. Il s'agit maintenant de trouver un moyen d'entrer dans l'île des Bois Défendus où Dumoria est retenu prisonnier. Orientez d'abord le vent au sud-ouest avec la mélodie du vent afin d'atteindre la petite île sur la gauche à l'aide de la feuille Mojo. Le Korogu vous explique qu'il va falloir sauter dans le courant d'air pour prendre suffisamment de hauteur afin d'atteindre l'entrée des Bois Défendus. Orientez le vent au nord-ouest, et sautez au moment où le courant d'air approche afin de monter le plus haut possible avec la feuille Mojo. Il suffit ensuite de planer jusqu'à l'entrée en évitant les trois Peahat.

Les Bois Défendus

Les Bois Défendus sont peuplés de Blobs divers. Éliminez-les pour accéder au coffre de droite contenant la Carte du Donjon. Activez le chaudron téléporteur et passez de l'autre côté pour trouver une noix. Soulevez-la et lancez-la en direction de la porte, de sorte qu'elle touche exactement le cœur de la fleur qui bloque l'ouverture. Vous pouvez passer. La feuille Mojo va être fortement mise à contribution dans ce donjon. Laissez-vous tomber au premier sous-sol, et prenez un bâton enflammé pour brûler le parasite du coffre. Il contient un blason d'épéiste. Sautez de fleur en fleur pour remonter et rejoindre l'autre côté de la pièce. Continuez jusqu'à la porte. Vous pouvez l'ouvrir en utilisant le chou péteur situé à proximité. La feuille Mojo va maintenant vous servir à faire tourner les manivelles qui mettent en route la plate-forme mobile. Envoyez un souffle d'air sur la droite de la première manivelle pour que la plate-forme se rapproche. Sautez dessus et envoyez un souffle d'air sur la gauche de l'autre manivelle pour avancer jusqu'à la porte nord. Pour vous débarrasser des Peahat, projetez un souffle avec la feuille avant de les finir à l'épée. Éliminez la plante Bokobaba pour qu'elle révèle une fleur Buibaba qui vous permettra de vous propulser en haut de la pièce. Il va maintenant falloir ramener la noix qui est de l'autre côté de la passerelle mobile pour dégager la porte du parasite. Procédez de la même façon que tout à l'heure en envoyant un souffle vers la première manivelle pour faire avancer la plate-forme. Sautez dessus, puis envoyez un souffle sur le côté droit de cette même manivelle, et brisez la barricade d'un coup d'épée. Prenez la noix et posez-la délicatement sur la plate-forme avec le bouton R. Soufflez les manivelles pour revenir près de la porte, et envoyez la noix bien au centre pour tuer le parasite. Dans la salle suivante, des ronces géantes vous empêchent d'approcher de la noix.

Un casse-tête insoluble ? Pas vraiment. Il suffit tout simplement de souffler la noix pour qu'elle sorte du cercle de ronces. Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour ouvrir la porte. Vous voilà à présent dans la salle principale du donjon. Levez le nez pour voir une prise pour le grappin. Aidez-vous ensuite des branches mobiles pour récupérer la noix, et amenez-la sur le parasite qui entrave l'autre porte. Les Chardon, des bestioles noires qui vous sautent dessus dans le couloir sont inoffensives mais elles vous ralentissent. Tuez-les en faisant une attaque tournoyante ou en les soufflant avec la feuille Mojo, et récupérez le rubis jaune dans le coffre. Dans la pièce suivante, déjouez le labyrinthe de ronces en avançant progressivement pour atteindre la barricade. Utilisez les fleurs Buibaba pour arriver tranquillement au niveau du chou péteur. Celui-ci doit être envoyé directement sur la barricade qui bloque le coffre contenant la Boussole. Ce même chou péteur servira à détruire l'autre barrière près de la fleur Buibaba. Il faut néanmoins refaire tout le tour du labyrinthe pour y accéder. Vous obtiendrez ainsi une petite clé. Revenez à présent dans la salle centrale du donjon et ouvrez la porte scellée sur la gauche. Soufflez le Peahat et le côté droit de la manivelle pour atteindre la porte. Plusieurs ennemis vous assaillent, dont une Mite, cet espèce de papillon qui se trouve ici sans ailes et qui expulse régulièrement des Chardon pour vous ralentir. Une fois la salle vidée de ses occupants, vous pouvez emprunter la fleur pour monter à l'étage supérieur. Une autre fleur vous conduira jusqu'à la porte nord du troisième étage. Vous allez affronter une Mite ailée en guise de sous-boss. Soufflez-la avec la feuille Mojo pour la faire tomber et assénez-la de coups d'épée. Une fois qu'elle a perdu ses ailes, vous pouvez la terminer sans problème. Ouvrez le coffre pour dénicher un Boomerang. Cet objet fort utile est particulièrement efficace contre les monstres de ce donjon. Vous pouvez aussi maintenir le bouton appuyé pour cibler un certain nombre d'ennemis ou d'objets précis afin de les atteindre tous à la suite. Utilisez justement cette fonction sur les deux prismes au-dessus de la porte afin de déclencher son ouverture. Grâce au boomerang, vous pouvez désormais détruire les deux parasites qui bloquent la porte dans la salle précédente. Mais avant de l'emprunter, utilisez les grappin sur la prise en hauteur et hissez-vous en combinant le stick et le bouton R afin de monter sur la prise et visez l'autre attache située au-dessus. Grâce aux deux branches mobiles, vous atteindrez le coffre caché derrière les arbustes. Il contient un pendentif du bonheur. Empruntez maintenant la porte sud et éliminez avec le boomerang toutes les tiges suspendues. Planez de l'autre côté avec la feuille, de manière à récupérer un autre pendentif du bonheur dans le coffre. Ouvrez ensuite la porte pour aboutir dans la pièce centrale, au niveau du troisième étage. De cet emplacement, vous pouvez couper les quatre attaches de la fleur géante avec le boomerang afin de la faire tomber à l'étage le plus bas. Lachez-vous au premier sous-sol pour visiter le côté ouest du donjon. Évitez de vous faire choper par les mains, juste après le passage des troncs, et prenez la porte de droite. Avant de faire tomber la fleur pourpre, sautez dessus pour trouver un rubis jaune dans un coffre. Coupez ensuite les attaches et sautez en contrebas.

Faites exploser la barricade avec la bombe et renvoyez le projectile de l'Octorok avec le boomerang pour le tuer. Vous allez maintenant dériver sur la fleur en la poussant à l'aide de plusieurs souffles d'air successifs avec la feuille Mojo. Deux Octorok sont à détruire un peu plus loin. Passez la porte et montez au sommet de l'édifice pour viser tous les prismes à l'aide du boomerang. Cela permet de rejoindre le coffre en contrebas et de mettre la main sur la Grande Clé. Deux rapaces surgissent à ce moment-là pour lâcher deux Molblin pas contents du tout. Après quelques passes d'armes, vous pouvez remonter à l'édifice pour localiser une prise grappin en hauteur.

Vous pouvez ainsi quitter cette pièce. Vous voilà revenu à la fourche. Rendez-vous dans la pièce carrée que vous n'avez pas encore visitée. Empruntez la fleur et soufflez les manivelles pour récupérer la bombe. Lancez-la au dans le creux de l'arbre pour libérer l'accès au coffre, et lâchez-vous pour découvrir son contenu. Vous trouvez ainsi la Carte au Trésor N°15. Rampez dans le tunnel pour sortir et quitter cette pièce. Avant de prendre le chemin du boss, il reste deux coffres à trouver. Revenez dans la seconde salle du rez-de-chaussée et utilisez les fleurs pour monter au deuxième étage de cette même salle.

Faites de même pour atteindre l'autre côté de la pièce où se trouve le coffre. Le boomerang vous permet à présent de détruire le parasite et de récupérer la Carte au Trésor N°1 dans le coffre. A présent, retournez dans la salle carrée du premier étage. La fleur vous permet d'atteindre un corniche où se trouve une seconde fleur destinée à vous amener à l'étage supérieur. Au lieu de ça, utilisez-la pour atteindre le renforcement situé juste en-dessous. Vous trouverez un rubis rouge dans le coffre. Il est temps de revenir à la porte qui mène à la salle du boss. Eliminez les deux parasites greffés sur la porte à l'aide du boomerang, et entrez dans le couloir. En tuant les deux Mites qui infestent cette zone, vous pourrez mettre la main sur un pendentif du bonheur. La pièce suivante renferme un chaudron téléporteur dont vous pouvez faire brûler le couvercle avec un bâton enflammé. Activez-le puis ouvrez la porte avec la grande clé.

BOSS : Karle Demos

Lorsque Link s'approche du Korogu, une plante géante absorbe brusquement l'esprit de la forêt, ne vous laissant pas d'autre choix que de la vaincre. Le but consiste à détruire rapidement toutes ses tiges en hauteur avant qu'elles ne se reforment, tout en évitant ses attaques, afin de faire tomber la plante. A ce moment-là, ruez-vous vers le coeur de la plante pour lui asséner des coups d'épée, puis faites un salto arrière pour vous retirer juste avant qu'elle ne se referme. Il faudra recommencer l'opération plusieurs fois pour en finir avec ce boss. Après le combat, le Korogu vous remercie et vous laisse vous emparer du réceptacle de coeur avant de quitter cet endroit par le souffle d'air.

De retour dans le Forêt, le vénérable arbre Mojo vous confie la Perle de Farore et donne le signal de la cérémonie. Vous pouvez quitter cet endroit l'esprit tranquille. Lion Rouge vous conseille alors de partir au plus vite chercher la dernière perle quelque part au nord-ouest. Changez la direction du vent et naviguez jusqu'à la case entourée de bleu sur la carte.

Où il est question d'un certain Jabu

L'endroit où vous accostez n'est autre que l'Île du Poisson où réside un certain Jabu, une vieille connaissance d'Ocarina of Time. Jabu est un poisson géant pacifique qui tient le rôle d'Esprit de l'Eau. C'est lui qui détient la troisième perle. Alors que Lion Rouge s'interroge sur l'état catastrophique des lieux, le facteur Piaf fait son entrée en scène pour vous informer que Jabu n'est plus ici. Contraint de s'enfuir, il a pu trouver refuge près de l'Île de l'Aurore, l'île natale de Link. Mais l'entrée de la caverne où il demeure est fermée par une lourde stèle. Trop bavard, le Piaf a mis les pirates au courant et ces derniers se sont mis en tête de pénétrer dans la grotte. Vous allez les retrouver sur Mercantile en train de préparer un mauvais coup. Orientez donc le vent au nord-est pour atteindre rapidement Mercantile. En route, vous aurez certainement l'occasion de vous frotter à quelques requins que vous pourrez toutefois éviter en sautant avec le bouton R. Comme prévu, vous retrouvez le bateau des pirates au mouillage de l'île marchande. Vous ne pourrez pénétrer dans le bateau tant que vous ne connaîtrez pas le mot de passe. Dirigez-vous plutôt du côté de la maison du vendeur de bombes et faites le tour en longeant le mur et en escaladant le lierre pour entrer en rampant dans l'ouverture. Vous allez surprendre les pirates en train de ligoter le marchand pour lui voler son stock de bombes. C'est l'occasion de surprendre le mot de passe qui est aléatoire et est donc susceptible de changer selon la partie. Vous devrez inscrire ce mot en respectant les minuscules, les majuscules et les accents pour pouvoir entrer dans la cale du bateau. Pour le moment, sortez de la boutique, montez sur le promontoire où se trouve la tombe et sautez sur le pont du bateau. Ouvrez la porte avec le mot de passe en complétant la phrase " qui vole de l'or voit un trésor ", ou une autre dans le cas où le mot de passe serait différent.

Descendez jusqu'à la zone de test où vous devrez passer une seconde épreuve. Il faut à nouveau atteindre le coffre en temps limité, mais le parcours est un peu plus ardu. Évitez de passer par les caisses pour gagner du temps et sautez

seulement de corde en corde. Vous obtenez ainsi vos premières Bombes. Elles ne servent pas seulement à faire exploser toutes sortes de choses, mais peuvent aussi faire office de boulets de canon sur le bateau. Maintenant que vous possédez les bombes, vous allez pouvoir détruire la stèle qui bloque l'entrée de la caverne de Jabu sur l'île de l'Aurore. Quittez le bateau et dirigez-vous vers Lion Rouge. En passant, vous remarquerez que vous avez un message dans la boîte aux lettres.

C'est Terry qui vous informe que les bombes sont désormais disponibles dans la plupart de ses boutiques ambulantes. Il vous donne aussi la Carte de Terry qui indique la position de toutes les barques de Terry en mer. Vous pouvez maintenant faire voile vers le sud-ouest en direction de l'île de l'Aurore. En approchant de l'île, vous constatez que la malédiction fait également son effet ici en empêchant le jour de se lever. Suivez les conseils de Lion Rouge et allez rendre visite à vos proches. Mémé est dans un piètre état mais vous pourrez la guérir en lui apportant un fée dans un flacon. Cette quête est facultative, mais elle vous permettra d'obtenir la précieuse Soupe de Mémé qui régénère vos forces et décuple votre puissance de frappe jusqu'à ce que vous receviez un coup. Un flacon contient deux doses et vous pourrez le faire remplir à volonté à chaque fois qu'il sera vide. Vous pouvez ensuite vous attarder ou partir directement à la caverne de Jabu. Faites le tour de l'île par la droite pour repérer un tourbillon qui va paralyser le bateau. Vous devez envoyer des bombes depuis le bateau en direction de la stèle pour dégager l'ouverture avant que le tourbillon ne vous emporte. Ceci fait, le tourbillon disparaît et vous pouvez accéder à l'intérieur de la grotte. Vous y rencontrez Jabu, le poisson légendaire, qui vous confie la Perle de Nayru. Maintenant que vous possédez toutes les perles, Lion Rouge indique les trois emplacements où vous devrez les placer sur la carte. Faites voile vers ces trois emplacements, et posez chacune des pierres dans leurs socles respectifs sur les îles triangulaires. Cela aura pour effet de faire jaillir une tour enfouie sous la mer. Laissez-vous porter par les flots jusqu'à l'intérieur.

Tour des Dieux

Pour une fois, Lion Rouge est en mesure de pénétrer dans le donjon, ce qui va faciliter les déplacements de Link au rez-de-chaussée de la tour. Vous pouvez par exemple commencer par visiter la première porte à droite, en passant lorsque le niveau de l'eau est au plus bas. Comme vous le constaterez, la plupart des salles de cet étage sont également sujettes aux variations du niveau de l'eau. Pour vous débarrasser efficacement des Blobs électriques, stoppez-les rapidement avec le boomerang puis tuez-les à coups d'épée. Vous pouvez également commencer par piller leur gelée Chuchu avec le grappin-griffe. La plupart des murs de cette salle sont fissurés et peuvent être détruits à l'aide des bombes. Lorsque le mur comporte un rebord, n'hésitez pas à poser tranquillement la bombe dessus afin d'exploser le mur sans difficulté. Vous trouvez ainsi un coffre qui renferme la Carte du Donjon. Sachez tout de même que vous pouvez rapprocher les caisses en les tirant ou en les poussant vers l'endroit désiré. Sortez de la pièce et continuez en direction de l'autre porte du côté est. Vous pouvez l'ouvrir en soulevant la statue de droite et en la déposant sur le socle libre. Là, descendez dans la fosse pour placer une caisse sur le socle lumineux, ce qui aura pour effet de créer un pont lumineux à chaque fois que l'eau baisse de niveau. Soulevez la statue qui est à l'autre bout et passez le pont avant qu'il ne disparaisse. Passez la porte en tenant toujours la statue à bout de bras, et déposez-la sur le socle entre les dalles jaunes et vertes. Ceci permettra de retirer la grille qui bouchait l'accès au tunnel central est. Allez y faire un tour avec le bateau, et déposez les deux statues sur leurs socles respectifs pour déclencher l'ouverture de la porte. Là, arrangez les caisses de manière à pouvoir sauter sans problème de l'une à l'autre quand l'eau monte, afin d'atteindre l'autre côté avec une torche allumée. L'objectif consiste bien évidemment à embraser les deux flambeaux pour récupérer la petite clé dans le coffre. Quittez cette salle en évitant les Blobs, et allez visiter la partie ouest du rez-de-chaussée. Servez-vous des bombes depuis le bateau pour détruire les trois murs fissurés.

Prenez un bâton dans une jarre, allumez-le et enflammez les deux torches en bas de l'escalier. Le coffre qui apparaît ne contient qu'un pendentif du bonheur. Utilisez votre clé pour ouvrir la porte du bas, et éliminez rapidement les Blobs en enchaînant les attaques boomerang et les coups d'épée. Un pont se crée en direction de la statue, vous permettant de la ramener à l'extérieur de la pièce pour la poser sur le socle extérieur au niveau des dalles vertes et jaunes. Cette fois, la cascade centrale se dissipe et révèle une ouverture au centre de la pièce. Avant d'y aller, visitez rapidement l'autre salle du côté ouest pour trouver la Boussole. Vous constatez un œil incrusté dans le mur qu'il vous faudra viser d'une flèche une fois que vous aurez l'arc.

Pour l'instant, sortez de la salle et utilisez le bateau pour atteindre l'ouverture révélée tout à l'heure au centre du rez-de-chaussée. Prenez une statue et passez devant le rayon en vous rapprochant au maximum de lui et en avançant dans le sens inverse de celui où il tourne pour éviter de vous faire prendre. Posez la statue sur l'un des trois socles lumineux. Répétez l'opération avec la seconde statue et placez-vous sur le troisième socle de manière à mettre en mouvement les plates-formes. Elles vous serviront à atteindre le haut de la pièce afin de pénétrer au premier étage. L'immense salle où

vous arrivez est en quelque sorte la plaque tournante de cet étage. Dans chacun des trois couloirs qui la bordent, vous trouverez une statue qu'il faudra ramener dans cette pièce pour déclencher quelque chose. Dans l'immédiat, seule la porte de droite est ouverte. Sautez sur la plate-forme pour traverser le gouffre, et passez la porte. Dans la pièce suivante, une stèle vous indique que vous pouvez appeler la statue située au-dessus de vous avec le bouton R. Exécutez-vous et vous constaterez que la statue vous suit à la trace à condition de ne pas trop vous éloigner. Traversez de cette façon le parcours sinueux, et une fois arrivé à l'extrémité, soulevez la statue et sautez avec elle vers l'entrée. Gardez-la dans vos mains pour pouvoir passer la porte avec elle, et repassez par la plate-forme afin de rejoindre la pièce centrale de cet étage. La statue ira se loger d'elle-même sur son emplacement, ce qui aura pour effet d'ouvrir une grille et de faire apparaître une stèle au centre de la pièce. Sortez votre baguette du vent pour apprendre l'Air du Marionnettiste, une mélodie qui permet de contrôler des statues ou des personnages particuliers. Passez à présent dans la salle de gauche. Le grappin vous permet d'atteindre la pièce située juste en face. Dans cette salle, utilisez à nouveau le grappin pour rejoindre la statue, et appelez-la avec le bouton R. Placez Link sur le socle lumineux et jouez l'air du marionnettiste pour contrôler la statue afin de lui faire traverser le pont. Une fois de l'autre côté, reprenez le contrôle de Link et traversez à l'aide du grappin. Soulevez alors la statue pour passer avec elle dans la salle précédente. Déposez-la sur le socle, et utilisez à nouveau le grappin pour rejoindre la salle de droite qui vient de s'ouvrir en faisant pivoter l'axe de rotation de la corde. Vous voilà face à votre premier adversaire Darknut, un chevalier armé d'une épée qu'il vaut mieux ne pas se recevoir de plein fouet. Il n'y a qu'à voir l'aisance avec laquelle il parvient à faire tomber les colonnes pour s'en convaincre. Malgré tout, l'adversaire le plus fort n'est pas celui qu'on croit. Ciblez-le et gardez vos distances pour attendre qu'il amorce une attaque. A ce moment-là, vous pouvez placer une contre-attaque fulgurante au moment où votre épée s'illumine. Vous pouvez ainsi le frapper sur la tête de manière à faire tomber son casque. C'est le moment de lui voler un blason d'épéiste avec le grappin. Recommencez la manoeuvre jusqu'à ce qu'il perde son armure, puis frappez-le jusqu'à ce qu'il craque, ce qui vous permet de récupérer l'Arc du Héros. Vous pouvez tirer de façon automatique en ciblant un adversaire, ou viser plusieurs cibles en maintenant le bouton enfoncé. Revenez dans la salle précédente et tirez une flèche dans l'oeil mural pour activer deux plates-formes mobiles. Vous remarquerez que la statue vous attend toujours à gauche. Rejoignez-la et passez de l'autre côté de la pièce en la tenant à bout de bras. Elle rejoint d'elle-même sa place dans la salle centrale, ce qui déclenche l'ouverture de la portion nord. Avant d'y aller, revenez du côté est pour rejoindre la salle du bas en visant l'oeil avec une flèche depuis la plate-forme mobile. Vous débouchez dans une salle habitée par deux Grand Armos.

Pour les vaincre, ciblez-les et jetez une bombe dans leur bouche lorsqu'ils s'arrêtent. Vous obtenez pour votre prouesse un pendentif du bonheur. Revenez maintenant dans la salle centrale et empruntez la porte du haut. Vous arrivez dans ce qu'on peut appeler la salle de la balance. Sautez sur la balance de gauche, et envoyez une bombe sur le mur fissuré pour dévoiler un passage. Ouvrez la porte et jouez la Mélodie du Vent sur la dalle comportant le symbole du vent pour faire apparaître un coffre sur la dalle de la Triforce. Les deux Grand Armos se réveillent alors, et vous devez les éliminer comme précédemment en leur envoyant des bombes dans la bouche. Le coffre renferme la Carte au Trésor N°30. Direction maintenant la salle côté est. Sautez sur les plates-formes et visez l'oeil pour atteindre facilement la petite clé contenue dans le coffre de gauche.

Montez, visez le second oeil puis le troisième dans le renforcement de droite pour matérialiser un coffre qui contient un pendentif du bonheur. Vous en avez fini avec cette salle. Avant de poursuivre, vous pouvez par exemple revenir dans la salle de gauche du rez-de-chaussée pour tirer une flèche dans l'oeil incrusté dans le mur et ainsi faire apparaître un coffre qui renferme la Carte au Trésor N°6. Lorsque vous serez prêt à poursuivre, allez dans la salle de la balance, envoyez deux statues sur le plateau de droite et sautez sur celui de gauche pour atteindre la porte nord. Utilisez votre clé pour l'ouvrir et examinez la nouvelle énigme. Après mûre réflexion, il s'avère que la feuille Mojo semble tout indiquée pour passer les rayons en sautant depuis le bloc. De cette manière, vous pouvez approcher la statue, lui faire signe de vous suivre, et jouer l'air du marionnettiste pour la contrôler directement. Il ne reste plus qu'à traverser les rayons pour se poser sur la dalle lumineuse, et reprendre le contrôle de Link pour quitter cette pièce avec la statue. Éliminez ensuite le sorcier avec deux flèches bien placées, et faites le tour pour envoyer trois statues sur le plateau de droite. Vous pouvez alors traverser avec la vraie statue sur le plateau de gauche, et la laisser se placer toute seule sur son emplacement. Un halo lumineux surgit alors au centre de la pièce pour vous transporter au deuxième étage. Ici, allez chercher les deux statues qui se trouvent près de la porte, et déposez-les sur les socles lumineux avant de vous rendre vous-même sur le troisième socle. Ceci fait disparaître les rayons et libère l'accès au coffre qui contient la Grande Clé. C'est alors que les deux statues tentent de vous attaquer. Vous pouvez leur tirer une flèche de face pour les immobiliser avant de les frapper par derrière pour les détruire. La grille se lève et la porte s'ouvre, vous laissant libre de sortir à l'extérieur de la tour. Éliminez le Condor des Iles, tirez une flèche dans la tête des deux premières statues qui lancent des rayons. Passez rapidement devant la troisième, éliminez les deux suivantes, et passez entre les deux autres sans vous attarder. Il ne reste plus qu'à ouvrir la porte pour pénétrer dans l'antre du boss.

BOSS : Gordon

Voilà un boss qui rappelle assez ce cher Andross de Starfox. Vous devez commencer par viser ses deux mains avec vos flèches pour pouvoir tranquillement vous concentrer sur la tête. Visez alors les yeux, et quand ils sont tous les deux détruits, ciblez la tête et approchez-vous pour lancer une bombe dans sa bouche. Attention car les mains reviennent régulièrement vous causer des ennuis, et il est assez difficile de remonter lorsque vous tombez sur les pics qui entourent l'arène. Pour éviter ça, faites des roulades pour éviter son jet de flammes, et restez toujours vers le centre de l'arène. Le boss crache des flèches lorsque vous n'en avez plus. Vous devez placer trois bombes dans sa bouche pour le vaincre. Pensez à prendre le réceptacle de coeur avant de pénétrer dans le halo de lumière.

Le Royaume Légendaire d'Hyrule

Après cette épreuve, Link se retrouve à proximité d'une sorte de clocher. Montez courageusement l'échelle pour atteindre la grande cloche, et lancez le grappin sur la prise au-dessus de vous pour faire sonner la cloche. Se crée alors un passage vers le monde légendaire d'Hyrule. Quelque part sous la mer, existe un monde qui n'existe que dans les légendes. Dirigez Link à l'intérieur du château et progressez en direction des blocs sur le sol près de la statue. Vous devez les tirer tous les trois de manière à ce qu'ils coïncident sur les emplacements marqués au sol et forment un triangle symbolisant la Triforce. Un passage secret se dévoile alors, et vous mène dans la salle où est déposée Excalibur, la seule épée susceptible de vaincre Ganondorf.

Au moment où Link s'en empare, le château d'Hyrule revient à la vie avec tous ses occupants. On notera au passage le superbe remix musical du thème du château d'Hyrule de Zelda : A Link to the Past. Il va maintenant falloir sortir d'ici, et pour cela vaincre tous les ennemis qui se sont réveillés dans le château. Vous devrez affronter des Darknut et des Molblin en grand nombre, alors débrouillez-vous pour ne défier qu'un seul adversaire à la fois, et utilisez la contre-attaque spéciale pour éliminer les terribles Darknut. Lorsque vous les aurez tous vaincus, la barrière bloquant la sortie disparaîtra, mais vous constaterez qu'une force invisible vous barre le passage sur le pont. Dans l'immédiat, montez les marches pour rejoindre Lion Rouge, et laissez-vous glisser vers le halo. Il est temps de revenir à la Forteresse Maudite pour sauver la jeune soeur de Link.

Retour à la Forteresse Maudite

En faisant voile vers le nord-ouest en direction de la Forteresse Maudite, vous avez toutes les chances de tomber sur la tornade de Cyclos. Il se trouve en D3 sur la carte. Vous pouvez le vaincre maintenant que vous possédez l'arc et les flèches. Envoyez rapidement trois flèches dans sa direction, mais légèrement sur la droite pour tenir compte du sens du vent. Vous obtiendrez ainsi le Requiem de la Tornade qui vous permet de vous téléporter sur la map. Méfiez-vous si vous le manquez car vous risquez de le retrouver en B2. Vous arrivez finalement à proximité de la Forteresse Maudite. Brisez la porte principale avec un boulet de canon et gravissez les escaliers. Des blocs épineux vous empêchent de monter mais les projecteurs ne représentent plus de danger. En revanche, Ganondorf en personne vous attend à l'entrée de la forteresse. Comme dans Ocarina of Time, il faut le cibler pour lui renvoyer ses boules d'énergie avec un coup d'épée pour le paralyser. La partie de ping pong ne dure généralement jamais plus de dix coups mais le rythme s'accélère au cours de l'échange. Une fois au sol, assénez-le de coups d'épée jusqu'à ce qu'il disparaisse, et dirigez-vous vers le coffre. Vous y trouverez La Masse, un marteau très utile pour enfoncer les blocs épineux. Éliminez les Petits Blins et utilisez la masse pour graver les remparts. Vous allez devoir recommencer le coup des projecteurs pour éviter que les canons ne vous visent lorsque vous passerez sur la corniche. Montez donc la pente jusqu'au premier projecteur situé au sud-ouest et éliminez son occupant. Prenez la première porte pour atteindre le projecteur sud-est situé en haut de l'échelle sur la corniche. Et de deux ! Continuez dans le sens des aiguilles d'une montre pour arriver dans la salle où se trouve le buste qui lance des rayons. Utilisez la feuille Mojo pour atteindre l'autre côté de la pièce et enchaînez avec la masse pour ouvrir la porte. Poursuivez jusqu'à la salle du bateau où vous pouvez désormais éliminer les Molblin sans vous préoccuper de faire attention à ce qu'ils ne vous voient pas. Vous ne pouvez pas monter tout de suite vers la grande porte car il reste un projecteur à désactiver. Continuez vers la partie est de la forteresse en prenant garde au rayon juste au-dessus de la porte. Passez d'une plate-forme à l'autre à l'aide de la feuille Mojo, et sortez sur le balcon. Un peu plus haut vous attend le dernier projecteur. Une fois le travail accompli, revenez dans la salle la plus au nord et passez la grande porte. Quelques Petits Blins tentent de vous ralentir en chemin. Lorsque vous arrivez aux blocs épineux, écrasez-les avec la masse et plaquez-vous contre le mur pour passer. Enfoncez ensuite le clou avec la masse pour ouvrir le battant de la porte. C'est ici que sont enfermées les jeunes filles et la soeur de Link. Tetra et les pirates font alors une apparition inattendue mais c'est surtout l'épée du héros qui semble retenir l'attention de Tetra. Link reste seul pour régler son compte au fameux rapace.

BOSS : Roi Cuirasse

Empressez-vous de monter en haut de la tour sans vous préoccuper des ennemis, et calculez vos sauts pour ne pas vous faire rattraper par les assauts du volatile. Si jamais vous tombez, vous pouvez remonter avec le grappin. Utilisez la masse sur la tête de l'oiseau pour le faire tomber. Une fois en haut, le vrai combat commence. Attendez qu'il plante son bec dans le sol pour lui frapper la tête avec la masse, et avancez vers le centre de l'arène quand il envoie ses jets de plumes. Au bout de quatre fois, son masque se fissure et vous pouvez frapper directement sa tête à coups d'épée. Recommencez plusieurs fois et vous ne tarderez pas à en venir à bout. Prenez le réceptacle de coeur, puis montez au sommet de la forteresse.

Où l'on fait connaissance avec un certain Daphnès Nohansen Hyrule

Link pénètre dans le repaire de Ganondorf, mais il n'est pas encore en mesure de le vaincre. Heureusement, Tetra vient à la rescousse et il s'avère qu'elle n'est autre que la princesse Zelda ! Les deux héros ne doivent leur salut qu'aux Piafs qui passaient par là et au dragon Valoo qui, d'un seul souffle, réduit le repaire de Ganondorf en cendres. De retour en Hyrule, guidez Tetra jusqu'à la salle où vous aviez trouvé Excalibur, en bas des marches, et écoutez ce que Lion Rouge, ou plutôt ce que Daphnès Nohansen, roi d'Hyrule, a à vous dire. Les révélations fusent, et le roi recommande finalement à Zelda de rester en Hyrule, pendant qu'il reprendra sa forme de Lion Rouge pour aide Link à retrouver les Sages du Temple du Vent et du Temple de la Terre. Rejoignez donc Lion Rouge à l'extérieur du château, et passez dans le halo. Il vous faut également partir à la recherche des huit fragments de la Triforce du courage.

Vous pouvez choisir de mener ces deux quêtes en parallèle mais certaines Cartes Triforce ne peuvent être obtenues qu'après avoir récupéré les objets des deux temples.

A la recherche des Flèches de glace et de feu, des Bottes de Plomb et du Bracelet de Force

A ce stade de l'aventure, il devient primordial d'avoir en sa possession le Requiem de la Tornade pour pouvoir se téléporter rapidement sur la carte. Vous l'obtiendrez en tuant Cyclos, la grenouille qui contrôle la grande tornade sur l'Île Triangulaire du Nord (D3), en lançant trois flèches dans sa direction. A partir de là, utilisez cette mélodie pour vous téléporter sur l'Île Géminée (B2). C'est en fait le seul moyen d'accéder à l'intérieur de l'île et de rencontrer la Reine des Fées. Celle-ci vous aidera de façon considérable en vous faisant don immédiatement des Flèches de glace et de feu. Maintenant que vous êtes en possession de ces nouvelles flèches, vous allez pouvoir récupérer deux nouveaux objets d'importance. Rendez-vous par exemple sur l'Île Gelée (E6), et lancez une flèche de feu vers la source du froid pour réchauffer un peu l'atmosphère. Vous pouvez alors marcher sur l'île et tenter d'aller jusqu'au bout du parcours chronométré qui mène au coffre contenant les Bottes de Plomb. Grâce à celles-ci, vous pourrez entrer sans problème sur l'Île du Vent. Rendez-vous à présent sur l'île de la Montagne de Feu (F3). Lancez une flèche de glace au sommet de la montagne pour déclencher un parcours chronométré sur 5 minutes que vous devrez terminer dans les temps pour récupérer le Bracelet de Force. En chemin, vous devrez escalader la paroi de la montagne, puis sauter dans le volcan et vaincre tous les ennemis qui tenteront de vous barrer la route. Vous pouvez à présent soulever la pierre qui bloquait l'entrée du Temple de la Terre.

Le Temple de la Terre

A présent que vous détenez les bracelets de force, vous pouvez sans aucun mal soulever la tête de pierre qui bloque l'entrée du Temple de la Terre. Sortez votre baguette du vent devant la stèle pour apprendre l'Hymne du Dieu de la Terre. Cette mélodie comportant six notes, il faut nécessairement maintenir le stick analogique gauche vers la droite pour accéder aux mélodies sur six notes. C'est alors qu'un phénomène inattendu se déclenche. Laruto apparaît et se présente comme étant le sage de la race des Zora. Sur sa requête, il vous faut à présent trouver le sage portant une lyre comme instrument divin. Vous n'avez pas pu manquer d'observer que la jeune Médolie du peuple Piai n'est autre que cette personne. Allez donc la retrouver sur le promontoire tout en haut de la montagne de l'Île du Dragon, et jouez devant elle la mélodie que vous venez d'apprendre. Passez par la seconde salle qui se trouve à l'étage et empruntez les prises grappin pour la rejoindre. Elle se révèle alors être le Sage du Temple de la Terre et n'a d'autre choix que de vous accompagner dans les épreuves de ce temple. Utilisez le Requiem de la Tornade pour vous téléporter vers l'Île de l'Aurore, et de là rejoignez l'Île de la Terre. Il ne vous reste plus qu'à jouer le morceau devant la stèle pour ouvrir les

portes du donjon. Sachez que vous pouvez à tout moment appeler Médolie avec le bouton R, et la porter avec le bouton A. Vous pouvez aussi la contrôler directement en jouant l'air du marionnettiste.

Il va donc falloir progresser en coopération pour atteindre le boss de ce temple. Dans la première salle, soulevez Médolie et lancez-la en direction de la porte. Rejoignez-la avec la feuille Mojo. Vous devrez franchir chaque porte avec la jeune fille sur vos épaules pour ne pas la perdre.

Plus loin, vous êtes confronté à trois Molblin. Éliminez-les, puis guidez Médolie jusqu'en haut des marches, soulevez-la et sautez de manière à ce qu'elle vous fasse planer en direction du premier interrupteur. Laissez Link sur le mécanisme, et prenez le contrôle de Médolie à l'aide de l'air du marionnettiste pour qu'elle active le second interrupteur. La grille se soulève alors, vous permettant de passer la porte. Débarrassez la salle des blobs qui la peuplent, en laissant Médolie au centre du halo de lumière. En tournant autour d'elle, vous verrez que sa lyre sert de miroir en reflétant la lumière, ce qui permet de pétrifier les blobs noirs. Lorsqu'ils sont transformés en pierre, vous pouvez les soulever pour les briser au sol. Lorsque tous les ennemis sont vaincus, la porte s'ouvre. Activez le chaudron en jetant une bombe pour détruire le couvercle, et concentrez-vous maintenant sur le coffre. Pour le matérialiser, vous devrez prendre le contrôle de Médolie avec l'air du marionnettiste, vous positionner sous le halo de lumière face au coffre, et appuyer sur A tout en dirigeant le stick vers le coffre.

Faites la même chose sur les deux statues qui se trouvent contre le mur. Le coffre contient la Carte du Donjon. Dans la grande salle qui suit, vous devez positionner Médolie sur le halo de droite et diriger la lyre vers le clou de façon à dégager le chemin pour Link. Maintenez bien la direction et reprenez le contrôle de Link pour écraser ce clou avec la masse et ouvrir la porte de droite. Éliminez les deux Tettoss rouges avec des flèches ou tout simplement à l'épée, puis montez à l'échelle et tirez le bloc pour laisser filtrer la lumière. Prenez alors le contrôle de Médolie et matérialisez le coffre avec la lyre. Il contient une petite clé. Deux Mains apparaissent alors pour vous ramener en arrière. Vous pouvez les vaincre de plusieurs manières, l'une d'entre elles consistant à les cibler tout en restant à distance afin de leur donner des coups d'épée à intervalles réguliers. Le plus simple reste de leur lancer des flèches si vous avez assez de munitions. Ne vous en approchez surtout pas lorsque la main n'est pas sortie et tenez Médolie à distance. Vous devez maintenant vous séparer de Médolie et la poser sur le socle afin de passer la porte suivante. Vous constatez vite que vous n'avez pas encore l'objet adéquat pour résoudre le mystère de cette salle. Vous retrouvez Médolie à l'entrée de la pièce précédente. Vous possédez maintenant la clé pour ouvrir la porte nord. Éliminez tous les blobs sauf les blobs noirs, et visez le drapeau rouge sur le mur avec une flèche de feu. En brûlant, celui-ci laisse filtrer un rayon de lumière qui va être bien utile pour pétrifier les deux blobs noirs et les poser sur les deux interrupteurs. Dépêchez-vous de passer les marches avec Médolie avant qu'ils ne reprennent leur forme normale, et poussez le bloc en contrebas pour déclencher l'ouverture de la porte et pouvoir remonter plus facilement. Dans la salle suivante, poussez le premier bloc au maximum pour révéler un rayon de lumière, puis prenez le contrôle de Médolie pour détruire la statue sur le bloc, mais aussi les quatre marques jaunes de chaque côté du mur. Ceci révèle un chaudron et deux autres blocs. Le premier permet de faire apparaître un coffre, et le second sert de marche pour y accéder et ouvrir la porte. Le coffre renferme la Carte du Donjon. Vous pouvez donc revenir dans la salle précédente et passer la porte sud. Un Stalfos vous y attend armé de sa masse. Comme dans tous les Zelda, les bombes sont les plus appropriées pour réduire en miettes ce squelette. Il ne reste alors plus que sa tête que vous pouvez détruire à l'aide de quelques coups d'épée. Mais les choses se gâtent et vous voilà assailli par deux autres Stalfos. Recommencez le même schéma tactique, et vous en viendrez à bout rapidement. Vous obtenez de cette façon le Bouclier Miroir. Il vous servira à réfléchir la lumière, de la même façon que la lyre de Médolie. Vous pouvez déjà vous exercer sur le symbole du soleil incrusté au-dessus de la porte. Rejoignez ensuite Médolie dans la salle précédente, éliminez les ennemis et repérez la marque jaune près de l'échelle. Vous pouvez la détruire en faisant ricocher un rayon de lumière sur le nouveau bouclier de Link. Ceci permet de libérer un raccourci vers la salle centrale et de trouver un rubis derrière la statue de pierre. Avant de passer la porte, utilisez vos deux personnages dans ce tunnel pour faire ricocher un rayon vers la marque jaune. Un stock de rubis vous attend dans ce petit renforcement. Revenez maintenant dans la salle sud où apparaît le coffre sur la carte.

Vous pouvez maintenant réfléchir la lumière sans l'aide de Médolie, et ainsi récupérer un pendentif du bonheur dans le coffre. Retour à présent dans la salle centrale du rez-de-chaussée. Maintenant que vous possédez le Bouclier Miroir, vous pouvez placer chacun de vos personnages sous les deux rayons de lumière, de manière à éclairer les deux yeux de la statue. Il faut pour cela prendre le contrôle de Médolie avec l'air du marionnettiste, sortir la lyre puis bloquer la direction de son rayon en appuyant sur R au moment où le rayon est positionné en direction de l'œil en forme de soleil. Le succès de la manœuvre permet de créer une série de marches vers l'étage inférieur. Les Tettoss bleus que vous rencontrez sur le pont peuvent être vaincus à l'aide des flèches de glace. Sachez que lorsqu'ils sont à votre niveau, un coup de feuille Mojo permet de les débarrasser de leur halo bleu. Traversez le pont suspendu avec Médolie, et jouez l'hymne du dieu de la terre devant la stèle. Vous pouvez maintenant passer la porte sud. Supprimez les deux ReMort,

puis détruisez la statue de pierre posée sur le bloc à l'aide du bouclier miroir. Celui-ci vous permettra d'atteindre la porte scellée par un cadenas. Détruisez ensuite la grande statue de droite pour dégager l'accès à la porte ouest, et allez voir seul ce qui se trouve à l'intérieur. A priori, la zone est maudite et infestée de Mains. Courez à l'autre bout de la pièce de manière à atteindre le coffre où se trouve la petite clé. Ceci aura pour effet de faire disparaître la brume maudite, vous permettant d'éliminer un à un tous les monstres de cette zone. Le boomerang peut s'avérer utile pour cette opération. Gare aux crânes que les Mains vous lancent. Lorsque tous les ennemis seront vaincus, un coffre apparaîtra, vous laissant vous emparer de la Carte au Trésor N°12. De retour dans la salle précédente, servez-vous du bouclier miroir pour réfléchir le rayon sur le grand miroir en direction de la seconde statue de pierre. Vous pouvez maintenant passer dans la salle est en compagnie de Médolie. Le bas du couloir est envahi de brume maudite. Éliminez la première Main à l'aide des flèches, soulevez Médolie, et sautez pour qu'elle vous transporte de l'autre côté. Si jamais elle se fait prendre par la Main, vous devrez aller la chercher à l'étage supérieur. Une fois de l'autre côté, tirez le miroir vers le socle et enfoncez le clou à l'aide de la Masse. Ceci aura pour effet de laisser entrer un rayon de lumière bien orienté dans la salle adjacente. De retour dans la salle centrale, utilisez votre clé pour atteindre la salle sud, et supprimez tous les fantômes à l'aide du bouclier miroir. Pour détruire la statue qui se trouve sur la paroi ouest, vous devez nécessairement faire ricocher le rayon sur la lyre de Médolie puis sur le bouclier de Link. Le couloir suivant est infesté de chauves-souris et de goules que vous devrez détruire pour progresser jusqu'au coffre qui ne contient hélas qu'un rubis rouge. Un Stalfos vous attend un peu plus loin, mais il ne résistera pas longtemps à vos bombes. Jouez l'hymne du dieu de la terre avec Médolie devant la stèle afin de libérer un passage vers le grand escalier. Dans un premier temps, envoyez une bombe sur le rocher qui bloque le chaudron et activez-le. Vous êtes face à la porte du boss, mais vous n'avez pas encore la grande clé. Un passage au second sous-sol semble s'imposer.

Lancez Médolie sur la seconde portion de marches, et grimpez sur le lierre pour la rejoindre. La salle suivante comporte de nombreux miroirs et donc pas mal d'énigmes à résoudre. Dans un premier temps, envoyez Médolie sur la plateforme centrale en hauteur, et dirigez-la pour qu'elle active l'interrupteur, ce qui fera jaillir un rayon de lumière. Poussez le premier miroir en direction du rayon et montez sur le petit pilier pour matérialiser le coffre. Vous y trouverez un rubis violet. Faites monter Médolie sur ce même petit pilier, et placez Link dans le renforcement pour détruire les marques jaunes avec le rayon. Vous y trouverez un second miroir que vous pousserez jusqu'au socle. Orientez maintenant le rayon sur la statue de pierre située à côté. Un autre miroir est à tirer jusqu'au socle. Faites maintenant le tour de la pièce, et poussez le miroir qui se trouve au sud-ouest. En montant sur le petit pilier, vous pourrez détruire la marque jaune qui dégage l'accès vers une nouvelle porte. Vous pourrez également matérialiser le coffre qui renferme un pendentif du bonheur, mais il faudra faire ricocher la lumière entre vos deux personnages pour détruire les quatre marques jaunes dans le mur. Pour cela, placez Médolie sur le petit pilier et Link sur le socle juste derrière afin de viser correctement le mur. Un autre miroir se cache derrière.

Tirez-le jusqu'à son socle dans le but de détruire la dernière statue de pierre. Il ne reste plus qu'à tirer le dernier miroir vers son socle respectif pour entendre un signal sonore qui confirme la bonne disposition des miroirs. Il s'agit maintenant de placer chacun de vos personnages sur les deux piliers qui se trouvent en face du visage encastré dans le mur, de manière à renvoyer la lumière sur les deux yeux. Le passage nord est désormais accessible. Empruntez dans un premier temps le passage ouest pour récupérer la Carte au Trésor N°20. Elle est contenue dans un coffre qui apparaît en faisant réfléchir la lumière sur les trois cercueils avec Médolie, et en éliminant les trois squelettes avec Link. Vous éviterez les ennuis si vous les prenez l'un après l'autre. Tirez le bloc caché dans le mur pour remonter. Prenez ensuite le passage nord dans la salle précédente. Il faudra défier un Darknut et deux Tettoss bleues. Comme d'habitude, utilisez la contre-attaque spéciale pour vaincre le Darknut, et envoyez un souffle d'air avec la feuille Mojo pour balayer la brume qui protège les deux Tettoss. La Grande Clé est à vous ! Il faut maintenant remonter tranquillement jusqu'au grand escalier afin d'atteindre la porte du boss avec la feuille Mojo.

BOSS : Jay Harla

Comme tous les fantômes, cet espèce d'Oogie Boogie est vulnérable à la lumière. Placez-vous donc sous un rayon de lumière afin de lui renvoyer le rayon dans sa direction à l'aide du bouclier miroir. Lorsqu'il s'écrase au sol, soulevez-le et projetez-le en direction du pilier de pics le plus proche. A ce stade, des dizaines de fantômes font irruption dans la pièce, et le boss ne sera vaincu que lorsque vous les aurez tous tués. Vous pouvez soit les frapper un par un soit utiliser la super attaque tournoyante apprise auprès d'Orco pour en toucher un maximum. Quoi qu'il en soit, il faudra recommencer la manœuvre depuis le début plusieurs fois pour espérer en venir à bout. Au final, vous pourrez mettre la main sur un nouveau réceptacle de cœur, et permettre à Médolie de devenir le nouveau sage du Temple de la Terre et de rendre une portion de ses pouvoirs à Excalibur. Vous pouvez maintenant partir en direction de l'Île du Vent.

Lorsque vous arrivez en vue de l'Île du Vent, chaussez vos Bottes de Plomb et utilisez la masse pour broyer la pierre qui bloque l'ouverture du temple. Sortez votre baguette devant la stèle pour apprendre l'Hymne du Dieu du Vent. Vous verrez alors apparaître Fado, du peuple Kokiri. Il vous demande de retrouver le vrai sage du Temple du Vent qui n'est autre que le Korogu Dumoria. Vous le trouverez sur l'Île aux Forêts, sous la première cascade. Utilisez la première prise grappin et allongez la corde au maximum tout en vous positionnant vers le milieu de la cascade de droite. Lâchez-vous en prenant de l'élan pour passer à travers. Jouez ensuite l'hymne du dieu du vent à Dumoria afin qu'il accepte de vous accompagner au Temple. Vérifiez qu'il est bien cramponné sur la tête de Lion Rouge et téléportez-vous vers Mercantile pour atteindre rapidement l'Île du Vent. Tout comme Médolie, vous devrez coopérer avec Dumoria durant toute la traversée du donjon en essayant autant que possible de ne pas le laisser en arrière. Jouez de concert l'hymne du dieu du vent devant la stèle afin d'ouvrir les portes du temple.

Le Korogu peut voler un court instant et vous pouvez prendre son contrôle avec l'air du marionnettiste. Il a aussi la capacité de planter des arbustes dans les sols meubles. Vous repérerez aussi des dalles fissurées qui s'effondrent sous le poids de vos bottes de plomb, des bottes qui serviront aussi à vous propulser sur les dalles ressort.

Dans un premier temps, sautez en contrebas avec le Korogu pour éliminer le sorcier à l'aide de vos flèches et le Stalfos à coup de bombes. Un premier chaudron peut être activé à cet endroit-là. Contrôlez ensuite le Korogu et faites-lui planter des arbustes sur les deux sols meubles afin de récupérer un rubis orange dans un coffre. Utilisez ensuite le Korogu pour voler vers la porte et activer l'interrupteur qui contrôle le souffle d'air. Servez-vous des bottes de plomb sur la dalle ressort pour remonter, et propulsez-vous ensuite en planant avec la feuille Mojo pour atteindre l'autre côté de la pièce. Soulevez le Korogu pour passer la porte. Dans la salle suivante, utilisez la technique habituelle pour détruire les deux Armos en les frappant dans le dos après les avoir figés avec une flèche. Vous pouvez alors envoyer un souffle d'air avec la feuille Mojo pour soulever la grille. Contrôlez le Korogu pour planter deux arbres dans le sol meuble et ainsi ouvrir la porte. Dans cette salle, contrôlez le Korogu et volez en direction des plates-formes pour y faire pousser des arbres qui permettront ensuite à Link de monter lorsqu'il aura le second grappin.

Malheureusement, le Korogu est obligé de se faire capturer lorsqu'il plante le troisième arbre. Vous n'avez pas d'autre choix que de passer la porte est. Vous entrez dans une salle en forme de croix. Après avoir supprimé les Peahat avec le boomerang, Dumoria vous fait signe depuis la cage de gauche. Vous ne pourrez le délivrer qu'en arrachant la tête de pierre avec le second grappin, ce qui n'est pas possible dans l'immédiat. Pour l'instant, envoyez des bombes dans la bouche des deux Grand Armos pour atteindre la porte est. Là, chaussez vos bottes de plomb sur la dalle fissurée, et éliminez la Main. Envoyez un souffle d'air sur le mécanisme pour soulever la grille, et remontez de l'autre côté en vous propulsant avec les bottes de plomb après avoir fait pivoter à nouveau la grille. Ceci vous permet d'atterrir juste à côté d'un coffre qui renferme un pendentif du bonheur. Vous arrivez ensuite devant une stèle, mais la mélodie ne fonctionnera que si Dumoria est avec vous. Continuez vers le sud pour atteindre un couloir gigantesque. Utilisez d'abord la feuille Mojo pour planer vers la plate-forme en prenant de la hauteur grâce au tourbillon. Vous activerez un interrupteur qui créera un passage vers l'autre côté de la pièce. Calmez les sorciers avec quelques flèches bien placées, puis lancez-vous en direction du coffre tout au sud. Il contient la Carte du Donjon. Planez maintenant en direction du souffle d'air et planez ensuite de souffle d'air en souffle d'air jusqu'à atteindre la sortie. Vous pouvez viser les ennemis de loin avec les flèches et le boomerang pour ne pas prendre de risques inutiles. Vous atteignez finalement la porte nord-ouest qui vous ramène dans la salle en croix. De là, vous allez activer avec les bottes de plomb un mécanisme qui transforme la salle en véritable gouffre. Libérez d'abord l'accès au chaudron et activez-le en sautant à l'intérieur. De retour dans cette salle en croix, laissez-vous tomber en bas de la pièce et faites le ménage. Dans la salle située au sud, écrasez la première dalle de gauche avec les bottes de plomb, supprimez les blobs rouges et tirez les deux blocs jusqu'au socle pour pouvoir vous propulser à l'étage. Le coffre contient une petite clé. Avant de partir, vous devez refaire la même chose en écrasant chacune des dalles avec les bottes de plomb pour faire apparaître un second coffre qui contient la Carte au Trésor N°5. Avec cette clé, ouvrez la porte nord dans la salle précédente, et préparez-vous à faire face à un sous-boss. Ce sorcier vous envoie une tonne d'ennemis à la chaîne pour vous empêcher de le viser correctement avec vos flèches. Quand vous le tenez en joue, lâchez une volée de flèches successives pour abrégier le combat. Le coffre qui apparaît alors contient le second Grappin. Cet objet vous permettra de cibler les arbustes et les prises rondes pour vous hisser en hauteur. Il peut aussi s'avérer utile contre certains ennemis. Vous allez justement pouvoir l'essayer dans cette salle où des prises rondes permettent d'évoluer sur les plates-formes en hauteur. Ecrasez le clou avec la masse pour ouvrir la porte et quittez la pièce.

Vous pouvez maintenant remonter jusqu'à la prison de Dumoria en utilisant le grappin. Vous devrez utiliser la feuille Mojo durant votre escalade pour atteindre un coffre contenant la boussole. Continuez votre ascension jusqu'à la cage de Dumoria, et libérez-le en déracinant la tête de pierre. Pour cela, vous devez chausser vos bottes de plomb et tirer la tête de pierre avec le grappin. Essayez de ne pas vous mettre juste en dessous pour éviter les dégâts inutiles. Dans le coffre se trouve un pendentif du bonheur. La première chose à faire est de revenir dans la salle située juste à l'ouest de

la salle en croix au rez-de-chaussée. Link pourra y accéder de justesse en planant avec la feuille, et débarrassera les deux Armos avant que Dumoria ne vole lui-même jusqu'à cette porte. Reprenez ensuite le contrôle de Link et passez la porte ensemble. Vous pouvez à présent vous servir du grappin pour vous accrocher aux arbres plantés par le Korogu, ce qui vous permettra d'atteindre la porte. Prenez le contrôle du Korogu pour qu'il vous rejoigne et passez la porte nord. Ici, vous pouvez soit utiliser la feuille Mojo pour débarrasser les Tetdoss bleus de leur brume protectrice avant de les finir à l'épée, soit utiliser le grappin, soit lancer des flèches de glace. Le but est d'ouvrir le passage pour que Dumoria puisse planter des arbres sur les sols meubles des différentes plates-formes. Méfiez-vous de la Main en hauteur, et passez la porte. Là, chacun devra activer un interrupteur pour déclencher l'ouverture des hélices en bas de la salle. Vous pouvez déjà atteindre le coffre sur la gauche en planant avec la feuille Mojo.

Vous y trouvez un pendentif du bonheur. Vous ne pouvez pas encore atteindre la dernière salle du second étage. Pour l'heure, prenez l'accès est du premier étage, et laissez le Korogu en hauteur. Descendez avec Link faire le ménage avant d'envoyer un souffle d'air sur le mécanisme pour relever la grille. Passez de l'autre côté, tuez la Main et soufflez à nouveau le mécanisme pour vous propulser en hauteur du bon côté de la salle. Soufflez le dernier mécanisme pour relever la grille, et faites voler Dumoria jusqu'à la stèle. Vous pouvez maintenant jouer l'hymne du dieu du vent avec lui et ainsi ouvrir la porte est. Laissez le Korogu à l'écart du combat qui vous attend et éliminez les trois Darknut avec la méthode habituelle en les prenant l'un après l'autre. C'est ainsi que vous obtenez la Grande Clé. Vous pouvez maintenant redescendre tout en bas de la salle en croix avec Dumoria. Dirigez-vous sous les hélices que vous avez débloquentes précédemment, et positionnez-vous sur l'interrupteur en portant le Korogu pour accéder directement aux deux sols meubles de cet étage. Contrôlez Dumoria pour planter deux nouveaux arbres à cet endroit, ce qui aura pour effet de déclencher la soufflerie. Vous pouvez en profiter pour sauter dessus et planer jusqu'au premier étage où se trouve la porte que vous n'avez pas encore visitée. Vous pouvez laisser le Korogu en dehors de tout ça, et vaincre un à tous les Armos qui gardent cette salle en alternant flèches et coups d'épée. Vous pouvez par cette occasion récupérer une petite clé. Retour dans la salle de la soufflerie où il vous faut maintenant emprunter la porte est du premier sous-sol sous les hélices. Faites descendre Dumoria et passez la porte scellée avec lui. Un Sorcier et deux Stalfos entravent votre progression. Une fois vaincus, utilisez le grappin sur les têtes de pierre de manière à atteindre le mécanisme sur les plates-formes en hauteur. Enfoncez-le avec les bottes de plomb pour ouvrir la porte. Mais avant de partir, combinez l'utilisation du grappin et des bottes de plomb pour arracher toutes les têtes de pierre afin de déloger les Bokoblin qui s'y cachent. Faites les de haut en bas pour ne pas vous retrouver bloqué. Lorsque vous les aurez tués, un coffre apparaîtra au milieu de la salle. Il renferme la Carte au Trésor N°35. Soulevez Dumoria et passez la porte. Dans la zone suivante, contrôlez Dumoria pour voler au-dessus des courants d'air, et plantez un arbre pour permettre à Link de s'accrocher sur cette plate-forme. Utilisez les flèches pour ne pas prendre de risque face à la Main, et éliminez les Peahat au boomerang. Plus rien ne vous empêche d'atteindre le dernier couloir avant le boss. Les courants d'air vous empêchent de progresser plus avant. Posez le Korogu devant la porte, et commencez par pousser un bloc de façon à bloquer la trajectoire de la première dalle coupante. Chaussez vos bottes de plomb pour ne pas voler comme un fétu de paille, et poussez encore ce même bloc au moment où la seconde dalle coupante arrive, de façon à bloquer les deux dalles avec le même bloc.

Poussez maintenant un autre bloc pour créer un pont vers la troisième dalle piquante, et utilisez le dernier bloc pour bloquer sa trajectoire. Il faut vous ménager un passage sur le pont, donc faites passer le troisième bloc en le décalant par rapport au bloc qui sert de pont. Vous pouvez maintenant passer sans problème avec le Korogu, en le tenant à bout de bras et en équipant les bottes de plomb. Il ne reste plus qu'à jouer l'hymne du dieu du vent près de la stèle pour ouvrir l'accès au boss du donjon. Vous pourrez trouver des jarres remplies de bonus et un dernier chaudron.

BOSS : Gayla

Ce boss est une sorte de ver des sables gigantesque qui jaillit du sol par intermittence pour vous avaler. C'est à ce moment-là que vous devez cibler sa gueule pour tirer sa langue vers vous et la frapper avec un maximum de coups d'épée. Le problème vient du fait que le boss vous envoie des sbires qui vous empêchent de cibler sa gueule. Vous êtes donc obligé d'éliminer d'abord ces petits vers de la même façon avant de vous attaquer au boss. Vous devez réussir une série de quatre enchaînements de coups pour le vaincre. Votre victoire vous donne droit à un réceptacle de cœur, et le Sage du Vent peut commencer le rituel pour redonner vie à Excalibur.

A la recherche du Triangle d'Or

Cette partie est légèrement différente de la version GameCube. En effet, les 8 endroits à visiter pour acquérir les cartes de la Triforce sont les mêmes, mais vous ne trouverez que 3 cartes, les autres étant remplacées par des fragments de Triforce (gain de temps et d'argent).

Emplacement de 5 des 8 fragments de la Triforce :

Fragment de Triforce N°1 : Ile de Qui-ça (île de Link)(E5)

Quand vous serez en possession du titre de propriété que détenait l'institutrice de Mercantile mais qu'elle vous cède pour une vingtaine de pendentifs du bonheur (vous devez avoir complété la quête des abeilles tueuses), entrez dans la maison et levez les yeux pour apercevoir une prise pour le grappin-griffe. Utilisez-la pour révéler un passage secret derrière la cheminée. Là, vous devrez vous arranger pour descendre le plus possible dans le labyrinthe. Sautez dans le trou, éliminez les ennemis puis empruntez l'échelle pour trouver un socle décoré du symbole du vent. Jouez la mélodie du vent pour faire apparaître le coffre contenant un fragment de Triforce.

Fragment de Triforce N°2 : Bateau fantôme

Aidez-vous de la carte du vaisseau fantôme (voir section Cartes Spéciales des Quêtes Annexes de la solution) pour repérer sa position, et dirigez-vous vers lui en bateau. A l'intérieur, éliminez tous les fantômes à l'aide du bouclier miroir pour faire apparaître le coffre renfermant un fragment de Triforce.

Fragment de Triforce N°3 : Ile de l'Aurore (B7)

Montez jusqu'au pont, tournez-vous vers le nord-ouest et planez loin dans cette direction jusqu'au gros rocher en forme de tête situé sur le promontoire, en prenant soin d'orienter le vent dans la bonne direction. Là, soulevez le rocher avec le bracelet de force et sautez dans le trou. Il faudra battre bon nombre d'adversaires et descendre plusieurs étages avant de trouver la dalle qui matérialisera le coffre à l'aide de la mélodie du vent. Le fragment de Triforce est à vous.

Fragment de Triforce N°4 : Ile de la Tête de Pierre (C5)

Soulevez le rocher en forme de tête avec les bracelets de force. Battez tous les ennemis qui se présentent à vous et jouez la mélodie du vent sur le socle pour trouver un fragment de Triforce.

Fragment de Triforce N°5 : Ile aux Trois Tours (G1)

Montez aux arbres à l'aide du second grappin et sautez dans le trou. Débarrassez toutes les salles de leurs occupants puis jouez la mélodie du vent sur la dalle bleue pour faire apparaître le coffre contenant un fragment de Triforce.

Emplacement des 3 cartes de la Triforce :

Carte Triforce N°1 : Canonnière (B5)

Entrer dans la Canonnière ne sera pas chose facile. Vous devrez utiliser les bombes depuis votre bateau pour détruire tous les canons qui protègent l'île. Une fois à l'intérieur, jouez la mélodie du vent sur le socle pour matérialiser le coffre. Il contient la première carte Triforce.

Carte Triforce N°2 : Ile aux Nichoirs (G5)

Commencez par débarrasser les piliers rocheux de tous les rapaces qui surveillent leurs nids. Utilisez ensuite un Fruit Miam-Miam (vendu par Terry) pour contrôler un goéland, et activez tous les interrupteurs en hauteur (sur les nids) en passant dessus pour ouvrir la grille. Il ne reste plus qu'à jouer la mélodie du vent sur le socle pour matérialiser le coffre contenant la deuxième carte Triforce.

Carte Triforce N°3 : Serrure de Pierre (A5)

Cherchez les trois bateaux pirates qui naviguent près de l'île et détruisez-les avec des boulets de canon pour voir apparaître un halo lumineux. Utilisez le grappin-griffe pour repêcher un coffre à cet emplacement. Il contient la troisième carte Triforce.

Une fois les 3 cartes en poche, payez 3 fois 398 rubis pour les faire déchiffrer à Tingle sur son île en C3.

Voici les zones de la map dans lesquelles sont enfouis les 3 fragments de Triforce indiqués sur les 3 cartes de la Triforce (n'oubliez pas de donner à manger aux poissons pour dévoiler ces zones sur la map et pouvoir les comparer avec vos cartes Triforce) :

{| Carte de la Triforce 1 : Ile du Poisson (B4)

Carte de la Triforce 2 : Ile de la Tête de Pierre (C5)

Carte de la Triforce 3 : Saut de Roc (G6)

Retour en Hyrule

A présent que vous détenez les huit fragments de la Triforce, rendez-vous au plus vite à la Tour des Dieux. Là, le pouvoir de la Triforce dévoile un passage sous-marin vers le royaume d'Hyrule. Empruntez le passage souterrain pour retrouver la princesse Zelda dans la salle du temple, au moment précis où elle se fait capturer par Ganon. Il vous faut alors vous battre contre deux Darknut en armures et heaumes noirs. La technique reste exactement la même que d'habitude et repose essentiellement sur la contre-attaque spéciale. De retour dans la salle précédente, passez la barrière protectrice qui vient de se désactiver pour accéder au chemin d'Hyrule. Link est à présent en mesure de briser la paroi de cristal avec Excalibur. En route, vous serez confronté à des adversaires dont vous connaissez maintenant très bien les points faibles. Alignez les chauves-souris avec le boomerang et passez les deux gouffres en vous accrochant avec le second grappin. L'ouverture qui se présente à vous n'est autre que l'entrée de la Tour de Ganon.

La Tour de Ganon

Dans un premier temps, il va falloir nettoyer une à une les salles qui se trouvent de l'autre côté des quatre ponts afin d'ouvrir l'accès à la porte centrale. Attention lorsque vous affrontez vos adversaires sur ces ponts de ne pas couper les cordes pour éviter de tomber bêtement dans la lave. La première salle à gauche fait référence à la Caverne du Dragon. Vous devez traverser le gouffre de lave à l'aide du grappin-griffe. Accrochez-vous sur la première prise et lâchez-vous sur la plate-forme du dessous.

A partir de là, construisez deux plates-formes sur la lave en envoyant deux flèches de glace successives afin d'atteindre la dernière plate-forme. Il ne reste plus qu'à créer une plate-forme intermédiaire de l'autre côté et attendre que le jet de lave de gauche se forme pour envoyer une flèche de glace dessus au moment où il s'apprête à jaillir afin de s'en servir comme passerelle pour atteindre la corniche. Vous pouvez aussi maintenir les deux gâchettes pour remonter le long de la corde et vous hisser sur la prise elle-même avant de sauter vers la corniche en planant avec la feuille Mojo. Derrière la porte se cache une vieille connaissance. Link semble revivre un flash back et doit affronter à nouveau les boss qu'il a déjà vaincus. On commence par Gohma avec un inventaire assez réduit. Employez la même technique qu'au début du jeu et visez trois fois de suite la queue du dragon avec le grappin pour détruire la carapace du boss. Pour la deuxième étape du combat, visez l'oeil du boss avec le grappin pour pouvoir enchaîner ensuite avec une série de coups d'épée sur son oeil. Vous remarquerez que la puissance d'Excalibur abrège considérablement le combat.

Entrez maintenant dans la deuxième salle de gauche. Un parcours avec la feuille Mojo vous attend. Soufflez d'abord le premier mécanisme pour que la plate-forme mobile vienne vers vous. Soufflez à nouveau le mécanisme du côté gauche pour repartir, et sautez ensuite vers la branche. De là, soufflez le second mécanisme par la droite pour attirer la seconde plate-forme mobile, puis sautez dessus en planant avec la feuille Mojo pour l'atteindre. Ici, soufflez sur le premier mécanisme de cette salle pour avancer jusqu'à la branche suivante. Lorsque vous serez sur l'autre branche, vous pourrez atteindre le rebord en planant, mais gare aux deux Peahat. Derrière la porte, vous allez retrouver le boss des Bois Défendus. La technique pour le vaincre est identique. Coupez rapidement toutes les attaches qui le retiennent pour qu'il tombe au sol, et enchaînez ensuite des coups d'épée sur le coeur de la plante pour la battre.

Prenez maintenant la première porte à droite. Éliminez le sorcier avec des flèches, et utilisez les bottes de plomb sur le ressort pour planer jusqu'au bout de la salle en passant entre les deux souffles d'air.

Pulvérisez les deux Bokoblin qui sortent des jarres, et hissez-vous en hauteur à l'aide du second grappin. Derrière la porte, vous retrouvez votre ver des sables favori. Comme la dernière fois, chopez son oeil avec le second grappin et assénez-lui une série de coups d'épée lorsqu'il est à portée de frappe. Il faudra comme toujours se débarrasser des gêneurs de la même façon qu'avec le boss.

Il ne reste plus que la seconde porte de droite à passer pour déclencher l'ouverture de la porte principale. Traversez le premier couloir en faisant des roulades pour gagner du temps, et ne vous préoccupez pas des cercueils. Vous repérez plus haut un interrupteur qui permet de poursuivre en empruntant une série de marches, mais il faut le maintenir enfoncé. Vous allez donc vous servir du premier Blob noir que vous trouvez dans les cercueils de gauche pour le placer sur l'interrupteur lorsqu'il est figé en pierre grâce au bouclier miroir. Figez-le au dernier moment, placez-le sur l'interrupteur et faites des roulades pour éviter de vous faire écraser par les cercueils. Il ne reste qu'un dernier couloir à passer pour atteindre le boss. Là encore, il faut placer un Blob noir sur l'interrupteur pour faire apparaître les escaliers. Le seul problème est que le rayon de lumière est de l'autre côté. En d'autres termes, allez jusqu'au rayon de lumière,

pétrifiez le Blob qui est le plus proche de l'interrupteur, et faites des roulades pour atteindre rapidement la volée de marches. Un Stalfos risque de vous barrer la route mais il ne fera pas long feu. Vous retrouvez le fantôme géant de l'autre côté de la porte. Comme précédemment, pétrifiez-le en réfléchissant la lumière sur lui, et soulevez-le pour le lancer sur un pilier entouré de pics. Détruisez ensuite les petits fantômes un par un ou avec la super attaque tournoyante pour en finir en moins de trois tours.

La porte centrale s'ouvre, et vous vous retrouvez dans un couloir garni de Petits Blins. En haut des marches, vous trouvez une salle qui comporte trois sorties. Prenez celle de gauche pour être confronté à une nouvelle énigme. Il s'agit de frapper les quatre prismes avec le boomerang, mais dans le bon ordre. Vous remarquez que chaque cristal correspond à l'un des boss que vous avez vaincus. En numérotant les prismes de gauche à droite, il faut les activer dans l'ordre suivant pour pouvoir poursuivre : 3, 1, 4, 2. Ceci permet à Lion Rouge de vous rejoindre, et vous autorise à sortir si vous ne vous sentez pas prêt à affronter Ganon. Si vous désirez continuer, revenez dans la salle précédente mais prenez cette fois la porte est et sautez dans le gouffre. Vous allez vous retrouver dans un labyrinthe dans lequel il vaut mieux éviter d'engager le combat contre l'ombre de Ganon pour ne pas perdre l'orientation des salles.

A partir de l'endroit où vous tombez, prenez la porte située derrière vous, puis à gauche, tout droit, à gauche, à droite et enfin tout droit. A chaque fois que vous emprunterez la bonne porte, un signal sonore le confirmera. Dans la dernière salle, vous êtes obligé d'affronter Ganon.

BOSS : Ombre de Ganon

Essayez de le localiser lorsqu'il se dédouble, et renvoyez-lui sa boule d'énergie bleue à l'aide de l'épée. Il faut respecter un bon timing pour finalement lui faire plier le genou et en profiter pour le marteler de coups d'épée. Vous pourrez facilement éviter sa boule d'énergie rouge en faisant des sauts de côté. Il finit par disparaître et vous laisse vous emparer des Flèches de Lumière. De retour dans la première salle, vous devez de nouveau affronter l'ombre de Ganon. La cadence est devenue beaucoup plus rapide, et il parvient désormais à esquiver la boule d'énergie. Le seul moyen de le toucher est de lui lancer une flèche de lumière. Ceci fait, récupérez son arme obscure sur le sol pour détruire le mur qui bloque l'entrée nord.

Ne vous laissez pas impressionner par le tapis rouge et gravissez l'escalier jusqu'au sommet. A chaque palier, des monstres vous ralentiront, mais vous savez maintenant comment les vaincre. Le moment est venu de pousser la porte aux deux grands vantaux et d'affronter la véritable forme de Ganon.

BOSS : Ganon Pantin (Alter Ganon)

C'est un Ganon transformé en pantin que vous allez affronter en premier lieu. Restez à distance, et coupez tous les fils qui le retiennent à l'aide du boomerang. Le fil qui maintient la queue nécessite deux coups. Lorsque tous les fils ont été coupés, vous devez viser manuellement l'extrémité de sa queue avec une flèche de lumière. La rapidité de ses mouvements rend cette manoeuvre peu évidente. Malheureusement, c'est loin d'être fini.

BOSS : Ganon Araignée (Alter Ganon)

Le boss reste la majeure partie du temps au plafond pour tenter de vous écraser. Vous devez donc d'une part éliminer rapidement les chauves-souris qu'il vous envoie afin de récupérer si possible des fioles de magie, puis courir pour éviter de vous faire écraser. Vous n'avez alors qu'un très court instant pour viser son oeil avec une flèche de lumière. Il faut donc attendre le moment opportun où vous vous retrouverez juste à côté, en repérant sa position à l'aide de son reflet dans l'eau. Trois flèches suffiront à en venir à bout.

BOSS : Ganon Ver (Alter Ganon)

Ganon se transforme ensuite en une sorte de chenille qui fonce de façon imprévisible dans toute la pièce, selon le même schéma de déplacement que les vers de A Link to the Past. En clair, il est extrêmement difficile de viser avec précision la queue du ver, ce qui risque de vous faire perdre beaucoup de magie, à moins de le ralentir à l'aide d'une bombe. Encore une fois, il faudra que trois flèches de lumière touchent au but pour le vaincre. Attendez qu'il passe très près de vous pour anticiper le passage de la queue. Avec un minimum de chance, le combat peut tout de même se terminer très rapidement.

Maintenant que la voie est libre, activez le chaudron et hissez-vous en haut de la corde rouge. Levez le nez pour apercevoir une prise pour le grappin-griffe. Hissez-vous tout en haut à l'aide de votre propre corde, puis recommencez la manoeuvre sur la prise située plus haut. Explodez le couvercle du chaudron, activez-le, et progressez lentement le long des planches pour vous approcher suffisamment de la sortie. De là, utilisez le second grappin pour atteindre

l'ouverture.

BOSS : Ganon

Le moment de la confrontation finale avec Ganon est arrivé. Le combat commence mal avec un Link qui a toujours la mauvaise idée de perdre son épée au mauvais moment. Heureusement, Daphnès Nohansen Hyrule fait une intervention inattendue et est le premier à formuler son vœu devant le Triangle d'Or. Mais Ganon, fou d'orgueil, engage le combat. Dans la première partie de cet affrontement, vous devez esquiver les attaques de Ganon et aller le frapper lorsque Zelda, qui a récupéré l'arc de Link au passage, envoie une flèche de lumière pour paralyser Ganon. Sachez que vous pouvez envoyer le grappin-griffe sur Zelda pour récupérer des cœurs. Mais celui-ci finit par mettre Zelda hors de combat, et vous devez vous débrouiller seul pour le frapper. Le mieux est de garder ses distances tout en attendant le moment opportun pour placer une contre-attaque spéciale. Le moment propice survient lorsqu'il termine son enchaînement, mais il y a tout de même une certaine probabilité pour que votre contre-attaque loupe l'ennemi. Avec un peu de persévérance, vous arrivez à gagner suffisamment de temps pour que la princesse Zelda reprenne ses esprits. Mais vous constatez vite que Ganon évite sans problème les flèches envoyées par la jeune fille.

Vous allez alors devoir mettre une autre tactique en place. Sortez le bouclier en gardant toujours vos distances avec Ganon, de façon à ce que Zelda puisse envoyer une flèche de lumière sur le bouclier de Link afin qu'elle ricoche ensuite sur Ganon. Il suffit donc d'anticiper le lancer de la flèche et de s'arrêter pour assurer un angle correct en direction de Ganon. Lorsque la flèche atteint enfin son but, vous devez impérativement vous approcher de Ganon pour placer une contre-attaque spéciale qui pulvérisera cet être abject. Le coup est mortel et définitif, et vous avez maintenant un instant de répit pour admirer la séquence de fin. Vous avez la possibilité de sauvegarder votre partie sur un autre fichier pour recommencer la quête afin de finir de compléter la galerie des Figurines Tendo par exemple. Vous constaterez en effet que vous avez conservé la Boîte à Images DX ainsi que toutes les figurines déjà obtenues dans la partie précédente. De même, l'aventure comporte quelques petites variantes au niveau des dialogues et des tenues, avec notamment la Tunique Verte de Link remplacée par les Habits Neufs que seuls les Honnêtes Hommes peuvent voir (pour ne pas dire les menteurs). Quoi qu'il en soit, rien ne vaut de faire l'aventure en pyjama et sans capuchon.

Les Quêtes annexes

Pas de panique si vous avez omis de compléter certaines quêtes au cours de votre première partie. Il est possible en effet de sauvegarder le jeu une fois terminé en conservant les figurines acquises dans la galerie, et de recommencer l'aventure en prenant par exemple en photo tous les boss du jeu et certains personnages clés comme Tetra, les pirates, Cyclos ou encore le calamar géant avec un Link qui fera toute l'aventure en pyjama !

Les Potions

La plupart des objets récoltés dans votre sac à butin sont utiles pour concocter des potions. Vous pouvez par exemple trouver le Korogu Dichopsis dans le passage qui se situe au pied de l'arbre Mojo dans l'Ile aux Forêts pour qu'il vous prépare des potions bleues qui rechargent l'énergie magique et l'énergie vitale avec 4 graines de Bokobaba. Le pharmacien de Mercantile peut également concocter des potions à partir de la Gelée Chuchu rouge, verte et bleue qu'on trouve en éliminant les Blobs. Comme pour tous les ennemis, pensez à leur voler leur trésor avec le grappin avant de les tuer.

Les Flacons

- 1-Donné par Médolie chez les Piaf avant d'entrer dans le donjon de l'Ile du Dragon (F2).
- 2-Vaincre les trois Bokoblin dans le sous-marin situé près de l'Ile de la Bombe (F5).
- 3-Après avoir libéré les filles prisonnières de la Forteresse Maudite (A1), allez de nuit dans Mercantile pour suivre une voleuse dans les rues de la ville. Vous devez rester à distance pour ne pas vous faire repérer, et aller lui parler au moment où elle s'apprête à ouvrir le coffre-fort du marchand Naglagla. Orientez alors le dialogue suivant la droiture pour montrer à la jeune fille la conduite à suivre. Elle vous fera alors don d'un précieux flacon.
- 4-Vous pouvez acheter ce flacon dans la boutique ambulante de Terry près de l'Ile de la Rocaille (B3) pour 500 rubis. Il propose également une carte et un fragment de cœur. Ne vous préoccupez pas de son avertissement concernant la limite de temps. Il sera toujours là quand vous reviendrez.

Le Chant du Soleil

Allez voir l'étrange danseur qui se tient isolé derrière le moulin de Mercantîle. Parlez-lui puis sortez votre baguette du vent. Il ne reste plus qu'à reproduire les directions qu'il vous indique pour apprendre le Chant du Soleil.

Le Requiem de la Tornado

A acquérir au plus vite, cette mélodie vous permet de vous téléporter en mer. Pour l'obtenir, approchez de la grande tornade qui se trouve près de l'île triangulaire du nord (D3), et abattez Cyclos (la grenouille qui contrôle ce tourbillon) à l'aide de trois flèches bien placées.

Les Flèches de glace et de feu

C'est la Reine des Fées en personne qui vous fera don des flèches de glace et de feu. Lorsque vous serez en possession du Requiem des Tornades, téléportez-vous directement sur l'île Géminée (B2) pour atterrir devant la Reine des Fées.

Les Bottes de Plomb

Vous en aurez besoin pour pénétrer dans le temple du vent. Rendez-vous sur l'île Gelée (E6) et lancez une flèche de feu vers la source du froid pour réchauffer un peu l'atmosphère. Vous pouvez alors marcher sur l'île et tenter d'aller jusqu'au bout du parcours chronométré qui mène au coffre contenant les Bottes de Plomb.

Le Bracelet de Force

Lancez une flèche de glace au sommet de la Montagne de Feu (F3) pour déclencher un parcours chronométré (5 minutes) que vous devrez terminer dans les temps pour récupérer le bracelet de force. En chemin, vous devrez escalader la paroi de la montagne, puis sauter dans le volcan et vaincre tous les ennemis qui tenteront de vous barrer la route.

Trouver facilement des items rares

Utilisez le grappin sur tous les ennemis que vous rencontrerez pour récupérer facilement et systématiquement toutes sortes d'objets, comme de la gelée chuchu sur les blobs, des épines de plantes carnivores et même des pendentifs du bonheur sur les Darknuts (chevaliers en armure) ou les Moblins. Sachez que lorsque les ennemis abandonnent des sphères en mourant, l'item obtenu à l'intérieur dépend de la couleur de la sphère au moment où vous la frappez.

L'attaque spéciale d'Orco

Revenez voir Orco, le maître d'armes, sur l'île de l'Aurore une fois que vous aurez collecté dix blasons d'épéistes. Vous ne pouvez en trouver que dans des coffres ou en tuant des chevaliers Darknut. Pensez à les leur voler systématiquement avec le grappin-griffe quand ils n'ont plus d'armure. Cette attaque décuple la puissance de l'attaque en spirale. Si vous atteignez les 1000 coups contre Orco, vous passerez au rang de Maître.

L'Armure Magique

Lorsque vous aurez contribué quelque peu à l'action des bénévoles en achetant quelques items au marchand Naglagla de Mercantîle, revenez le voir après avoir obtenu le Drapeau du Croissant. Il vous donnera alors l'Armure Magique, une sorte de protection translucide qui pompe de la magie mais fonctionne même en mer.

L'Amulette du Héros

Version GameCube : Quand vous aurez donné au moins 40 pendentifs du bonheur à l'institutrice de Mercantîle, elle vous remerciera en vous offrant l'Amulette du Héros. Ce masque, que vous pouvez équiper quand vous le désirez, affiche la jauge de vie des ennemis quand vous les ciblez.

Version Wii U : Île de l'Aurore (B7). Rendez-vous dans le trou où vous aviez trouvé l'une des cartes Triforce, en planant depuis le pont cassé avec la feuille. Vous allez devoir vous battre sur une cinquantaine d'étages avant de mettre la main

sur le fragment de coeur, alors prévoyez des fées ou des potions, juste au cas où. Quand vous arrivez à l'étage de la carte Triforce, servez-vous du bouclier miroir pour réfléchir la lumière sur la grande statue et révéler un autre trou.

La Soupe de Mémé

Lorsque la mémé de Link sur l'île de l'Aurore est malade, allez capturer une fée dans un flacon et rapportez-la lui pour la guérir. A chaque fois que vous viendrez la voir, elle remplira votre flacon avec deux doses de Soupe de Mémé, un breuvage qui décuple votre force tant que vous ne vous faites pas toucher, et qui remplit entièrement vos jauges de vie et de magie. Vous ne pouvez toutefois remplir qu'un seul flacon à la fois.

Devenir l'assistant du photographe

Commencez par récupérer la boîte à images dans le moulin de Mercantile. Il faut entrer par la petite porte de derrière et ouvrir la geôle de Tingle en marchant sur l'interrupteur derrière les jarres. Le lutin vous offre alors le Poste de Tingle et la Carte de Tingle. Dans la prison de Tingle, repérez le passage derrière la caisse et prenez les directions suivantes pour trouver la boîte à images : droite, haut, gauche, gauche, haut, droite, droite, haut, gauche, haut, gauche, droite, droite, haut, droite. En possession de l'appareil, allez voir le photographe qui se trouve dans la maison située juste avant l'école, et acceptez les trois missions qu'il vous donne. Pour réussir la première, vous devez prendre une photo d'un homme vêtu d'une combinaison rouge au moment où il tend la main pour poster une lettre. Pour y parvenir, cachez-vous derrière l'arbre et prenez l'homme dans son entier. Pour la seconde mission, rendez-vous dans la taverne, balancez une jarre vers l'homme assis à la table, puis prenez-le en photo pour prouver sa réaction. Enfin, pour la troisième mission, cachez-vous près de l'arbre situé sur la place de Mercantile, et cadrez la femme en orange dans votre appareil en attendant que l'homme au chapeau arrive. Vous devez cadrer suffisamment large pour prendre ces deux personnes au moment où leurs regards se croisent, sans être gêné par la tête d'un des enfants qui vous tournent autour. Une fois cette dernière mission accomplie, vous serez considéré comme assistant officiel du photographe et il vous remettra un pendentif du bonheur.

La Boîte à images DX

C'est une évolution de la Boîte à Images qui permet de prendre des photos en couleurs. Pour l'obtenir, vous devez d'abord réussir à capturer une luciole dans un flacon. Les lucioles peuvent être dénichées sur l'île aux Forêts, mais elles sont rares et difficiles à localiser. Vous les distinguerez des autres lucioles grâce à la forte lumière qu'elles dégagent et au halo de lumière bleue qui les entoure. Montrez ensuite la luciole au photographe Autofocus qui réside à Mercantile. Il s'en servira pour transformer votre appareil photo en Boîte à Images Deluxe.

Labyrinthe de la Tour de Ganon

Deux énigmes vous attendent dans la Tour de Ganon. La première concerne une série de quatre prismes qu'il faut activer dans l'ordre suivant : 3, 1, 4, 2, pour pouvoir poursuivre. La seconde consiste à trouver le chemin qui mène à Ganon lorsqu'on vous dit de suivre les directions des glaives. N'affrontez le boss que lorsque c'est vraiment nécessaire. Vous devez d'abord prendre la porte située derrière vous par rapport à l'endroit où vous atterrissez, puis à gauche, tout droit, à gauche, à droite et enfin tout droit.

Les Echanges

Les traditionnels échanges d'objets propres à la série sont aussi de mise dans cet épisode. Tout commence par l'acquisition d'une Fleur de la ville au marchand Naglagla de Mercantile (celui-là même qui vous a vendu la voile). A partir de cet item, vous allez pouvoir faire du troc avec d'autres marchands situés sur l'île de la Bombe (F5), l'île Géminée (B2) et l'île du Poisson (B4). Donnez la Fleur de la ville au marchand ambulant de l'île de la bombe et achetez-lui la Fleur Marine pour 20 rubis. Echangez la Fleur Marine contre la Fleur du Sud sur l'île du Poisson pour 25 rubis. Troquez la Fleur du Sud contre le Moulin à vent sur l'île Géminée pour 55 rubis. Vendez le Moulin à vent sur l'île de la Bombe contre le Drapeau du croissant pour 40 rubis.

Echangez-le contre la Statue Naïade sur l'île du Poisson pour 65 rubis. Donnez la statue naïade au marchand de l'île du poisson pour obtenir la statue Ricrâne. Troquez-la contre le Drapeau des Soldes sur l'île Géminée pour 35 rubis. Echangez-le contre le Drapeau du Héros sur l'île du Poisson pour 70 rubis. Toujours sur cette île, reparlez aussitôt au marchand pour obtenir la Statue du Facteur moyennant 100 rubis. Celle-ci vous permettra d'acquérir la Statue du

Marchand sur l'Île Géminée pour 200 rubis. Enfin, revenez une dernière fois sur l'Île du Poisson pour mettre la main sur un précieux Fragment de Coeur que vous cédera le marchand contre la Statue du Marchand.

Les Fées

Vous pouvez obtenir une carte indiquant la position des grandes fées en trouvant le trésor enfoui sous la mer près de l'Île de la Face 4 (A2).

-Îlot méridional des Fées (D6), faire exploser le gros rocher avec une bombe : booste le maximum de bombes de 30 à 60 ou de 60 à 99.

-Îlot occidental des Fées (A3), enfoncer le clou avec la masse : booste le maximum de flèches de 30 à 60 ou de 60 à 99.

-Îlot septentrional des Fées (C1), utilisez une bombe pour débloquent l'accès : bourse 1000 rubis.

-Îlot épineux des Fées (G4), entrer à l'aide de la masse : booste le maximum de flèches de 30 à 60 ou de 60 à 99.

-Île de l'Aurore (B7), planer de l'autre côté du pont à l'aide de la feuille (orienter le vent à l'ouest), et soulever le gros rocher avec le bracelet de force dans la forêt : bourse 5000 rubis.

-Îlot oriental des Fées (E3), soulever le rocher avec le bracelet de force : booste le maximum de bombes de 30 à 60 ou de 60 à 99.

-Île Géminée (B2), atteignez l'Île avec le requiem de la tornade pour trouver la Reine des Fées qui vous offrira les flèches de glace et de feu

-Île de la Face Deux (D7) : cherchez un regroupement de mouettes sur la mer pour repérer le calamar géant et tuez-le avec le boomerang. Ceci libérera la grande fée qui doublera votre jauge de magie.

Les Cartes Spéciales

-La Super Carte : indique l'emplacement des Cartes Triforce et des fragments de Triforce. Vous pourrez l'acheter pour 201 rubis quand elle gigotera dans la boîte aux lettres la plus proche.

-La Carte des Grandes Fées : indique la position des Grandes Fées. Repêchez le trésor enfoui de l'Île de la Face Quatre (A2).

-La Carte du Vaisseau Fantôme : indique les positions du bateau fantôme en fonction des phases de la lune. Atteignez le trou en hauteur sur l'Île du Losange (A6) en visant l'arbre avec le second grappin. Pour atteindre le coffre, vous devrez trouver le chemin dans les chaudrons.

-La Carte des Kalamars : indique l'emplacement des calamars géants. Repêchez le trésor enfoui près de l'Île Triangulaire Nord (D3).

-La Carte Insulaire des Coeurs : précise le nombre de fragments de coeur pour chaque île. Trésor enfoui près de la Tour de l'Envol (G2).

-La Carte Marine des Coeurs : révèle la position des cartes qui conduisent à des fragments de coeur. Trésor enfoui près du Batodrome (F7).

-La Carte des Cercles de Lumière : donne l'emplacement des cercles de lumière qui apparaissent sur les flots les jours de pleine lune. Trésor enfoui près de l'Île de la Face Une (C4).

-La Carte de Tingle : Tingle vous la donne quand vous le libérez de sa prison sur Mercantile (voir l'astuce pour devenir assistant photographe)

-La Carte de Terry : Trouvée dans la boîte aux lettres de Mercantile juste après avoir récupéré les premières bombes.

-La Carte Secrète : indique l'emplacement des cavernes secrètes. Elle se trouve dans le trésor enfoui près de l'Île aux Trois Tours (G1).

-Position des Korogu : la position de tous les Korogu s'inscrit sur la carte quand vous interrogez l'arbre Mojo à ce sujet.

-La Carte des Tours de Guet : elle se trouve dans le sous-marin, au large de la Tour de l'Envol.

-La Carte des Sous-Marins : elle se trouve dans la grotte secrète sur un petit îlot près du bateaudrome.

Les Cartes au Trésor

-Carte au trésor 1 : Bois Défendus, temple de l'Île aux Forêts (F6). Utilisez les fleurs dans la seconde salle du rez-de-chaussée pour atteindre le deuxième étage. Le boomerang permet de libérer l'accès au coffre de l'autre côté de la pièce.

-Carte au trésor 2 : Mercantile (F2). Ramenez 20 colliers macabres au père de Maggy, l'une des filles enlevées dans la Forteresse Maudite, une fois qu'il est devenu riche. Il se trouve à l'étage de la grande maison.

-Carte au trésor 3 : Île aux Forêts (F6). Escaladez l'arbre jusqu'à la sortie la plus haute, orientez le vent et planez avec la feuille vers l'Île au sud-est.

- Carte au trésor 4 : Ile de la Rocaille (B3). Trouvez Terry, le marchand ambulant, et achetez-lui la carte pour 900 rubis.
 - Carte au trésor 5 : Temple du Vent (D1), 1er sous-sol, salle du bas. Effondrez toutes les dalles fissurées à l'aide des bottes de plomb, et éliminez tous les monstres pour faire apparaître le coffre.
 - Carte au trésor 6 : Tour des Dieux (E4). Visez l'oeil avec des flèches dans la salle de gauche au rez-de-chaussée.
 - Carte au trésor 7 : Mercantile (D2). Remportez une seconde fois le jeu de la bataille navale dans le moulin.
 - Carte au trésor 8 : Ile du Fer à Cheval (A7). Complétez l'espèce de mini-golf en repoussant les noix dans les trous à l'aide de la feuille. Éliminez ensuite les papillons pour trouver le coffre.
 - Carte au trésor 9 : Ile du Croissant (E1). Entrez dans le sous-marin et éliminez tous les petits diables qui l'infestent.
 - Carte au trésor 10 : Ile du Croissant (E1). Le coffre est visible et son accès ne présente aucune difficulté.
 - Carte au trésor 11 : Ile du Dragon (F2). Enflammez la seconde torche dans la salle ronde du premier étage de la Caverne du Dragon.
 - Carte au trésor 12 : Temple de la Terre (C7), 1er sous-sol. Tuez toutes les mains dans la salle de gauche.
 - Carte au trésor 13 : Ile de la Face Deux (D7). Envoyez des bombes depuis le bateau pour faire exploser tous les canons de l'île, puis planez jusqu'au coffre en orientant correctement le sens du vent.
 - Carte au trésor 14 : Ile de la Terre (C7). Éliminez tous les rats qui hantent le sous-marin.
 - Carte au trésor 15 : Bois Défendus, temple de l'Ile aux Forêts (F6). Au 1er sous-sol, dans la pièce carrée, allez chercher la bombe et lancez-la à l'intérieur du tronc pour libérer l'accès au coffre.
 - Carte au trésor 16 : Archipel Ursa Major (F1). Montez dans les tours de guet et éliminez tous les fantômes.
 - Carte au trésor 17 : Ile des Binocles (C2). Remportez le jeu du canon une seconde fois.
 - Carte au trésor 18 : Mercantile (D2). Venez la nuit au rez-de-chaussée de la grande maison, et remportez l'enchère pour la carte.
 - Carte au trésor 19 : Ile de la Face Quatre (A2). Envoyez des bombes depuis le bateau pour faire exploser tous les canons de l'île, puis planez jusqu'au coffre en orientant correctement le sens du vent.
 - Carte au trésor 20 : Temple de la Terre (C7), 2ème sous-sol, salle de gauche. Utilisez la harpe de Médolie pour faire réfléchir la lumière sur les trois cercueils, et éliminez les trois squelettes avec Link.
 - Carte au trésor 21 : Ile de la Face Une (C4). Éliminez tous les bateaux et les canons de l'île puis planez jusqu'au coffre.
 - Carte au trésor 22 : Ilot Septentrional des Fées (C1). Localisez le sous-marin et sautez sur les cordes pour atteindre l'autre côté.
 - Carte au trésor 23 : Mercantile (D2). Battez le record du jeu de la bataille navale dans le moulin.
 - Carte au trésor 24 : Mercantile (D2). Entrez dans l'arrière-salle de la maison du photographe (comme indiqué pour la carte 29), puis rampez dans le passage, sautez, et prenez Autofocus en photo pendant qu'il discute avec son amie. Montrez-la ensuite aux deux femmes dans la cour.
 - Carte au trésor 25 : Saut de Roc (G6). Sautez dans le trou apparent sur l'île, et complétez le parcours pour atteindre le coffre.
 - Carte au trésor 26 : Ile de la Face Six (D4). Envoyez des bombes depuis le bateau pour faire exploser tous les canons de l'île, puis planez jusqu'au coffre en orientant correctement le sens du vent.
 - Carte au trésor 27 : Ile de Link (E5). Montez sur la petite colline en hauteur près de la maison à l'aide du second grappin pour atteindre l'arbre et le coffre.
 - Carte au trésor 28 : Ile du Fer à Cheval (A7). Complétez l'espèce de mini-golf en repoussant les noix dans les trous à l'aide de la feuille. Puis orientez le vent à l'est et planez vers le coffre.
 - Carte au trésor 29 : Mercantile (D2).
- Une fois que vous avez mis en marche le moulin en changeant le sens du vent, montez au sommet en passant par le second étage du jeu de la bataille navale, sautez dans une nacelle du moulin, et élansez-vous vers le balcon d'Autofocus, le photographe. Il faut pour ça orienter le vent à l'ouest et planer avec la feuille. À l'intérieur, vous trouverez le coffre contenant la carte. Vous pouvez en profiter pour ramper dans le tunnel et le prendre en photo avec son amie.
- Carte au trésor 30 : Tour des Dieux (E4), 1er étage. Jouez la Mélodie du Vent sur la dalle bleue dans la salle ronde située en haut à gauche.
 - Carte au trésor 31 : Mercantile (D2). Prenez une photo couleur de la pleine lune avec la boîte à images DX, et montrez-la le lendemain matin au garçon brun qui se lamente sur les marches.
 - Carte au trésor 32 : Ile de la Face Trois (A4). Envoyez des bombes depuis le bateau pour faire exploser tous les canons de l'île, puis planez jusqu'au coffre en orientant correctement le sens du vent.
 - Carte au trésor 33 : Mercantile (D2). Prenez une photo couleur de la femme en orange à l'entrée de la ville avec la boîte à images DX, et montrez-la lui.
 - Carte au trésor 34 : Parlez aux chasseurs de trésors en scaphandres dans la petite barque près de l'Ile Triangulaire de l'Est (F4).
 - Carte au trésor 35 : Temple du Vent (D1), 1er sous-sol, salle ronde. Tuez tous les ennemis, y compris ceux qui sont cachés dans les statues et que vous pouvez déloger en tirant les statues avec le second grappin et les bottes de plomb.

- Carte au trésor 36 : Ile Gelée (E6). Dégelez le coffre en tirant une flèche enflammée sur le glaçon.
- Carte au trésor 37 : Ile de la Rocaille (B3). Lancez des bombes pour détruire les rochers, et avancez jusqu'au trou. Là, éliminez toutes les chauves-souris.
- Carte au trésor 38 : Ile de Mercantile (D2). Venez la nuit au rez-de-chaussée de la grande maison, et remportez l'enchère pour la carte.
- Carte au trésor 39 : Ile du Dragon (F2). Dans la Caverne du Dragon, envoyez une torche enflammée sur la barricade dans la première salle du côté ouest du rez-de-chaussée, et élanchez-vous vers le coffre avec le grappin-griffe.
- Carte au trésor 40 : Ilot méridional des Fées (D6). Éliminez les canons qui protègent les trois tours de guet, montez à l'échelle et planez vers la tour centrale pour récupérer le coffre.
- Carte au trésor 41 : Ile de la Face Cinq (B6). Envoyez des bombes depuis le bateau pour faire exploser tous les canons de l'île, puis planez jusqu'au coffre en orientant correctement le sens du vent.
- Carte au trésor 42 : Mercantile (D2). Donnez 3 colliers macabres au marin devant le magasin de bombes. Ensuite, ramenez-lui ses trois cochons en moins de 2 minutes.
- Carte au trésor 43 : Ile du Fer à Cheval (A7). Éliminez les ennemis et les canons des tours de guets. Activez les deux interrupteurs pour faire apparaître deux coffres.
- Carte au trésor 44 : Archipel d'Orion (G3). Éliminez les ennemis et les canons des tours de guets pour faire apparaître le coffre.
- Carte au trésor 45 : Mercantile (D2). Donnez 40 pendentifs du bonheur à Mrs Mary, la maîtresse d'école.
- Carte au trésor 46 : Pas de chat (E2). Utilisez le grappin pour atteindre un des petits ilots. Tombez dans le trou pour aller récupérer la carte.

Les Fragments de coeur

- 1-Dans la Forteresse Maudite, détruisez les tonneaux dans la salle de la prison au rez-de-chaussée pour révéler un interrupteur qui permet d'atteindre le fragment.
- 2-Jouez à cache-cache avec les 4 gamins de l'école de Mercantile et attrapez-les tous pour obtenir un fragment.
- 3-Gagnez le jeu de la bataille navale une première fois dans le moulin sur l'île de Mercantile.
- 4-Ouvrez la boîte aux lettres en sortant de l'Ile aux Forêts. Le Piaf de l'île du dragon vous remercie en joignant à sa lettre un fragment de coeur.
- 5-Revenez sur l'île de l'aurore et défiez Orco, le maître d'armes. Vous devez le toucher au moins 500 fois sans vous faire toucher plus de 3 fois pour mériter le fragment de coeur. Vous y arriverez facilement en vous contentant d'enchaîner les combos et de reculer en parant quand il amorce un coup. L'usage de l'attaque spéciale avec le bouton A compte pour deux frappes mais est un peu plus risqué. Si vous atteignez les 1000 coups contre Orco, vous passerez au rang de Maître.
- 6-Ile Etoilée (B1). Posez des bombes pour exploser tous les rochers, sautez dans le trou et éliminez tous les monstres à l'intérieur.
- 7-Ile du Croissant (E1). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 11.
- 8-Ilots Kif Kif (E7). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 15.
- 9-Ilots Kif Kif (E7). Montez en haut de l'île pour atteindre le coffre en tirant les blocs décorés de symboles.
- 10-Ile de la Rocaille (B3). Achetez le fragment pour 950 rubis dans la boutique ambulante de Terry.
- 11-Ile de la Rocaille (B3). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 2.
- 12-Ile de la Rocaille (B3). Détruisez les deux vaisseaux de guerre en envoyant des bombes depuis le bateau pour les couler, et allez pêcher votre dû sous la mer.
- 13-Ilot Méridional des Fées (D6). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 4.
- 14-Mercantile. Revenez de nuit au rez-de-chaussée de la grande maison pour participer aux enchères et gagner le fragment.
- 15-Mercantile (D2).

Orientez le vent au nord pour faire tourner le moulin, faites le tour pour repérer une échelle qui conduit à un interrupteur et activez-le. Montez au sommet en passant par le second étage du jeu de la bataille navale, et sautez dans une nacelle du moulin. De là, concentrez-vous pour lancer une flèche de feu à l'intérieur du mécanisme qui tourne afin d'allumer le phare. Vous pouvez alors récupérer le fragment dans le coffre sur la petite île située près de l'embarcation.

16-Quand vous avez allumé le phare (cf fragment précédent), refaites le tour par le second étage du moulin pour parler à l'homme au chapeau jaune situé sur le promontoire. Il vous remerciera d'avoir allumé le phare en vous offrant un fragment de coeur.

17-Ile de la Face Trois (A4). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 38.

18-Ile du Dragon (F2). Donnez 20 plumes d'or au garde de la salle du roi, et récupérez ensuite le fragment dans une

boîte aux lettres.

19-Ile de la Bombe (F5). Soulevez le gros rocher à l'aide du bracelet de force et sautez dans le trou. Là, soulevez les vers quand ils sont en boule pour les jeter dans les cercles de flammes. Cela activera des interrupteurs et vous permettra d'atteindre le coffre.

20-Ile de la Bombe (F5). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 20.

21-Ilot Epineux des Fées (G4). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 5.

22-Améliorez le record de la Tour de l'Envol (G2). Il vous faut la double jauge de magie.

23-Pas de Chat (E2). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 30.

24-Pas de Chat (E2). Coupez les herbes pour repérer une ouverture et rampez sous la carapace pour trouver un trou. Là, cherchez le coffre dans le labyrinthe.

25-Ile des Binocles (C2). Gagnez le jeu du canon une seconde fois.

26-Ile aux Forêts (F6). Interrogez l'arbre Mojo sur les Korogu pour qu'il vous indique leur emplacement (ils apparaissent sous forme d'une feuille sur la carte). Prenez de l'eau de la forêt dans un flacon et dépêchez-vous d'arroser tous les arbres indiqués sur la carte en moins de 20 minutes.

27-Serrure de Pierre (A5). Utilisez un Fruit Miam-Miam pour contrôler un goéland et allez activer l'interrupteur au sommet du pic rocheux. Cela désactivera le cercle enflammé, vous permettant d'atteindre le coffre.

28-Mercantile (D2). Après le sauvetage des jeunes filles enlevées dans la Forteresse Maudite, allez voir Maggy à l'étage de la grande maison pour qu'elle vous remette une lettre. Plus tard, entrez à nouveau à l'étage de cette demeure où réside le nouveau riche pour être témoin d'une scène où le facteur se fait jeter. Vous le retrouverez de nuit dans la taverne. Parlez-lui pour récupérer la lettre du Moblin. Le lendemain, allez la donner à Maggy qui se trouve au même endroit que son père, à l'étage de la grande maison.

29-Mercantile (D2). Prenez une photo couleur avec (l'appareil deluxe) de la femme en orange sur la place près de l'école, et montrez-la au type au chapeau qui fait le tour de l'île. Utilisez le chant du soleil pour arriver au jour suivant, et allez les retrouver dans le café. Parlez-leur pour récupérer le fragment.

30-Ile aux Forêts (F6). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 31.

31-Archipel de Cassiopée (G7). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 33.

32-Ile de Tingle (C3). Repérez le calamar géant en cherchant le groupe de mouettes à l'aide de la longue-vue, et éliminez-le en frappant ses 12 yeux avec le boomerang.

33-Archipel d'Ursa Major (F1). Repérez le calamar géant en cherchant le groupe de mouettes à l'aide de la longue-vue, et éliminez-le en frappant ses 12 yeux avec le boomerang.

34-Mercantile (D2). Contribuez à l'action des bénévoles du bonheur en plantant les fleurs ou tout autre objet vendu par le marchand Naglagla dans tous les socles de la ville (en extérieur).

35-Ile du Dragon (F2). Réussissez le jeu des 25 lettres à la poste centrale, puis utilisez le chant du soleil pour revenir le lendemain. Refaites alors une démonstration au nouvel assistant afin qu'il vous donne une lettre à poster pour sa mère. Postez-la et faites passer le temps pour récupérer un fragment de coeur dans la boîte aux lettres.

36-Ile du Poisson (B4). Orientez le vent au nord-ouest, escaladez la petite île en spirale pour rejoindre le Korogu, et planez vers la petite corniche située légèrement à droite pour atteindre le coffre.

37-Ile de la Tête de Pierre (C5). Détruisez tous les canons qui protègent la tour de guet.

38-Ile de l'Aurore (B7). Lorsque vous aurez ramené tous les petits cochons dans l'enclos, un énorme cochon noir apparaît. Vous pouvez le déplacer en le soulevant mais gare à son courroux. Jetez-le en contrebas et soulevez-le pour l'amener de l'autre côté du pont. Là, posez-le près de la surface en terre la plus près de la roche et jetez des appâts au centre pour lui faire creuser la terre. Il dénichera un fragment de coeur.

39- (version Wii U) - Son emplacement est indiqué par la carte n°46.

39- (version GameCube) - Ile de l'Aurore (B7). Prévoyez au moins trois quarts d'heure pour ce fragment de coeur ! Rendez-vous dans le trou où vous aviez trouvé l'une des cartes Triforce, en planant depuis le pont cassé avec la feuille. Vous allez devoir vous battre sur une cinquantaine d'étages avant de mettre la main sur le fragment de coeur, alors prévoyez des fées ou des potions, juste au cas où. Quand vous arrivez à l'étage de la carte Triforce, servez-vous du bouclier miroir pour réfléchir la lumière sur la grande statue et révéler un autre trou.

40-Ile de la Face Six (D4). Éliminez les trois gardes aux lances qui se trouvent dans le sous-marin.

41-Archipel de Cassiopée (G7). Éliminez tous les Moblin qui hantent le sous-marin.

42-Ile de la Terre (C7). Utilisez un Fruit Miam-Miam pour contrôler un goéland, et allez chercher le fragment qu'on aperçoit au sommet de l'île.

43-Ile du Losange (A6). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 23.

44-Un fragment de coeur vous est donné lorsque vous avez terminé la quête des échanges auprès des marchands ambulants (voir l'astuce les concernant).

Une vaste quête vous attend à la fin du jeu. Elle nécessite l'Appareil Photo DX. Rendez-vous sur l'Ile aux Forêts (F6) et hissez-vous à l'intérieur de l'arbre jusqu'à atteindre la corniche extérieure qui donne sur une petite île en contrebas. Orientez le vent comme il se doit et planez avec la feuille pour atteindre cette île. De là, un personnage vous indique un interrupteur dans la montagne qu'il faut activer à l'aide du goéland (Fruit Miam-Miam requis). Ceci vous donne alors accès à la Galerie des Figurines Tendo, où vous pourrez faire créer des figurines contre des photos particulières. Sachez que vous ne pourrez sans doute pas compléter cette quête en une seule partie, car la plupart des personnages clés ne pourront être photographiés qu'en recommençant l'aventure une seconde fois, et il est peu probable que vous ayez pu prendre en photo tous les boss du jeu dès votre première partie. Pour cela, terminez le jeu et acceptez de sauvegarder. Vous pourrez recommencer avec un Link qui restera en pyjama d'un bout à l'autre de la quête, mais surtout toutes vos données concernant les figurines Tendo et la boîte à images conservées. Voici la liste des personnages et ennemis que vous devrez prendre en photo pour compléter la totalité de la galerie, avec parfois des indications pour les localiser à la fin de la quête principale. Les photos de légendes sont obtenues auprès du photographe de Mercantile, elles sont précisées dans la liste. Il existe 134 figurines au total. (Merci à tous ceux qui ont contribué à compléter cette liste).

Galerie de la Forêt (14 Figurines Tendo)

- Dumoria (D1) (Korogu dans la salle du boss du Temple du Vent)
- Arbre Mojo (F6)
- Fado, sage du vent (photo de légende)
- Ulmus, Korogu (A5)
- Dichopsis, Korogu (F6) (dans une salle à proximité de l'Arbre Mojo)
- Celtis, Korogu (E3)
- Juglans, Korogu (E5)
- Stylus, Korogu (B2)
- Betula, Korogu (C6)
- Labula, Korogu (B4)
- Aulnus, Korogu (G6)
- Fagus, Korogu (B1)
- Bill les Mains d'Or (F6) (directeur de la galerie des Figurines Tendo)
- Manny A.C. (F6) (visiteur assidu de la galerie)

Galerie de l'Ile du Dragon (18 Figurines Tendo)

- Valoo (pour prendre le Dragon au sommet de la montagne, allez au 2ème étage de la caverne, sur la corniche extérieure, et brûlez la barrière en hauteur avec une flèche enflammée pour pouvoir prendre l'intégralité de sa tête)
 - Willy (Piaf sur la tour de l'envol en G2)
 - Orvy (Piaf tout en haut de la tour de l'envol en G2)
 - Paraf (Piaf qui prend des notes au rez-de-chaussée)
 - Ostif et Olaf (garde du corps de Grand-Chef)
 - Opif et Orlof (gardes de l'Ile du Dragon)
 - Médolie (C7) (dans la salle du boss du Temple de la Terre)
 - Kalif (chargé de tri)
 - Laruto, sage de la terre (photo de légende)
 - Scaff (entrée de la montagne de l'Ile du Dragon)
 - Décaf (Piaf qui prend des notes à l'étage)
 - Grand-Chef
 - Le Commis de la Poste (près du chargé de tri, à l'étage)
 - Taf (oiseau facteur à l'extérieur de la montagne)
 - Agraf (le Piaf qui prend son envol, de jour, à l'extérieur de la montagne, contournez-le pour prendre son visage et son buste)
 - Cyclos et Zephos (photographiez Cyclos avant de le tuer pour apprendre le requiem de la tornade, sinon vous ne pourrez le retrouver que dans votre seconde partie)
 - Oldef (le Piaf qui demande des plumes d'or, il disparaît une fois que vous lui avez donné des plumes)
 - Modif (Piaf sur le balcon supérieur de la montagne, près d'Agraf. Il disparaît après que vous ayez joué l'hymne du dieu de la terre à Médolie pour la conduire au temple de la terre)
- #### Galerie des Monstres (19 Figurines Tendo)
- La Main (Forteresse Maudite et Temple de la Terre)

- Magmopendre (serpent à pinces dans la Caverne du Dragon)
- Bokoblin (gobelins de la Forteresse Maudite ou sur les tours de guet)
- Tetdoss Rouge et Tetdoss Bleue (crânes de la Tour des Dieux)
- Chauve-souris et Chauve-souris de Feu (Caverne du Dragon)
- Rat et Rat Teigneux (Forteresse Maudite)
- Bokobaba (plante carnivore des Bois Défendus et de l'Ile aux Forêts)
- Peahat (monstre à hélices des Bois Défendus)
- Blobs (Bois Défendus)
- Petit Blin (diablotins de la Forteresse Maudite)
- Gyorg (requin)
- Octorok (pieuvres en mer ou sur l'Ile aux Forêts)
- Seahat (poisson à hélices, en mer)
- Condor des Iles (Caverne du Dragon)
- ReMort (goule du Temple de la Terre)
- Fantôme (Temple de la Terre)
- Chardon (petite créature noire dans les Bois Défendus)
- Grand Armos (statue géante explosive de la Tour des Dieux)
- Armos (statue explosive de la Tour des Dieux)

Galerie des sbires de Ganon (18 Figurines Tendo)

- Darknut (chevalier avec bouclier)
- Darknut (chevalier sans bouclier, Tour des Dieux)
- Darknut (chevalier avec bouclier et cape, on peut en voir un dans le grand escalier qui mène à Ganon mais il disparaît une fois vaincu)
- Sorcier (rapace encagoulé de la Tour des Dieux)
- Sorcier invocateur (sous-boss du temple du vent)
- Gohma (boss de la Caverne du Dragon, on peut l'affronter à volonté dans la tour de Ganon)
- Karle Demos (boss des Bois Défendus, on peut l'affronter à volonté dans la tour de Ganon)
- Molblin (phacochère de la Forteresse Maudite)
- Gordon (boss de la Tour des Dieux)
- Stalfos (squelette du Temple de la Terre)
- Roi Cuirasse (rapace gardien de la Forteresse Maudite)
- Ganondorf (photo de légende)
- Jay Harla (boss du Temple de la Terre, on peut l'affronter à volonté dans la tour de Ganon)
- Mite (papillons des Bois Défendus)
- Gayla (boss du Temple du Vent, on peut l'affronter à volonté dans la tour de Ganon)
- Kalamar (prendre l'un des 6 calamars géants en mer avant de les tuer définitivement)
- Fantôme de Ganon (apparaît à plusieurs reprises dans la tour de Ganon mais disparaît une fois le labyrinthe déjoué)
- Alter Ganon (boss final, il suffit de prendre la première des trois formes et de sauvegarder puis de faire un reset pour réapparaître à l'entrée de la tour pour pouvoir ramener la photo)

Galerie de l'Ile de l'Aurore (14 Figurines Tendo)

- Crabe (sur la plage de l'Ile de l'Aurore)
- Jill (gosse au nez qui coule)
- Joël (gosse dans la maison du gardien de cochons)
- Abel (gardien de cochons)
- Rose (femme d'Abel)
- Cochons Sauvages
- Mémé (Grand-mère de Link)
- Arielle (soeur de Link, elle apparaît automatiquement dans la galerie)
- Goéland (utilisez l'appât universel pour les attirer au sol)
- Hydrie (jeune femme qui transporte un vase sur sa tête)
- Adhoc (vieillard au cerveau surdimensionné)
- Orco (vieux maître d'armes)
- Jabu (photo de légende)
- André (l'homme qui passe son temps à désherber)

Galerie de Mercantile (27 Figurines Tendo)

- Geneviève (amie du photographe)
- Léontine (attend le retour de son fils sur le promontoire inférieur de Mercantile)
- Pablo (homme passionné à la salopette rouge)
- Naglagla (marchand)
- Olga et Vera (les deux commères)
- Vince (homme au chapeau jaune sur le mur au second étage du moulin, de nuit)
- Anton (homme au chapeau de cow-boy qui fait le tour de la ville)
- Autofocus (photographe)
- Johnny (danseur près de la tombe)
- Les Abeilles Tueuses (groupe de gamins)
- Mrs Mary (institutrice)
- Agnès et Johanna (les deux petites près du parterre de fleurs à l'entrée de la ville)
- Père de Mina (ancien riche, nouveau pauvre)
- Mina (blonde prisonnière de la Forteresse Maudite, erre dans les rues la nuit)
- Maggy (rousse prisonnière de la Forteresse Maudite, amoureuse d'un Molblin)
- Père de Maggy (ancien pauvre, devenu riche)
- Benny (marin perché sur les remparts, de jour ; prenez-le légèrement de profil pour éviter de tronquer la photo)
- Joe (marin costaud qui contemple la mer)
- Tchen (marin au bonnet rouge)
- Andy (homme barbu qui fréquente la taverne)
- Linda (femme brune à la robe orange sur la place publique)
- Camille (jeune homme désespéré assis sur les marches)
- Doc Gelata (pharmacien)
- Canon (le marchand de bombes)
- Edmond (le peureux dans la taverne, de jour)
- Liliane (tient le café de Mercantile)
- Pat (bénévole du bohneur assis sur le banc)

Galerie Océanique (24 Figurines Tendo)

- Kling (lutin bleu qui n'apparaît qu'une fois la quête du Poste de Tingle Vertical terminée)(cette photo est optionnelle et ne peut plus être obtenue quand la galerie est considérée comme complète)
- David Junior (lutin blanc sur l'Île de Tingle)
- Dingle (lutin rose sur l'Île de Tingle)
- Tingle (lutin vert sur l'Île de Tingle)
- Terry (commerçant qui se déplace en barque)
- Aldo (marin qui s'occupe du batodrome et qu'on peut trouver aussi sur Mercantile)
- Salvatore (tient le jeu de la bataille navale)
- Equipage Nautilus (scaphandriers)
- Princesse Zelda (apparaît dans la galerie en même temps que le roi d'Hyrule)
- Roi d'Hyrule (photo de légende)
- Poiscomme (poissons qui dessinent la carte, les photographier de loin en zoomant)
- Biggle (le perso à la longue-vue, on peut le trouver notamment sur la tour de l'envol en G2)
- Marchand Ambulant (goron de l'île du Poisson)
- Reine des Fées (photo de légende)
- Grandes Fées (photo de légende)
- Fée (les petites fées qu'on peut capturer dans un flacon, on peut en trouver en se téléportant en B2 sur l'Île Géminée)
- Tetra (la photographe quand elle suit Link pour entrer dans le château d'Hyrule ou au début si vous êtes sur une seconde partie)(sa photo permet d'avoir automatiquement les six autres photos de pirates)
- Pirate 1 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
- Pirate 2 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
- Pirate 3 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
- Pirate 4 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
- Pirate 5 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
- Pirate 6 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
- Link et Lion Rouge (on l'obtient une fois la galerie complétée)

📌 AMÉLIORATION DES BOMBES, FLÈCHES, BOURSE ET MAGIE

Porter plus de bombes

- Sur l'îlot oriental des fées, faire exploser le rocher avec une bombe et entrer voir la grande fée.
- Sur l'îlot méridional des fées, faire exploser le rocher avec une bombe et entrer voir la grande fée.

Porter plus de flèches

- Sur l'îlot épineux des fées, utiliser la masse sur les interrupteurs et entrer voir la grande fée.
- Sur l'îlot occidental des fées, utiliser la masse sur l'interrupteur et entrer voir la grande fée.

Plus grande bourse

- Sur l'îlot septentrional des fées, entrer voir la grande fée.
- Sur l'île de l'aurore, retourner là où vous avez sauvé Tetra. Faire exploser le gros rocher avec une bombe et entrer voir la grande fée.

Plus grande jauge de magie

- À partir de l'île de la face deux, se diriger vers le sud-ouest jusqu'à apercevoir des mouettes volant en cercle. Tuer le calamar géant pour trouver la grande fée.

📌 EMBLACEMENT DES BLOBS BLEUS

Les blobs bleus, les plus rares, sont au nombre de 23. Ils ne laissent de la gelée chuchu bleue qu'une seule fois chacun. Il faut aussi se trouver juste à côté pour qu'ils daignent se montrer.

Ile étoilée

Il se trouve sous l'un des rochers à faire exploser.

Ilot septentrional des fées

Il se trouve à côté de l'un des arbres.

Ile du croissant

La seule île à posséder deux blobs bleus. Il y en a de chaque côté du coffre.

Ile aux trois tours

Il se trouve entre deux arbres.

Ile Géminée

Il se trouve à côté du marchand.

Ile des binocles

Il se trouve sous le pont.

Pas de chat

Il se trouve sur la plus grosse pierre.

Ilot occidental des fées

Il se trouve à côté de l'un des arbres.

Ile de la rocaille

Il se trouve entre trou de la caverne et la pancarte.

Ile de Tingle

Il se trouve à côté des fleurs là où se trouvent les socles pour les statues de Tingle.

Ilot oriental des fées

Il se trouve à côté de l'un des arbres.

Ilot épineux des fées

Il se trouve à côté de l'un des arbres.

Serrure de pierre

Il se trouve à côté d'un arbre diamétralement opposé au trou de la caverne.

Ile de la tête de pierre

Il se trouve à côté du rocher en forme de tête.

Ile aux nichoirs

À l'aide du grappin-griffe, hissez-vous au-dessus de la grille. Il se trouve sur la partie supérieure.

Ile du losange

Il se trouve à côté de la cascade.

Ile du requin

Après avoir activé tous les interrupteurs, une tornade apparaît. Réglez le vent dans la bonne direction et envolez-vous avec la feuille Mojo dans la tornade et rendez-vous en haut de l'île là où se trouvent trois rubis jaune.

Ilot méridional des fées

Il se trouve à côté de l'un des arbres.

Saut de roc

Il se trouve à côté du coffre près de l'arbre du Korogu.

Ile du fer à cheval

Il se trouve à côté du deuxième trou où vous devez envoyer la boule.

Ilot kif kif

Il se trouve à côté du coffre en hauteur.

Batodrôme

Envolez-vous sur la partie de l'île derrière Aldo et rendez-vous sur la partie rocheuse. C'est là qu'il se trouve.

LES STATUES DE TINGLE

Note : Cette quête diffère de la version GameCube.

Pour obtenir ces statues, vous n'avez besoin que des bombes pour faire apparaître les coffres invisibles.

La statue des Bois Défendus

Elle se trouve au sous-sol de ce donjon. Quand vous êtes dans la salle où se trouve la fleur rose à faire chuter grâce au boomerang, vous devez faire exploser une barrière de bois pour pénétrer dans la salle au nord.

Une fois entré dans cette salle, allez tout de suite à droite et sautez sur la plate-forme. Posez une bombe au milieu de celle-ci pour faire apparaître le coffre.

La statue de la Caverne du Dragon

Placez-vous sur la plate-forme ronde qui monte et descend grâce au jet de lave. Quand elle se trouve en bas, prenez le seul chemin possible et sautez sur les deux plates-formes métallique puis montez à l'échelle.

De là, ouvrez la porte et utilisez le grappin-griffe pour aller dans l'alcôve qui se trouve juste en face.

Posez une bombe au milieu de cette alcôve pour faire apparaître le coffre.

La statue de la Tour des Dieux

Dans la salle où se trouve la sentinelle qui tire des rayons, vous devez remettre les plates-formes en marche pour atteindre les hauteurs de cette salle. Quand vous vous trouvez sur la 3ème plate-forme, vous remarquerez une 4ème plate-forme immobile en face de la porte.

Posez une bombe sur cette plate-forme pour faire apparaître le coffre.

La statue du Temple de la Terre.

Lorsque vous arrivez au 1er sous-sol, vous êtes devant un pont où se trouvent 2 Tettoss. Éliminez-les pour être tranquille.

Envolez-vous, grâce à la feuille Mojo sur votre gauche (à l'est par rapport à la carte) pour atterrir sur une plate-forme métallique. Sautez sur la seconde et vous verrez un rebord avec des crânes. Faites attention au Tettoss qui se réveillera dès votre arrivée sur ce rebord.

Posez une bombe au milieu de ce rebord pour faire apparaître le coffre.

La statue du Temple du Vent

Rendez-vous dans la 3ème salle dès votre arrivée dans ce Temple. Éliminez le sorcier pour être tranquille et laissez-vous tomber en bas de cette salle.

Posez une bombe en plein milieu de cet endroit pour faire apparaître le coffre.

Ile de Tingle

Dès que vous avez trouvé les 5 statues, allez sur l'île de Tingle. Vous verrez les 5 statues au pied de la tour et, au centre des statues, Klinge sera là. Il est indispensable pour compléter la galerie Tendo contrairement à la version GameCube où il était facultatif.

Pensez aussi à aller parler à Dingle, celui en costume rose qui fait tourner la tour de Tingle. Il vous remettra 50 rubis pour chaque statue trouvée puis un bonus de 500 rubis pour l'ensemble des 5 statues.

TERMINER LES ÉCHANGES POUR NAGLAGLA

Liste complète

Naglagla vous offre la fleur de la ville.

Fleur de la ville

Échangeable contre la fleur marine avec n'importe lequel des marchands. 20 rubis.

Fleur marine

Échangeable contre la fleur du sud avec le marchand de l'île du Poisson. 25 rubis.

Fleur du sud

Échangeable contre le moulin à vent avec le marchand de l'île Géminée. 55 rubis.

Moulin à vent

Échangeable contre le drapeau du croissant avec le marchand de l'île de la bombe. 40 rubis.

Drapeau du croissant

Échangeable contre le drapeau de la pêche miraculeuse avec le marchand de l'île Géminée. 85 rubis.

Drapeau de la pêche miraculeuse

Échangeable contre la statue naïade avec le marchand de l'île de la Bombe ou l'île du Poisson. 60 rubis.

Statue Naïade

Échangeable contre la statue ricrâne avec le marchand de l'île de la bombe. 60 rubis.

Statue Ricrâne

Échangeable contre le drapeau des soldes avec le marchand de l'île Géminée. 35 rubis.

Drapeau des soldes

Échangeable contre le drapeau du héros avec le marchand de l'île de la Bombe ou l'île du Poisson. 75 rubis.

Drapeau du héros

Échangeable contre la statue du facteur avec le marchand de l'île du Poisson. 100 rubis.

Statue du facteur

Échangeable contre la statue du marchand de l'île Géminée. 200 rubis.

Statue du marchand

Échangeable contre le quart de coeur avec le marchand de l'île du Poisson.

Liste rapide

Naglagla vous offre la fleur de la ville.

Fleur de la ville

Échangeable contre la fleur marine avec n'importe lequel des marchands. 20 rubis.

Fleur marine

Échangeable contre la fleur du sud avec le marchand de l'île du Poisson. 25 rubis.

Fleur du sud

Échangeable contre le drapeau du croissant avec le marchand de l'île de la bombe. 40 rubis.

Drapeau du croissant

Échangeable contre la statue naïade avec le marchand de l'île de la Bombe ou l'île du Poisson. 60 rubis.

Statue Naïade

Échangeable contre le drapeau des soldes avec le marchand de l'île Géminée. 35 rubis.

Drapeau des soldes

Échangeable contre le drapeau du héros avec le marchand de l'île de la Bombe ou l'île du Poisson. 75 rubis.

Drapeau du héros

Échangeable contre la statue du facteur avec le marchand de l'île du Poisson. 100 rubis.

Statue du facteur

Échangeable contre la statue du marchand de l'île Géminée. 200 rubis.

Statue du marchand

Échangeable contre le quart de coeur avec le marchand de l'île du Poisson.

📌 MINI-JEU D'ADRESSE AVEC POISCOM

Poiscom est ce poisson qui dessine une carte de la zone de mer dans laquelle vous êtes, lorsque vous lui donnez de la nourriture. Donnez-lui de la nourriture une seconde fois et vous aurez l'occasion de jouer à un jeu d'adresse qui consiste à tirer à l'arc sur le poisson, dont le meilleur prix est de 200 rubis, une somme non négligeable.

Note : à la fin du mini-jeu, toutes les flèches tirées sur lui resteront sur son corps !

📌 UN BRAS EN GUISE D'ARME

Dans certains temples, vous aurez l'occasion de croiser des Stalfos, des squelettes utilisant une masse. Attaquez-en un jusqu'à ce que son corps se décompose, et prenez sa masse. Après que son corps se soit recomposé, il sera pris au dépourvu et s'arrachera un bras pour combattre avec.

📌 RÉFÉRENCES AUX PRÉCÉDENTS ZELDA

Dans la galerie des figurines Tendo, regardez sur un mur pour voir quelques masques de Majora's Mask. De la même façon, derrière le sculpteur se trouve un visage représentant Saria de Ocarina Of Time.

📌 CONSTELLATIONS RÉELLES

En regardant le ciel la nuit, certaines constellations de notre monde telles que la Grande Ourse sont visibles et identifiables.

📌 RÉPARER LES PANCARTES ET LES ENFONCER

Il est possible de réparer les pancartes que vous avez détruites. Pour cela, jouez l'Hymne du Dieu du Vent et la pancarte détruite à côté de laquelle vous vous trouvez sera réparée, même si un message disant que rien ne s'est produit apparaîtra. Vous pouvez aussi utiliser la masse sur une pancarte pour voir cette dernière s'enfoncer dans le sol !

The Walking Dead : Survival Instinct

© Activision / Terminal Reality 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

RELIQUES

Améliorateur d'objets

Terminez le jeu une fois avec Swenson dans votre groupe.

Arbalète/Fusil d'assaut

Terminez le jeu une fois et relancez une partie.

Armes silencieuses

Terminez le jeu une fois avec Blake dans votre groupe.

Boost mêlée

Terminez le jeu une fois avec Jane dans votre groupe.

Boost tireur d'élite

Terminez le jeu une fois avec Harrison dans votre groupe.

Chargeurs plus grands

Terminez le jeu une fois avec Mia dans votre groupe.

Déplacements furtifs

Terminez le jeu une fois avec Warren dans votre groupe.

Gain de vitesse et de puissance

Terminez le jeu une fois avec Sheila dans votre groupe.

Munitions illimitées

Débloquez toutes les autres reliques.

Survivant

Terminez le jeu une fois avec Noah dans votre groupe.

EVITER LES QTE À RÉPÉTITION

Lorsque plusieurs zombies se jettent sur vous simultanément, un QTE se met en place afin de les éliminer. Après avoir réussi le premier QTE, appuyez rapidement et plusieurs fois sur la touche "R" afin de repousser le prochain zombie et éviter un nouveau QTE risqué.

The Wonderful 101

© Nintendo / PlatinumGames 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Bienvenue dans la solution des 101 Wonderful ! Sous ses airs de jeu d'aventure édulcoré, Le titre vous confrontera à des défis relativement corsés, surtout dans les modes de difficulté supérieurs. Pour optimiser vos chances de succès, suivez donc ces quelques conseils.

- Avec les premiers points que vous aurez récolté, achetez en priorité les Unimorphisations Ressort et Gelée : la première constitue une esquive salvatrice en bien des situations, tandis que la seconde vous permet de contrer certaines attaques et, au niveau 2, cause même des dégâts à vos adversaires.
- Pour vous procurer les améliorations qu'il vous faut, pensez à utiliser le mixage : avec 30 légumes de chaque, vous pourrez créer une Carte de crédit vous permettant d'acheter n'importe quel objet au Wonderful Mart. La carte de crédit est consommée dans l'opération, mais vous permet d'économiser des centaines de milliers de points.
- N'hésitez pas à déléguer quelques Unimorphisations pendant les combats : après avoir dessiné un glyphe, appuyez sur X pour lancer une attaque avec quelques héros que vous avez en réserve sans monopoliser le héros actif. Vous pouvez lancer jusqu'à 4 attaques de cette façon en utilisant différents glyphes, ce qui vous permettra de faire un maximum de dégâts aux ennemis quand le moment sera venu de passer à l'offensive.
- Contre certains ennemis, la Ruée peut être un moyen très intéressant de percer leur défense : harcelez votre adversaire avec cette attaque pour le faire entrer en état de choc, puis lancez-le au sol pour le rouer de coup ou l'achever avec un coup spécial.

Ces quelques conseils liés au combat bien en tête, voyons maintenant comment minimiser les risques de passer à côté des items et héros cachés au travers des niveaux.

- Procurez-vous rapidement l'Unimorphisation Fusée et l'objet Sonar à Secrets : le premier vous permettra d'atteindre certains zones surélevées où vous attendent quelques secrets hors de portée, tandis que le second fera en sorte que le robot qui vous accompagne émette un son lorsque vous serez proche d'un item caché.
- Entourez tous les éléments du décor suspects avec vos héros : si une couleur arc-en-ciel apparaît, un item peut être récupéré à cet endroit. De même, une fois le glyphe du marteau récupéré, n'hésitez pas à marteler le sol un peu partout pour révéler des secrets.
- Ouvrez l'oeil pour repérer les entrées de bâtiments ouvertes dans le décor : vous pouvez y envoyer vos héros pour matérialiser divers objets cachés.

Operation 000 - Prologue

Commencez par rassembler les enfants en passant près d'eux et en progressant vers l'arrière du train, puis allez vers l'avant en passant par le toit en ne vous attardant pas sur les petits envahisseurs. Une fois transformé, éliminez vos premiers ennemis en rejoignant l'avant du train, sautez sur la voiture et apprenez à utiliser les glyphes de la main et de la lame en traçant respectivement un cercle et une ligne droite sur le gamepad ou avec le stock droit. De retour dans le train, récupérez les batteries pour charger votre barre d'unimorphisation, enrôlez quelques héros d'un jour en les entourant avec vos personnages et avancez sur le toit en utilisant l'épée pour trancher dans les ennemis comme dans

du beurre.

Face au gouffre, tracez une ligne droite pour créer un pont (la ligne devient arc-en-ciel lorsqu'elle peut matérialiser une structure spéciale), réitérez l'opération un peu plus loin en évitant les tirs de missile, puis envoyez vos héros former une rampe d'envol pour éviter que le train n'atterrisse sur l'école.

Operation 001 - Blossom City Banlieue

Section A

Vous voilà à présent dans le vif du sujet. Faites le tour de la zone en utilisant votre ruée pour détruire les éléments du décor et récupérer des batteries, annihilez toute résistance en enchaînant ruées et morpho poings dans la face de vos adversaires (lancez-les avec X) et avancez dans les rues en recrutant tout les civils que vous croisez. Entourez les parterres de fleurs décrépies pour matérialiser des items, brisez l'hélico échoué avec un morpho poing, faites entrer vos héros dans les Wonder toilettes pour récolter un objet de plus et faites-les sauter sur les bâtiments à droite pour rejoindre la rue adjacente.

Sauvez et enrôlez les civils coincés sous le camion citerne en entourant celui-ci avec vos héros, utilisez la morpho main pour tourner le rouage et entrer dans l'entrepôt, puis faites s'afficher le code 235 sur l'enseigne à l'extérieur. Nettoyez la zone suivante, utilisez la morpho main sur la prison des envahisseurs pour enrôler des renforts, sortez par le sud et ouvrez le cube sur la gauche, toujours à l'aide de la morpho main. Sur le pont un peu plus loin, exécutez plusieurs sauts à la suite, puis pour vous débarrasser de la tourelle mobile qui suit, harcelez-la à coup de ruées jusqu'à la mettre en état de choc, entourez-la avec vos héros et donnez-lui une bonne raclée, en évitant bien sûr d'encaisser ses tirs.

Ouvrez le cube bleu avec la lame de même couleur, remplissez les Wonder toilettes avec vos héros et avancez vers le nord. Entourez le parterre de fleurs en évitant les tirs d'artillerie, tirez les containers avec la morpho main dans l'impasse qui suit pour pouvoir grimper, ouvrez le cube bleu et enrôlez les civils au sud. Laissez-vous tomber, réglez son compte à la tourelle mobile, ouvrez le cube rouge au sud, remplissez les QTEs pour vous emparer du bouclier et résister aux projectiles qui vous sont destinés, puis formez une échelle sur le commissariat pour détruire les plaques de chantier et sauver les civils en contrebas.

Un peu plus loin, votre première unité blindée vous attend : utilisez, au choix, la même stratégie que pour les tourelles mobiles ou enchaînez les morpho mains en les déléguant à vos autres héros pour pouvoir rester mobile. Le colosse vaincu, montez sur les toits pour récupérer renforts et batteries, abaissez le pont avec la morpho main et avancez à travers la ville en enchaînant les combats et en parafaisant vos combos. Entourez le casque de football américain pour " l'enfiler " et avancer sans heurt, puis mesurez-vous à un nouvel ennemi ressemblant vaguement à un scorpion. Traitez-le comme s'il s'agissait d'une tourelle ne pouvant attaquer qu'au corps-à-corps et faites-en votre chose en l'envoyant valser dans les airs. Vous terminez ensuite cette première section de l'opération.

Section B

Avancez en refaisant le plein de renforts et en éliminant tous les ennemis sur votre route, détruisez le nouveau type de tourelle en réfléchissant son laser avec votre lame pour facilement détruire son blindage, puis lorsque la route se craquelle, foncez vers le sud en remplissant les QTEs demandées, remplissez les toilettes une fois de retour sur la terre ferme, empruntez l'ascenseur, descendez sur la droite pour libérer quelques renforts à l'aide de la morpho main et remontez pour apprendre à former et manipuler le deltaplane.

A l'atterrissage, un robot géant vous attend de pied ferme : une fois sur son bras, détruisez les trois orbes bleus en enchaînant les combos et en évitant ses coups de poings, créez un pont pour rejoindre son autre bras lorsque l'opportunité se présente et réitérez l'opération. Desserrez ensuite le rouage sur le bras du robot à l'aide de la morpho main en évitant ses tirs lasers pour repousser le bougre.

Sauvez les civils avant de créer une échelle sur le building à gauche, détruisez les ovnis tant bien que mal en sautant vers eux et en les ramenant au sol à coup de ruées, puis mettez immédiatement à profit la capacité de Wonder Vert pour pouvoir tirer sur des ennemis distants. Créez un pont pour passer au building suivant, aspirez les bombes avec votre revolver pour les renvoyer à la tourelle fixe au loin, puis rejoignez la cour où elle s'était implantée pour affronter

pèle mêle des tourelles mobiles et des scorpions. La zone pacifiée, avancez vers le nord en enrôlant des civils au passage et détruisez les deux colosses.

Formez une échelle sur le building pour aller glaner quelques renforts, descendez la rue au sud, ouvrez le cube vert en tirant dessus au revolver, remplissez les Wonder toilettes et entrez dans le stade. Avec le revolver, sur votre gamepad, aspirez et lancez la pile vers son encoche en haut à gauche, puis tirez sur l'emblème en haut lorsque la lumière arrive sur les cercles à l'extérieur (sur votre télé).

Dans le stade proprement dit, un combat de boss vous attend. Dans un premier temps, renvoyez leurs bombes au tourelles fixes pour les détruire en faisant un brin de ménage dans le même temps, puis lorsque le commandant Jerk arrive, utilisez le ressort pour éviter ses attaques, passer dans son dos et lancer plusieurs morpho poings avec X. En veillant à rester derrière le boss, vous n'aurez aucun mal à le faire fuir. Ne vous reste ensuite plus qu'à faire le ménage, récupérer la batte de base-ball et frapper les grosses bombes à piquant envoyées par l'engin pour le détruire définitivement.

Section C

Comme dans toutes les sections C, il s'agira ici d'un long affrontement contre le boss de l'opération. Pour commencer, prenez la barre avec la morpho main et faites feu de tout bois sur le dragon à trois têtes en interceptant les projectiles rouges et bleus qu'il vous envoie. Une fois votre adversaire sonné, visez sa queue avec votre grappin pour l'arrimer, avancez sur son aile en esquivant les piques avec votre ressort et avancez jusqu'aux têtes.

Là, privilégiez l'emploi du morpho revolver pour causer des dégâts stables sur la durée tout en esquivant facilement les attaques des têtes de dragon, placez quelques morpho poings " automatiques " lorsque l'une des tête se rapproche un peu trop et brandissez le bouclier au sol avec la morpho main pour vous protéger de l'attaque sonique. Combattez ensuite le commandant comme vous l'aviez fait la première fois en l'attaquant par derrière, puis lorsque l'une des deux têtes s'affaisse, envoyez tous vos héros dans le trou sur sa tête pour en prendre le contrôle et arracher la seconde en remplissant les QTEs.

Pendant la séquence suivante, alternez entre la morpho main, pour vous saisir et lancer les bonbonnes explosives, et la lame, pour réfléchir le laser du dragon restant. Sautez de plate-forme en plate-forme pour éviter les assauts de la bête, puis dégainez une fois de plus la morpho lame pour contrer les attaques du commandant. Enfin, remplissez les dernières QTEs pour venir à bout du boss définitivement.

Operation 002 - Blossom City, Centre

Section A

Entourez l'aire d'atterrissage où vous vous trouvez pour dénicher un item caché, récupérez des renforts sur la droite et détruisez le décor pour amasser autant de pièces que possible avant de vous frotter aux ennemis locaux, dont quelques tourelles laser mobiles. Réitérez les premières opérations un peu plus loin, utilisez la morpho fusée pour atteindre le fragment de coeur de héros qui vous fait de l'oeil, formez une échelle pour monter sur le toit et anéantisiez les ovnis avant de libérer les prisonniers avec votre morpho main.

Utilisez le deltaplane vers le nord en récupérant autant de batteries que possible en route, enrôlez tous les civils en détruisant le décor et faites la peau à la tourelle mobile et au colosse qui vous attendent un peu plus loin. Ouvrez les volets sur la gauche avec votre morpho lame, remplissez les Wonder toilettes, ouvrez le cube vert avec le revolver et allez vous tenir sur la navette. Là, repoussez les missiles adverses avec votre morpho revolver, pilotez au mieux votre véhicule en sautant lorsque cela est nécessaire pour espérer arriver à bon port et réfléchissez le laser du vaisseau de combat entre deux salves de bazooka pour vous en débarrasser.

Un boss récurrent vous est alors présenté après une brève QTE. Le prince Vorkken utilise les mêmes capacités que votre groupe de héros, il va donc falloir la jouer fine : concentrez-vous sur l'esquive la majorité du temps et guettez l'arrivée d'un morpho poing ou morpho marteau adverse : à ce moment là, contre l'attaque avec votre morpho gelée pour séparer Vorkken de la majorité, si ce n'est de tous ses acolytes, puis rouez le de coups avec votre morpho poings avant de battre en retraite. Répétez l'opération et remplissez la QTE finale pour clore cet affrontement. Sur le building qui suit, faites votre petit manège habituel en détruisant les tourelles lasers mobiles et en sauvant un maximum de civils,

puis créez une échelle pour monter au sommet.

Là, concentrez-vous sur l'esquive le temps que Wonder Rose vous rejoigne et utilisez tout de suite son fouet pour enlever une à une les pièces d'armure du colosse blindé. Tous les piquants retirés, rouez-le de coups comme un ennemi classique, redescendez du building, ouvrez le cube rose avec le fouet après avoir fait place nette, puis utilisez à nouveau votre fouet sur la droite pour vous balancer au crochet et parvenir à la fin de la section.

Section B

Enfoncez votre morpho lame dans la serrure pour faire couler l'eau dans le toboggan, enrôlez les civils en bas de ce dernier, remplissez les Wonder toilettes et anéantissez toute résistance en vous dirigeant vers le sud et la grande roue. Faites le tour pour remplir les bâtiments avec vos héros, embarquez dans la roue en veillant à récupérer les items dans les nacelles, donnez une leçon de savoir vivre au colosse à piquants en haut, puis faites la peau à la gelée bleue à grand renfort de morpho lames automatiques.

Construisez un pont pour passer au prochain building, faites ce que vous avez à faire avec les toilettes, le cube rouge et les civils, créez un second pont pour avancer et retrouver votre ami le robot géant, puis fuyez vers le bas de l'écran. Utilisez la morpho main sur le rouage pour pouvoir monter sur la tour radio, monter à son sommet, remplissez les QTEs et éliminez les quelques ennemis qui suivent avant de vous occuper du cube bleue, des Wonder toilettes et de la prison Jerk. Créez une échelle sur les échafaudages pour monter, faites preuve de votre agilité en sprintant dans les building en pleine destruction et en sautant vers les plates-formes les plus proches, puis après le saut scripté, formez un deltaplane pour voler tranquillement jusqu'à l'immeuble suivant.

Là, entrez dans le croiseur échoué, tournez le rouage à l'intérieur avec la morpho main, puis utilisez les contrôles au sol dans la salle de commande pour piloter le croiseur et faire feu sur tous les ennemis qui se présentent sur l'autre écran. De retour sur la terre ferme, enrôlez tous les civils en créant un pont vers le sud, puis lorsque la tourelle à piquant et le colosse éponyme apparaissent, rebroussez chemin pour d'abord vous occuper de la tourelle en arrachant sa protection avec le fouet de Rose, puis revenez vous occuper du cas du grand costaud. Créez enfin une échelle sur le building au sud pour terminer cette section.

Section C

Vous commencez cette section sur la soucoupe parasite : faites place nette, puis lancez autant de morpho poings automatiques que nécessaire sur le générateur au centre en évitant les lasers qui se mettent ensuite à pivoter pour débarrasser la tour de l'envahisseur. Votre ami le robot géant vient ensuite vous rejoindre.

Durant ce combat, vous devrez veiller à ce que la tour ne soit pas détruite, ce qui constitue une difficulté supplémentaire. Tirez sur la tête du robot au morpho revolver pour le faire lâcher prise lorsqu'il tente de retourner la tour, lancez quelques morpho poings vers sa tête pour grappiller quelques dégâts bienvenu en cas de contact et veillez à renvoyer toutes les mines qui viennent se poser sur la zone de combat avec votre fouet ou votre revolver : vous éviterez ainsi que la tour n'encaisse des dégâts et pourrez en causer au robot. Lorsque ce dernier lance ses poings à la Goldorak, utilisez la morpho lame pour couper les câbles et le faire chuter, renvoyez-lui son laser dans la trombine avec ce même glyphe, puis lorsque la tête du boss laisse apparaître des plaques de piquants, retirez-les avec votre fouet. Poursuivez l'assaut avec votre revolver et votre morpho main pour terminer de vider sa barre de vie, puis remplissez les QTEs finales pour le mettre KO.

Vous pouvez ensuite pénétrer à l'intérieur du robot. Évitez les divers obstacles en veillant à ne pas tomber sous peine d'écoper d'un petit bain électrique, détruisez le noyau d'énergie, puis remplissez une nouvelle série de QTEs pour clore cette opération.

Operation 003 - Stratoport

Section A

Ouvrez la porte de l'avion avec votre morpho main, faites le plein de renforts, de pièces et de batteries avant de ressortir de l'autre côté, tournez le rouage et éliminez les ennemis qui vous assaillent, dont un colosse à piquants. Utilisez

ensuite le fouet pour passer sur le vaisseau bleu et sauver les soldats qui y sont en perdition, rebroussez chemin pour passer sur le vaisseau de gauche en formant une chaîne et sautez dans le trou dans la carlingue. Détruisez les débris pour libérer le professeur Shirogane, évitez les cubes pour ne pas vous faire aplatir, puis faites place nette en détruisant les tourelles lasers mobiles.

Faites ce que vous avez à faire avec les Wonder toilettes, traversez rapidement la zone gazée en sauvant un maximum de civils, puis inaugurez le marteau de Wonder Jaune pour rejoindre l'étage inférieur et faire la peau aux ennemis qui vous y attendent. Ce marteau est également votre seule chance de briser la carapace des tortues qui arrivent ensuite : sautez sur leur dos pour avoir le meilleur angle possible et créez le plus gros marteau possible pour rapidement en finir. Réglez leur compte aux ennemis suivants, percez à nouveau la carlingue pour sortir, et servez-vous encore du marteau pour entrer dans le vaisseau suivant.

Utilisez la morpho lame dans la serrure, remontez à la surface, utilisez la lame comme paratonnerre et redescendez sans rengainer votre arme pour pouvoir ouvrir la serrure. Faites le tour de la pièce suivante, éliminez la gelée bleue et les envahisseurs suivants, placez le rouage dans son encoche avant de le tourner, puis utilisez votre gamepad pour vous repérer au mieux dans le labyrinthe, évitez les pièges électriques et détruisez les tourelles. Une fois toutes les unités ennemies anéanties, le gaz se dissipe : profitez-en pour récolter tranquillement les objets restants, passez par l'ouverture et terminez la section en beauté en réduisant en poussière les deux tortues à l'aide de votre marteau.

Section B

Préparez le glyphe du marteau avant de monter en formant une échelle, brandissez votre arme pour vous mettre à l'abri des projectiles en vous dirigeant vers la gauche, puis prenez la barre du Virgin Victory avec la morpho main pour faire feu sur la soucoupe volante Jerk. Jouez ensuite à l'équilibriste pour rejoindre le vaisseau, anéantissez vague après vague les adversaires qui le prennent d'assaut en renvoyant les bombes à leur expéditeur et changez de crèmerie en remplissant les QTEs de saut.

Tournez le rouage rapidement avant de rentrer dans le vaisseau par le trou dans la carlingue, avancez le long du cylindre en sauvant un maximum de civils des griffes des envahisseurs, puis suivez le parcours qui s'impose à vous à mesure que le vaisseau par en pièces avant de vous envoler en deltaplane. Exécutez la série de saut demandée avant de repartir de plus belle en deltaplane, formez une tourelle sur le vaisseau suivant pour pouvoir mitrailler la soucoupe ennemie en suivant au mieux ses déplacements, puis sauvez autant de soldats que possible entre deux sauts scriptés.

Sur la soucoupe, utilisez le marteau pour frapper les craquelures puis pour détruire la tortue qui fait irruption, terminez le travail en frappant au centre avant de sauter vers le prochain vaisseau à secourir et entrez en usant de la morpho main. Recrutez tous les civils présents, détruisez les tourelles lasers mobiles et le colosse à piquants avant de passer dans la zone suivante, libérez les civils en remplissant les Wonder toilettes au passage et terminez la section.

Section C

Montez vers la statue, remplissez la QTE pour vous accrocher au missile et pilotez-le au mieux pour éviter les tirs ennemis en profitant de la couverture du Virgin Victory. Le missile planté, sautez dessus avec le marteau pour l'enfoncer au maximum dans sa cible en évitant les jets des propulseurs, puis une fois sur le boss à proprement parlé, utilisez le marteau pour vous protéger des vagues de projectiles entre deux affrontements avec les serpents miniatures. Lancez quelques morpho poings automatiques pour le déloger facilement lorsqu'il pointe le bout de sa queue, puis une fois en bout de course, formez un deltaplane pour échapper aux avances très prononcées du boss. Évitez ses coups de mâchoires avant de remplir la QTE et entamez le combat à proprement parler.

Évitez ses coups de moustaches en utilisant le marteau lorsque l'une d'elle finie encastrée dans la soucoupe qui sert de champ de bataille, restez au centre de la zone de combat pour éviter de tomber lorsque le boss découpe les bords de celle-ci et sautez pour éviter les coups horizontaux en enchaînant avec le glyphe du marteau. Vous avez alors accès aux trois orbes disposés sur les " bras " de la créature : lancez plusieurs morpho poings automatiques vers eux pour les détruire rapidement et réitérez l'opération sur le deuxième bras lorsque l'occasion se présente. En enfonçant ses moustaches comme décrit plus haut, vous pouvez accéder au cerveau de la bête : après un coup de marteau dessus, la zone est vulnérable à toutes les attaques : donnez-vous en donc à cœur joie et rouez-le de coups pour faire fondre sa barre de vie.

Vous êtes désormais coutumier du fait, il vous faut maintenant clore le combat en beauté : remplissez donc toutes les

QTEs pour clouer le bec du boss définitivement et passer à l'opération suivante.

Operation 004 - Néo Mu

Section A

Avancez en éliminant les ovnis et en libérant les prisonniers en hauteur, faites la peau au serpent mécanique et remplissez les Wonder toilettes avec vos héros sur la droite. Franchissez la plate-forme qui suit, brandissez le marteau une fois dans l'eau pour couler et affronter les adversaires présents, avancez vers le sud pour regagner un terrain sec et détruisez sans pitié les tourelles mobiles qui vous y attendent.

Brandissez ensuite le marteau en vous tenant sur la plaque de sol brisée afin de couler à nouveau, faites place nette et avancez vers la droite, où vous pouvez regagner la surface en sautant sur quelques piliers rectangulaires. Suivez le courant en utilisant le fouet pour vous balancer au crochet, détruisez la plaque de piquants avec cette même arme, puis avancez vers la droite pour affronter votre premier dragon blindé. Passez dans son dos pour facilement lui porter un maximum de coups, puis mettez à profit la capacité de Wonder Blanc en dessinant un zigzag pour écarter le blindage du dragon lorsqu'il se renferme pour ainsi dire sur lui même.

Rebroussez chemin pour ouvrir le cube blanc (on vous laisse deviner comment), ouvrez la porte de la même façon, empruntez le conduit de gauche et agrippez-vous au mur un peu plus loin pour traverser tout en éliminant les petites créatures qui viennent vous chercher des noises. Détruisez le mur de piquants avec le fouet, traversez le cour d'eau en sautant, escalader pour pouvoir avoir un angle de tir au revolver sur les cibles et traversez le nouveau cour d'eau ainsi formé. Plongez dans le plan d'eau suivant, éliminez le colosse à piquants, empruntez tous les conduits pour récupérer tous les items et civils cachés et escalader la paroi qui suit.

Wonder Bleu se frotte alors seul à votre plantureuse adversaire : découpez-la en rondelles, puis avec le reste de votre groupe, escaladez la paroi avant de faire un petit saut en deltaplane pour aller occire quelques ennemis (dont un dragon) et retrouver Bleu. Dans la zone suivante, utilisez votre gamepad pour vous repérer, accrochez-vous aux parois en évitant les décharges électriques envoyées par le vaisseau, ouvrez le cube vert en fin de parcours, plantez votre lame dans la serrure pour ouvrir la porte et renvoyez le laser du croiseur ennemi à l'expéditeur avec votre morpho lame. Vous terminez ainsi cette première section.

Section B

Cette section commence sur les chapeaux de roues avec un duel contre le prince Vorkken, lui même amorcé par une QTE. Utilisez la même stratégie que précédemment pour le vaincre en mettant à profit votre morpho gelée, terminez le combat avec une morpho griffe ne guise de QTE, puis une fois sur la terre ferme libérez les prisonniers et avancez vers le nord en enrôlant et détruisant à tout va. Un épéiste géant vous barre alors la route : combattez-le comme le boss de la première opération en restant toujours dans son dos et en enchaînant les morpho poings, ouvrez la porte avec vos morpho griffes et anéantisiez les tourelles mobiles ainsi que les tortues blindées qui suivent.

Plongez dans le bassin qui vous entoure pour dénicher quelques secrets, dont un cube rose, avancez vers le sud et colmatez la brèche en envoyant vos héros dans le trou. Seul avec Rouge, arpentez les couloirs en défouaillant à tout va jusqu'à retrouver Bleu, continuez ainsi en fouillant le bassin où reposent les sous-marins pour récolter quelques items, et ce jusqu'au duel inévitable entre les deux héros, durant lequel quelques gnons se perdront inévitablement. Repartez ensuite de plus belle, ouvrez le pont en tournant le rouage et résolvez le puzzle dans le temps imparti en dirigeant un personnage par stick analogique vers les générateurs rouges et bleus.

Rebroussez chemin pour tomber sur la meilleure amie de Bleu, libérez Rouge de ses liens pendant la chute en utilisant la morpho lame et une fois le groupe réuni, faites ce que vous avez à faire avec le cube bleu, les Wonder toilettes et les civils le long de la coursive, puis faites face à la plus grande tourelle mobile que vous croiserez de votre vie.

Pour en venir à bout rapidement, renvoyez-lui ses bombes à l'aide du morpho revolver, grimpez-lui dessus lorsqu'elle est " sonnée " avec les morpho griffes en écartant les volets de protection et enchaînez les morpho poings et marteaux pour faire fondre sa barre de vie, voire même la faire disparaître d'une traite.

Vous arrivez ensuite à la fin de cette section.

Section C

En haut des escaliers, la section dédiée au boss peut commencer. Pendant la première phase un peu longuette de l'affrontement, utilisez le revolver pour causer des dégâts stables sur le long terme, mais tentez surtout de placer quelques morpho poings lorsque les canons s'approchent de vous pour accélérer le processus et dégainez votre morpho lame lorsque le laser violet est déclenché pour provoquer des dégâts supplémentaires. Une fois à la surface, le combat à proprement parler débute.

Vous devrez détruire les quatre bras du poulpe pour le faire lâcher prise. De gauche à droite, les bras peuvent vous destiner des charges électriques (à absorber avec la morpho lame), tenter de vous écrabouiller sous une masse cloutée (à démanteler avec le fouet), vous tirer dessus à la gatling, ou bien vous enquiquiner avec des bulles de gelée noire. La tête du poulpe fera également usage de son laser violet de temps à autre, mais il s'agit plus là d'une opportunité de réfléchir le rayon sur le bras de la gatling, difficilement atteignable autrement. Les autres bras se rapprocheront quant à eux de façon périodique, vous permettant de lancer quelques morpho poings bien sentis. Les quatre bras détruits, remplissez les formalités d'usage en complétant les QTEs pour terminer l'opération.

Operation 005 - Mt. Ogretoe

Section A

Enrôlez quelques indigènes avant de traverser le gouffre à l'aide de la morpho main, coupez toutes les broussailles avec la morpho lame pour y voir plus clair, frappez un feu allumé avec votre poing pour l'enflammer et allumez les autres foyers en les frappant pour déverrouiller la porte au nord. Avant d'entrer, utilisez la morpho fusée à droite du plan d'eau pour attendre l'entrée d'une zone secrète, où vous attendent des objets tout aussi secrets.

Revenez en arrière pour passer la porte, libérez les prisonniers, détruisez les amas de cubes mystiques à grand coup de morpho poings dans la face, avancez vers le sud en évitant les boules de feu et en attendant que la marée de lave descende pour traverser, laissez-vous tomber en fin de parcours et avancez sans vous préoccuper pour l'instant de la tornade de lave. Temporez un maximum contre les deux ennemis très rapides qui font irruption jusqu'à l'arrivée de Wonder Noir, dessinez son glyphe pour pouvoir lancer des bombes temporelles qui immobilisent presque vos adversaires et profitez-en pour les annihiler en toute quiétude.

De retour devant la tornade de lave, immobilisez le cube violet pour en retirer le contenu, faites de même avec la tornade pour pouvoir traverser, puis dégainez le marteau pour traverser sans risque sous le feu du vaisseau du prince Vorkken. Formez une échelle pour grimper, sortez le fouet des grands jours pour vous balancer, une fois bloqué par la lave, sautez pour atteindre la jarre d'eau en face avec votre revolver et avancez jusqu'à une petite arène. Là, frappez le mécanisme au centre pour déclencher des jets de lave qui iront endommager le vaisseau de Vorkken, puis affrontez le prince une fois de plus en utilisant les mêmes techniques qu'auparavant et en prenant soin d'éviter ses nouvelles attaques et unimorphisations.

Après quelques QTEs et un petit vol en deltaplane, une séquence un peu particulière vous attend durant laquelle vous contrôlez le vaisseau d'Imorta poursuivi par un raz-de-marée de lave. Utilisez le turbo et vos morpho lame et poing pour percer les blocs de pierre et vous frayer un chemin, récoltez un maximum de fruits et d'items en chemin en tournant les rouages débloquant les cul de sac, venez rapidement à bout du dragon géant en fin de parcours pour vous échapper. De retour sur le plancher des vaches, affrontez les guerriers à griffes en les immobilisant à grand renfort de bombes temporelles, mettez l'épéiste géant au tapis comme à l'accoutumée et avancez pour terminer la section.

Section B

Avancez vers la gauche pour aller recruter quelques indigènes en passant par la statue, puis entrez dans la structure principale par une autre statue un peu plus loin. A l'intérieur, évitez les jets enflammés en les ralentissant avec des bombes temporelles, faites pivoter les trois piliers avec votre morpho main en gardant un oeil sur votre autre écran pour vérifier quand l'eau peut circuler, puis une fois le circuit complété rebroussez chemin jusqu'à l'extérieur. Brisez le pilier de lave séchée pour pouvoir monter dessus, allez prospecter en haut du cour d'eau sur la gauche pour récupérer quelques items cachés et avancez vers le nord.

Là, démantelez le robot shuriken en l'immobilisant avec une bombe temporelle bien sentie, éliminez les deux dragons qui le succèdent en vous concentrant sur l'un des deux dans un premier temps pour ne pas éparpiller vos efforts, puis occupez-vous des deux colosses un peu plus loin en veillant à équilibrer le poids appliqué sur la plate-forme branlante. Détruisez l'amas de cubes mystiques en usant de vos poings avant d'escalader la pyramide et de détruire la paroi de piquants à son sommet. Après que le robot géant vous ait repéré, grimpez sur les statues qui se présentent pour vous mettre à l'abri des vagues de lave et récupérer quelques objets.

Dans la petite arène et ses trois plaques de pression, placez-vous sur l'une d'entre elles pour la charger et esquivez la charge du robot pour que de jolis pics viennent lui lacérer le derrière. Répétez l'opération trois fois avant d'avancer vers le nord, entourez la sphère bleue avec vos héros pour la prendre en charge, insérez le rouage dans son encoche pour le faire pivoter et faire apparaître une passerelle, puis traversez cette dernière en ralentissant les pics avec quelques bombes temporelles.

Ouvrez le cube vert un peu plus loin, jetez la sphère sur la plate-forme avant de créer un pont pour traverser, réitérez l'opération et faites place nette sur votre route en évitant/ralentissant les jets enflammés qui vous séparent du socle de la sphère.

Une fois celle-ci en place, allumez les quatre foyers autour d'elle avant de rebrousser chemin, remplissez la QTE d'Imorta et faites un peu d'escalade avec les morpho griffes pour revenir au niveau du bas relief que vous aviez croisé. Envoyez vos héros dans l'encoche vide pour ouvrir la voie, affrontez l'amas de cubes géant comme vous le feriez avec l'un de ses homologues plus petits et allez insérer votre morpho lame dans la serrure pour finir la section.

Section C

Une fois n'est pas coutume, c'est l'heure de régler son compte au boss du niveau. Après une introduction tout en QTE, empêchez le robot géant de retourner la plate-forme en visant sa tête avec le morpho fouet, renvoyez-lui ses bombes avec cette même arme ou avec le revolver, puis remplissez de nouvelles QTEs pour finir à l'intérieur du boss. Là, éliminez les quelques ennemis pour prendre les commandes et traversez la phase suivante en boxant les adversaires que vous croisez et en évitant les colonnes de lave. Un lieutenant ennemi vient alors vous chercher des noises.

L'affrontement se déroule comme un combat de boxe : enchaînez les crochets du gauche et du droit jusqu'à ce que votre ennemi se mette en garde, parez ou esquivez ses coups selon votre posture, et si vous veniez à être sonné par un coup adverse, rassemblez vos héros pour rentrer à nouveau dans votre robot. Lorsque vous arrivez à sonner votre ennemi, chargez votre laser et lancez-le immédiatement si vous en avez l'opportunité avant que le boss ne se relève. Pas d'inquiétude si l'occasion se ne présente pas, vous pouvez tout à fait mettre votre adversaire KO à la régulière.

Vous pénétrez ensuite à l'intérieur du robot ennemi et devez éliminer son pilote : comme toujours contre ce type d'adversaire, restez toujours dans son dos pour causer de gros dégâts au poing, remplissez les QTEs qui s'ensuivent et échappez-vous du volcan en évitant les dernières avances du boss avant qu'il ne rôtisse pour de bon.

Operation 006 - Île de Gocken

Section A

Vous croiserez de nombreux glaçons géants à travers ce niveau : pour en récupérer le contenu, utilisez le morpho poing, enflammez-le sur une torche et lancez des boules de feu vers lesdits glaçons pour les faire fondre. Le principe bien assimilé dès la première zone, débarrassez-vous rapidement du nouvel ennemi en utilisant la ruée pour le mettre au sol et le rouer de coups (il crée autrement un champ annulant vos unimorphisations), formez quelques ponts pour avancer et utilisez votre fouet par deux fois pour vous hisser jusqu'aux prisonniers.

Libérez-les bien sûr, utilisez les morpho griffes pour escalader la paroi qui suit en évitant les coulées d'eau glacée, faites une halte si nécessaire et anéantissez les deux amas de cubes un peu plus loin à l'aide de morpho poings bien sentis. Entourez ensuite le symbole rouge au sol pour vous voir embarqué dans un cube géant avec lequel vous allez devoir traverser en vitesse la zone suivante. Pour ce faire, identifiez quelle couleur fait face à la direction que vous voulez prendre et utilisez l'arme de la même couleur pour faire rouler le cube. Prenez garde au parcours très étroit qui ne laisse pas de marge d'erreur ainsi qu'au marteau, qui vous fera avancer de deux cases.

Cette épreuve derrière vous, enrôlez les indigènes non loin, préparez votre marteau pour ouvrir le cube au bout du cour d'eau à remonter sur la gauche, puis préparez-vous à affronter votre premier crabe géant. Pour l'éliminer sans mal, attendez qu'il se dresse sur ses pattes après lui avoir asséné quelques coups et tranchez-les avec de multiples morpho lames pour le faire tomber et l'étourdir. Vous avez alors tout loisir de lui sauter dessus, d'écarter sa carapace avec vos morpho griffes et d'infliger des tonnes de dégâts au poing ou au marteau. Au nord, dégagez le passage avec votre fouet, éliminez les serpents robots, ouvrez le cube rouge en descendant les escaliers et préparez-vous à courir.

Pour échapper au raz-de-marée, sprintez vers le sud en lançant des morpho poings sur les tentacules qui vous bloquent la route, sauvez un maximum d'indigènes en route, utilisez le morpho ressort pour éviter les piquants et sautez par dessus le gouffre après le départ du tentacule pour rejoindre la fin de la section.

Section B

Dans la peau de Bleu, éliminez les petits ennemis pendant le laïus du commandant Nelson, puis dans la peau de ce dernier, frayez-vous un chemin à toute allure jusqu'à la salle de contrôle. Contre le boss, que vous connaissez déjà, appliquez la même tactique en solo qu'en groupe, à savoir toujours attaquer par l'arrière, convertissez quelques soldats ennemis avec le module au sol pour pouvoir lancer une unimorphisation inédite et concluez le combat avec la QTE.

De retour au présent, nul besoin d'explications pour vous dire de tirer à tout va aux commandes du Virgin Victory durant cette phase de shoot'em up pur jus, pendant laquelle il faudra simplement veiller à détruire les piliers, les statues gênantes ainsi que les chaînes avec vos morpho attaques. Ne traversez pas les zones martelées par des presses géantes à toute vitesse pour ne pas prendre de risque, utilisez une bombe temporelle vers la fin du parcours pour ralentir le tourniquet et pouvoir passer, puis affrontez le poulpe mécanique en faisant feu de tout bois et en n'hésitant pas à mélanger morpho attaques et lasers pour accélérer le processus de destruction.

Le groupe réuni sur le vaisseau, formez le plus gros morpho poing possible pour frapper Bleu, puis de retour sur la terre ferme, allez détruire la tourelle mobile sur la plate-forme du fond pour pouvoir prospector tranquillement à droite et à gauche et récupérer quelques objets cachés. Un peu plus loin, placez les deux piliers sur les dalles de gauche pour pouvoir accéder à quelques items et à des renforts, placez-les ensuite sur les deux autres dalles pour libérer l'accès au mur à escalader avec les morpho griffes et affrontez dans l'ordre un guerrier shuriken à ralentir avec le glyphe de Wonder Noir et deux dragons blindés.

Libérez la voie au nord avec le fouet, éliminez les deux colosses sur le pont branlant en veillant à l'équilibre de ce dernier et avancez en enrôlant tous les indigènes qui vous passent sous la main. Combattez les petits ennemis pendant le discours d'Imorta, faites fondre le glaçon dans la zone où tombent quelques stalactites pour accéder à une zone secrète et avancez en vous occupant des divers ennemis à l'aide du morpho fouet, très adapté ici. Utilisez ensuite la morpho main pour vous accrocher aux poignées et ainsi éviter de reculer devant le vent extrême, puis ouvrez la porte avec la morpho lame pour terminer la section.

Section C

Pour cette section dédiée au boss de l'opération, ce ne sont pas un mais deux affrontements consécutifs entrecoupés de QTEs qui vous attendent contre le prince Vorkken, toujours avide de combat. Armez-vous donc de patience pour pouvoir utiliser votre morpho gelée au bon moment pour contrer Vorkken, enchaînez avec des morpho poings et prenez garde à la forme allongée du pont du Virgin Victory, qui jouera en votre défaveur lorsqu'il s'agira d'éviter les boomerang du prince. Victorieux, il ne vous reste plus qu'à piloter le vaisseau en tirant à tout va pour vous échapper des grottes glacées.

Operation 007 - Vorkken Ohgee

Section A

Vous voilà parti pour une petite excursion dans les entrailles de Vorkken. Balayez les premières vagues d'ennemis en découpant les tentacules qui jaillissent des plates-formes intermédiaires à coup de morpho lame, escaladez la structure en bout de parcours en évitant les foreuses qui incarnent le virus et détruisez les tourelles mobiles à piquants. Prenez ensuite votre mal en patience pour traverser la succession de plates-formes mouvantes en attendant le moment propice

pour sauter, éliminez le colosse blindé et exécutez une nouvelle série de sauts avant de rencontrer les pirates de l'espace.

Utilisez le glyphe de leur commandant pour repousser les virus en progressant tant bien que mal sur les plates-formes qui se succèdent, utilisez votre fouet pour vous balancer aux deux crochets et faites la peau aux guerriers foreuses en leur envoyant des bombes temporelles bien senties. Utilisez la colonne d'air pour vous hisser jusqu'aux plates-formes suivantes, restez au milieu de la prochaine pour que le crochet en face sorte de sa cachette en formant un grand morpho fouet pour l'atteindre, puis frappez le point jaune au marteau pour remettre la plate-forme dans sa position initiale.

Sautez avec précaution sur les plates-formes suivantes lorsque leur alignement y est propice, balayez toute résistance dans la zone de combat en renvoyant ses bombes à la tourelle volante et en immobilisant les guerriers shuriken avec vos propres bombes et tirez dans la fleur verte qui suit pour créer une plate-forme éphémère. Écrabouillez les tortues avec votre marteau avant de vous occuper du cas de l'épéiste géant, ralentissez les va et vient de la plate-forme au nord pour pouvoir l'emprunter et faites de même avec la série suivante en veillant à créer une bombe assez grande pour envelopper les trois à la fois.

Après votre chute, avancez en utilisant le glyphe du chef pirate pour écarter les virus, affrontez à la suite une gelée bleue géante et un crabe, tout deux sensibles à votre morpho lame, puis tirez dans les fleurs vertes au revolver pour créer un passage jusqu'à la fin de section.

Section B

Parce qu'il ne faut jamais s'enfermer dans des routines trop contraignantes, voici venue, une section plus tôt que la normale, le moment d'affronter le boss de l'opération. Le combat se découpe en deux phases distinctes : la première, sous forme de shoot, vous impose de tirer sur la créature avec vos lasers et vos missiles en évitant ou interceptant ses projectiles. Lorsque le boss sera coincée dans une sphère verte, vous entrerez dans une phase plus intime : déplacez-vous autour de lui en lui envoyant un maximum de morpho poings sur le coin du nez pour causer de gros dégâts, puis réitérez les opérations précédentes pour le mettre en échec. Pourchassez-le ensuite sans relâche pour pouvoir l'achever à grand renfort de QTEs, qui pour l'occasion auront rarement été aussi épiques.

Operation 008 - Blossom City, en état d'urgence

Section A

Si le décor de ce niveau vous semble familier, c'est qu'il s'agit d'une version apocalyptique de la première opération. Anihiliez toute résistance en éliminant d'abord le brouilleur volant, récoltez autant de civils et de batteries que possible au nord, puis grimpez avec les morpho griffes en vous dirigeant vers la droite. De retour sur la terre ferme, éliminez le guerrier foreuse en le ralentissant avec vos bombes, avancez vers le nord pour régler leur compte aux amas de cubes ainsi qu'aux serpents robots un peu plus loin, puis traversez par la droite sur le tube en verre.

Déviez le rayon du croiseur avec votre morpho lame, réduisez l'ennemi qui suit en poussière avant de continuer pour ouvrir le cube violet avec une bombe, faites un peu de recrutement avant de vous occuper du crabe géant ainsi que du colosse à piquants un peu plus loin, et vous aurez tôt fait de conclure cette section.

Section B

Montez sur les bâtiments pour pouvoir avancer à droite, ralentissez la grande roue avec une bombe pour pouvoir l'emprunter, tirez le container avec votre morpho main et formez des canons sur le char en envoyant vos héros dessus. Sur le gamepad, tirez alors sur la soucoupe volante qui se téléporte un peu partout pour la détruire, utilisez le marteau pour percer la brèche dans le sol et escaladez la paroi avec vos morpho griffes en vous dirigeant vers la droite pour aller vous frotter à un duo de tortues, qui apprécieront comme d'habitude un bon traitement au marteau.

Réglez ensuite son compte au dragon blindé pour récupérer l'engrenage vous permettant d'ouvrir la valve d'eau non loin, montez à l'aide de la colonne d'eau, détruisez la gelée bleue au silence avec votre morpho lame et continuez vers la droite pour démanteler quelques tourelles mobiles. Enchaînez les sauts en détruisant les plaques de piquants au

passage jusqu'à affronter deux épéistes géants simultanément, utilisez encore votre fouet sur le crochet qui suit et avancez vers la fin de la section.

Section C

Prenez le toboggan en sens inverse, prenez les commandes du Virgin Victory en faisant feu sur les propulseurs violets du vaisseau ennemi, interceptez ses projectiles et éperonnez-le lorsque cela vous est demandé pour monter à bord. Décimez les quelques ennemis du premier niveau pour récupérer un engrenage et monter d'un étage, éliminez les deux tortues et le dragon qui suit pour réitérer l'opération, puis une fois au sommet, venez à bout des guerriers à griffes et de l'épéiste géant en ne lésinant pas sur les bombes temporelles.

Vous êtes ensuite confronté à un semble de tourelles fixes plutôt gênantes : nul besoin de vous embarrasser à leur renvoyer leurs bombes, contentez-vous d'aller au contact avec votre marteau et détruisez-les en moins de temps qu'il ne faut pour le dire en sautant à leur hauteur. Après la brève QTE et la scène, un nouveau combat de boxe débute : porter des coups sera un peu plus compliqué que la première fois car le boss laisse moins de trous dans sa garde, et il faudra donc plus miser sur une esquive ou une parade réussie pour enchaîner les coups. De plus, le boss prendra parfois du recul pour vous jeter ses alliés à la figure. Pas d'inquiétude toutefois, car sitôt le laser chargé et le boss sonné, vous aurez l'occasion de finir très vite le travail.

Operation 009 - Exosphère

Section A

Tout commence par une phase de shoot : tirez à vu sur tout ce qui bouge à l'écran, anéantissez les ennemis sur la soucoupe volante en utilisant le marteau sur les craquelures au passage pour la détruire, retournez au volant du Platinum Robo pour continuer le carnage spatial sans vraiment vous poser de question, même contre la statue cosmique qui vous envoie son lot de boules de feu mais qui n'oppose au final aucune once de résistance. Continuez ainsi dans la comète Shirogane proprement dite en veillant juste à ne pas vous faire surprendre par les ennemis arrivant par l'arrière, puis une fois le rayon activé, balayez la flotte Jerk avec votre toute puissance.

Section B

Une fois n'est pas coutume, c'est une authentiques phase de shoot qui vous attend pour commencer cette section. Faites feu de tout bois en restant mobile et en tirant sur tout ce qui bouge pour arriver à bon port, faites le plein de batteries et mettez les robots qui arrivent pour piloter les croiseurs KO pour les enrôler et vous constituer un groupe de héros mécanisés. Brisez le volet, éliminez les ennemis qui se pointent tout en enrôlant les robots plus petits pour agrandir votre troupe, puis de retour dans l'espace, passez dans les intervalles de plus en plus étroits en complétant la QTE finale.

A bord de votre fidèle deltaplane, évitez les robots qui vous chargent, profitez ensuite du soutien des pirates de l'espace pour repousser les attaques de robots qui se font plus pressantes, puis utilisez le boomerang du prince Vorkken pour passer à travers le réseau de lasers ennemi. Attelez-vous ensuite à la destruction des trois générateurs d'énergie en lançant de multiples morpho poings dessus tout en sautant par dessus leurs faisceaux lasers, et vous aurez tôt fait de passer à la dernière section du jeu.

Section C

La première phase du combat fait office d'échauffement. L'objectif est de détruire toutes les sphères bleues autour du socle du cerveau géant : pour ce faire, éliminez les tentacules qui vous cherchent des noises, écarter l'ouverture à l'autre extrémité de la zone avec vos griffes et faites tourner le rouage avec la morpho main. Si vous êtes assez rapide, vous pouvez aller détruire un orbe bleu et revenir tourner le rouage pour aligner un autre orbe avant que la trappe ne se referme. Une fois tous les orbes détruits, sortez votre morpho lame des grands jours pour renvoyer le laser du cerveau à l'expéditeur en détruisant un ou deux tentacules si nécessaire, puis occupez-vous sans vous presser des ennemis que le boss envoie sur vous pendant son monologue. Débute ensuite le vrai combat.

L'objectif sera ici de mettre la santé de son armure à zéro pour avoir accès au cerveau et le rouer de coups. Dans

l'intervalle, le boss vous réserve toutefois pas mal de surprises, comme des crochets à esquiver avec le ressort, des coups de marteau, de griffes, d'épée, de masse cloutée et même des décharges d'électricité. Sortez votre morpho lame pour absorber cette dernière et la faire grandir : cela vous permettra de placer quelques coups dévastateurs à l'armure du boss. Autrement, les meilleures occasions de lui causer des dégâts sont les suivantes : lorsqu'il plante son marteau, restez derrière ce dernier pour éviter les explosions violettes et lancer un maximum de morpho poings, de même, après une série de coups de poings au sol, le dernier coup restera figé quelques secondes, profitez-en pour agir. Lorsque le boss sort les griffes et se faufile dans des failles, brandissez vos propres griffes pour guetter l'occasion de le suivre dans l'une de ces failles et de le sonner immédiatement. Tirez également sur sa masse cloutée avec le fouet pour causer pas mal de dégâts lorsque celle-ci se plante sur l'aire de combat. Enfin, lorsque le boss emprisonnera quelques-uns de vos héros dans une bulle violette, identifiez le motif imprimé sur la bulle pour utiliser l'arme adéquat dessus et ainsi libérer vos camarades au plus vite.

Victorieux, échappez-vous de la forteresse en pilotant au mieux les deux vaisseaux simultanément et en faisant feu sur tous les obstacles qui se présentent, puis préparez-vous à un ultime affrontement contre le big boss des Jerk.

Commencez par enrôler quelques unités pour créer un semblant de groupe, puis martelez les couches successives de la barrière qui vous sépare du boss avec l'arme correspondant à la couleur de la barrière (morpho poing pour rouge par exemple) et ce même si les coups portés dispersent vos héros.

Une fois l'accès au boss dégagé, utilisez le morpho fouet ou de très gros poings et lames pour l'atteindre et vider ses première barres de vie, puis une fois lâché avec lui dans l'espace, détruisez les orbes qu'il porte aux avant-bras et aux genoux en utilisant respectivement le morpho poing et le revolver. Détruisez enfin le dernier orbe qui apparaît au niveau de son nez à l'aide du fouet et du revolver en évitant les salves de sphères vertes, puis prenez part au final le plus démesurément épique de l'histoire en maltraitant une dernière fois votre bouton A.

Le jeu boucle ensuite la boucle en vous faisant rejouer la toute première séquence du jeu dans la peau de Luka et vous pouvez, au choix, savourez les crédits tel un spectateur lambda ou prendre part aux combats qui sont affichés dans les vignettes. Terminer toutes les opérations en mode Normal vous vaut également de débloquer le mode Difficile : autant dire que vous avez encore du pain sur la planche !

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 goblin 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 goblin 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 goblin 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 esquiviez 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.

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 avoir 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 sautez 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 bruler 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. Sautez 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. Sautez-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. Sautez 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.

Sautez 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. Sautez 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. Sautez 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. Sautez 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 une 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. Sauter 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. Sauter 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. Sauter 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. Sauter 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. Sauter vers l'échafaudage à droite et balancez le rocher tout en haut pour démolir l'obstacle. Sauter 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.

Sauter 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. Sauter 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 sauter vers les perles en hauteur à gauche. Activez le levier et traversez la grille. Sauter 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. Sauter 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. Sauter 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. Sauter 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. Sauter 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. Sauter vers la falaise à gauche et ouvrez le trésor.

Détruisez le plancher en haut pour libérer les perles. Sauter 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. Sauter 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 explodez 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 gobelin accompagné de quelques soldats. Ignorez les petits monstres et concentrez vos attaques sur le boss. Sautez 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. Enchaenez 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. Sautez 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. Sautez 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 boîtes 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 boîte. 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 boîtes pour récupérer les perles en hauteur. Éliminez 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 boîtes 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 boîte sur la pente en bas pour bloquer les boules de pique. Créez d'autres boîtes 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 boîte. 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 boîte et utilisez-la pour pousser ce conduit vers le tube d'acide à gauche.

Placez maintenant des boîtes 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 boîtes 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 boîte. 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 boîtes 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 boîte 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 côtés du piège de piques. Créez dessus une planche et des boîtes pour pouvoir atteindre la cabine supérieure. Eliminez 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. Sautez 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. Sautez 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. Eliminez 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. Eliminez le monstre rouge puis accrochez-vous au plancher. Sautez 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 éclairant 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 Rimedi Secreti 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 autour de l'échafaud pour vous assurer 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 ordu. 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 parcourent) : 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 créé : 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 missions 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 débloquent 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 une 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 débloquent 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.

Ravitailer 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
Alexis JEHAN
Aurélien HUREL
Bader Lanouar
Baptiste QUINQUIS
Baudouin AUFFRET
Benjamin LEMOUZY
Cédric AUDIBERT
Christian CORDERO
Clément TERNARD
David WALLIMANN
Fabien FOREST
Gabriel BOULEGROUN
Gildas MADELENAT
Guillaume LEGRIS
Jean-Baptiste KOCH
Jean-Baptiste OGER
Jean-Marc WALLIMANN
Jéréemie PAGNOUX
John DOE
Jordan HATU
Jordan NAPTU
Julien FONTANIER
Karine PERCEVAULT
Kévin HAMON
Kevin LOLIBO
Laurent VIGIER
Léo MARADAN
Lucas COUTIERE
Mathieu FLORENTIN
Max LUDO
Nathanael GIMARD
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas ZIANE
Quentin DELVALLET
Roger THIBAUT
Romain JAVAUX
Sarah WILL
Sébastien PISSAVY

Thibault KEROUEDAN
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.