

# NINTENDO 3DS™



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 Nintendo 3DS. 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

✦ [3D Space Harrier](#)

### A

✦ [Ace Combat : Assault Horizon Legacy](#)

✦ [Adventure Island](#)

✦ [Animal Crossing : New Leaf](#)

✦ [Avenging Spirit](#)

### B

✦ [Batman Arkham Origins Blackgate](#)

✦ [Bionic Commando](#)

✦ [Blazblue : Continuum Shift II](#)

✦ [Bravely Default](#)

### C

✦ [Captain America : Super Soldat](#)

✦ [Cartoon Network : Le Choc Des Héros](#)

✦ [Castlevania](#)

✦ [Castlevania : Lords of Shadow - Mirror of Fate](#)

✦ [Castlevania : The Adventure](#)

✦ [Cave Story 3D](#)

✦ [Chibi-Robo ! : Photo Finder](#)

✦ [Code of Princess](#)

✦ [Crimson Shroud](#)

✦ [Cubic Ninja](#)

### D

✦ [Dead or Alive : Dimensions](#)

✦ [Dillon's Rolling Western](#)

✦ [Donkey Kong Country Returns 3D](#)

✦ [Dr. Mario](#)

### E

✦ [E.X. Troopers](#)

### F

✦ [F-Zero : Maximum Velocity](#)

✦ [Fallblox](#)

✦ [Fire Emblem : Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi](#)

✦ [Fire Emblem : Awakening](#)

✦ [Fire Emblem : The Sacred Stones](#)

✦ [Fortified Zone](#)

✦ [Freakyforms : Vos Créations Prennent Vie !](#)

✦ [Frogger 3D](#)

### G

✦ [Gargoyle's Quest](#)

✦ [Ghosts'n Goblins](#)

✦ [Gradius](#)

✦ [Gunman Clive](#)

### H

✦ [Hana Samurai : Art of the Sword](#)

✦ [HarmoKnight](#)

- ✂ [Harvest Moon GB](#)
- ✂ [Hatsune Miku Project Mirai](#)
- ✂ [Heroes of Ruin](#)

## I

- ✂ [Inazuma Eleven 3 : Feu Explosif](#)
- ✂ [Inazuma Eleven 3 : Foudre Céleste](#)
- ✂ [Inazuma Eleven 3 : Les Ogres Attaquent!](#)

## K

- ✂ [Kid Icarus](#)
- ✂ [Kid Icarus Uprising](#)
- ✂ [Kingdom Hearts 3D : Dream Drop Distance](#)
- ✂ [Kirby & the Amazing Mirror](#)
- ✂ [Kirby's Adventure](#)
- ✂ [Kirby's Dream Land](#)
- ✂ [Kirby's Dream Land 2](#)
- ✂ [Kirby's Pinball Land](#)

## L

- ✂ [LEGO Batman 2 : DC Super Heroes](#)
- ✂ [LEGO City Undercover : The Chase Begins](#)
- ✂ [LEGO Le Seigneur des Anneaux](#)
- ✂ [LEGO Marvel Super Heroes : L'Univers en Péril](#)
- ✂ [LEGO Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo](#)
- ✂ [Les Mondes de Ralph](#)
- ✂ [Les Sims 3](#)
- ✂ [Lock'n Chase](#)
- ✂ [Luigi's Mansion 2](#)

## M

- ✂ [Mario & Luigi : Dream Team Bros.](#)
- ✂ [Mario and Donkey Kong : Minis on the Move](#)
- ✂ [Mario Kart 7](#)
- ✂ [Mario Kart : Super Circuit](#)
- ✂ [Mario Party Island Tour](#)
- ✂ [Mario Tennis Open](#)
- ✂ [Mario vs. Donkey Kong](#)
- ✂ [Mega Man](#)
- ✂ [Mega Man 2](#)
- ✂ [Mega Man 3](#)
- ✂ [Mega Man : Dr. Wily's Revenge](#)
- ✂ [Metal Gear Solid : Snake Eater 3D](#)
- ✂ [Metroid](#)
- ✂ [Metroid Fusion](#)
- ✂ [Metroid II : Return of Samus](#)
- ✂ [Mighty Switch Force !](#)
- ✂ [Monster Hunter 3 Ultimate](#)
- ✂ [Mutant Mudds](#)

## N

- ✂ [Naruto Powerful Shippuden](#)
- ✂ [Naruto Shippuden 3D : The New Era](#)
- ✂ [NES Open Tournament Golf](#)
- ✂ [New Super Mario Bros. 2](#)
- ✂ [Nintendogs + Cats Bouledogue Français & ses Nouveaux Amis](#)
- ✂ [Nintendogs + Cats Caniche Toy & ses Nouveaux Amis](#)

✂ [Nintendogs + Cats Golden Retriever & ses Nouveaux Amis](#)

## O

✂ [One Piece : Romance Dawn](#)

✂ [One Piece Unlimited Cruise SP](#)

✂ [One Piece Unlimited Cruise SP 2](#)

## P

✂ [Paper Mario : Sticker Star](#)

✂ [Pet Zombies](#)

✂ [Phoenix Wright : Ace Attorney : Dual Destinies](#)

✂ [Pilotwings Resort](#)

✂ [Pokédex 3D](#)

✂ [Pokédex 3D Pro](#)

✂ [Pokémon Donjon Mystère : Les Portes de l'Infini](#)

✂ [Pokémon X](#)

✂ [Pokémon Y](#)

✂ [Power Rangers Megaforce](#)

✂ [Prince of Persia](#)

✂ [Professeur Layton et l'Héritage des Aslantes](#)

✂ [Professeur Layton et le Masque des Miracles](#)

✂ [Project X Zone](#)

✂ [Pullblox](#)

✂ [Punch-Out !!](#)

## Q

✂ [Qix](#)

## R

✂ [RAdar Pokémon](#)

✂ [Rayman](#)

✂ [Rayman Origins](#)

✂ [Resident Evil : Revelations](#)

✂ [Resident Evil : The Mercenaries 3D](#)

✂ [Rhythm Thief & les Mystères de Paris](#)

✂ [Ridge Racer 3D](#)

## S

✂ [Shadow Warriors II : The Dark Sword of Chaos](#)

✂ [Sherlock Holmes : Le Mystère de la Ville de Glace](#)

✂ [Shin Megami Tensei : Devil Survivor Overclocked](#)

✂ [Shin Megami Tensei IV](#)

✂ [Shinobi](#)

✂ [Skylanders SWAP Force](#)

✂ [Sonic Labyrinth](#)

✂ [Sonic Lost World](#)

✂ [Sonic the Hedgehog 2](#)

✂ [Spider-Man : Aux Frontières du Temps](#)

✂ [Spirit Camera : Le Mémoire Maudit](#)

✂ [Sports Island 3D](#)

✂ [Starfox 64 3D](#)

✂ [Steel Diver](#)

✂ [Steel Diver : Sub Wars](#)

✂ [StreetPass Plaza](#)

✂ [Super C](#)

✂ [Super Mario 3D Land](#)

✂ [Super Mario Bros.](#)

- ✂ [Super Mario Bros. : The Lost Levels](#)
- ✂ [Super Mario Land](#)
- ✂ [Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins](#)
- ✂ [Super Monkey Ball 3D](#)
- ✂ [Super Pokémon Rumble](#)
- ✂ [Super Street Fighter IV 3D Edition](#)

## T

- ✂ [Tales of the Abyss](#)
- ✂ [Tennis](#)
- ✂ [Tetris](#)
- ✂ [The Amazing Spider-Man](#)
- ✂ [The Denpa Men 2 : Beyond the Waves](#)
- ✂ [The Denpa Men : They Came by Wave](#)
- ✂ [The Legend of Zelda](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : A Link Between Worlds](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : Link's Awakening DX](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : Oracle of Ages](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : Oracle of Seasons](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : The Minish Cap](#)
- ✂ [The Starship Damrey](#)
- ✂ [Theatrhythm Final Fantasy](#)
- ✂ [Thor : Dieu du Tonnerre](#)
- ✂ [Trip World](#)

## V

- ✂ [Virtue's Last Reward](#)

## W

- ✂ [Wario Land 3](#)
- ✂ [Wario Land 4](#)
- ✂ [Wario Land : Super Mario Land 3](#)
- ✂ [Wario Land II](#)
- ✂ [Wario Ware Inc. : Mega Mini-Jeux](#)
- ✂ [Witch and Hero](#)
- ✂ [Wrecking Crew](#)
- ✂ [WWE All Stars](#)

## X

- ✂ [Xevious](#)

## Y

- ✂ [Yoshi's Island : Super Mario Advance 3](#)

## Z

- ✂ [Zelda II : The Adventure of Link](#)

# 3D Sonic the Hedgehog

© Sega 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[+ CHOIX DU NIVEAU](#)

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Y et X.

# 3D Space Harrier

© Sega 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## AFFRONTER LE BOSS CACHÉ HAYA-OH

Pour pouvoir affronter ce boss, vous devez soit terminer le stage 18 sans utiliser un seul Continue, soit terminer le stage 18 sans vous faire toucher. Haya-Oh est le boss final des versions Master System et Sharp X86000 de Space Harrier.



# Ace Combat : Assault Horizon Legacy

© Namco 2011

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

## MENU DES MUSIQUES

En terminant le jeu dans n'importe quel mode de difficulté, vous débloquerez un menu permettant d'écouter toutes les musiques du jeu.

# Adventure Island

© Hudson Soft 2011

+ D'INFOS

FORUM

## CHEAT CODE

A l'écran principal, entrez le mot de passe : 0894, puis faites OK. Vous aurez alors 99 pour chaque caractéristique.

## CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, faites : Droite, Gauche, Droite, Gauche, A, B, A, B.

# Animal Crossing : New Leaf

© Nintendo 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## 📌 LIEUX À DÉBLOQUER

Ces lieux deviennent accessibles sous certaines conditions et pour la plupart après dix jours de jeu:

### Club MDR

Améliorez la Boutique MeliMelo , accédez à la requête du Dr. Ciboulot lorsqu'il est en visite chez vous et obtenez les signatures des autres villageois.

### Salon de détente

Après 7 jours, allez voir Marie pour débloquer cet endroit.

### Temple de la divination

Lorsque Astrid vient dans votre ville, faites-lui lire la bonne aventure 20 fois, puis reprenez -lui.

### Boutique de jardinage

Arrachez 30 mauvaises herbes, plantez 30 fleurs (ou arbres) ou arrosez 30 plantes.

### A l'aise chaussure

Dépensez au moins 8 000 clochettes dans la boutique des soeurs Doigt de Fée

### 2e étage du Musée

Donnez au moins 20 objets au musée et parlez tous les jours à Thibou pour qu'un projet de boutique voit le jour.

### Estetichien

Dépensez au moins 10 000 clochettes chez les soeurs doigt de Fée ou A l'aise Blaise.

### Tortiland / ile tropicale

Entamez une partie après avoir fini d'améliorer votre maison. Tortimer vous félicitera et vous pourrez le rencontrer sur les quais.

### Café

Donnez 50 objets au musée et débloquent la boutique du musée. Parlez à Thibou sept jours après l'ouverture de la boutique du musée.

## 📌 ACCÉDER À L'INVENTAIRE DE SON ARMOIRE DEPUIS UNE AUTRE VILLE

Pour accéder à votre armoire pendant que vous visitez une autre ville, retournez à la gare et entrez-y, puis vous remarquerez qu'un casier bleu est présent vers la droite. Ouvrez-le et surprise : vous avez accès à l'inventaire de votre armoire !

Pratique pour ramener un fruit (ou un autre objet) que vous n'avez pas dans votre ville !

## 📌 TRÉSORS CACHÉS

Certains rochers de votre ville peuvent être cassés avec une pelle ou une hache. A l'intérieur de ceux-ci, vous pourrez trouver des objets se vendant à bon prix. D'autres rochers encore ne se cassent pas mais, quand on les tape, font tomber des clochettes par terre (une seule fois par jour).

## 📌 REGROUPER SES FRUITS

Une nouveauté proposée par cet épisode est la possibilité de regrouper nos fruits, dans l'inventaire, par paquet de 9. Pratique pour en revendre beaucoup sans faire trop d'allers-retours ! Pour cela, il suffit simplement, dans l'inventaire encore, de glisser un fruit sur un autre pour les regrouper.

## 📌 OBJETS DANS LES ARBRES

En secouant un arbre (non-fruitier), vous pourrez avoir des surprises ! Soit 100 clochettes tomberont, soit un objet...soit une ruche, remplie d'abeilles qui s'en prendront à vous si vous ne rentrez pas très vite dans un bâtiment.

## 📌 AVOIR DE NOUVEAUX FRUITS

Une fois les formalités d'entrée en ville terminées, vous pourrez suivre un tutoriel auprès de Marie en lui demandant des conseils pour apprendre les bases du jeu. Au cours de ce tutoriel, Marie vous donnera un panier de 3 fruits différents de ceux d'origine de votre ville. N'hésitez pas à les planter pour avoir des arbres fruitiers vous donnant plus de clochettes que ceux de base.

## 📌 LES FRUITS

Pomme / Poire / Pêche / Orange / Cerise

Un de ces 5 fruits sera le fruit de base de votre ville. Pour récupérer les autres, vous pouvez demander à un de vos amis de vous en donner s'il en possède. Vous pouvez également les obtenir auprès d'un habitant dans toutes sortes de circonstances.

Ces fruits sont achetés 500 clochettes par Risette et 400 par Méli et Mélo. Cependant, s'il s'agit de votre fruit de base,

ils vous seront achetés 100 clochettes par Risette et 80 par Méli et Mélo.

Vous pouvez les planter dans la terre ou dans l'herbe afin que ceux-ci poussent et donnent naissance à un arbre fruitier. Il vous faudra attendre 4 jours pour que l'arbre pousse et/ou donne naissance à de nouveaux fruits si vous l'avez secoué.

### Durian / Citron / Mangue / Litchi

Ils ne peuvent être fruits de base de votre ville. Pour les trouver, il vous faudra impérativement vous rendre sur l'île et les récolter durant des excursions comme la "chasse aux insectes" ou directement lors de votre arrivée sur celle-ci si l'un d'eux est déjà présent sous forme d'arbre fruitier. Vous pouvez également les obtenir auprès d'un habitant dans toutes sortes de circonstances.

Ces fruits sont achetés 250 clochettes par Risette et 200 par Méli et Mélo.

Vous pouvez les planter dans la terre ou dans l'herbe afin que ceux-ci poussent et donnent naissance à un arbre fruitier. Il vous faudra attendre 4 jours pour que l'arbre pousse et/ou donne naissance à de nouveaux fruits si vous l'avez secoué.

### Kaki

Contrairement à ce que l'on peut croire, le kaki est introuvable sur l'île (l'excursion labyrinthe ne vous permettant pas de le garder). Ce fruit ne peut être obtenu que par le biais d'un habitant. Par exemple, si l'un d'eux vous demande de livrer un colis à un autre habitant, acceptez et ouvrez-le en cachette. Un kaki se trouve peut-être à l'intérieur.

Ces fruits sont achetés 250 clochettes par Risette et 200 par Méli et Mélo.

Vous pouvez les planter dans la terre ou dans l'herbe afin que ceux-ci poussent et donnent naissance à un arbre fruitier. Il vous faudra attendre 4 jours pour que l'arbre pousse et/ou donne naissance à de nouveaux fruits si vous l'avez secoué.

### Banane / Noix de coco

Un de ces deux fruits sera le fruit de base de votre île. Pour récupérer celui qui vous manque, vous pouvez demander à un de vos amis de vous en donner s'il en possède. Vous pouvez également les obtenir auprès d'un habitant dans toutes sortes de circonstances.

Ces fruits sont achetés 250 clochettes par Risette et 200 par Méli et Mélo.

Vous pouvez les planter uniquement sur la plage afin que ceux-ci poussent et donnent naissance à un arbre fruitier. Il vous faudra attendre 4 jours pour que l'arbre pousse et/ou donne naissance à de nouveaux fruits si vous l'avez secoué. Contrairement aux autres arbres, ceux-ci se présentent sous forme d'un palmier et ne peuvent contenir que deux fruits au lieu de trois.

### Fruits parfaits

Les fruits parfaits ne concernent que les pommes, poires, pêches, oranges et cerises. Ils se différencient des autres par leur forme et leur couleur. Assez rares, ces derniers poussent aléatoirement sur vos arbres fruitiers en remplacement d'un fruit "basique" qui aurait dû pousser à sa place.

Ces fruits sont achetés 3000 clochettes par Risette et 2400 par Méli et Mélo. Cependant, s'il s'agit de votre fruit de base, ils vous seront achetés 600 clochettes par Risette et 480 par Méli et Mélo.

Vous pouvez les planter dans la terre ou dans l'herbe afin que ceux-ci poussent et donnent naissance à un arbre fruitier. Il vous faudra attendre 4 jours pour que l'arbre pousse et/ou donne naissance à de nouveaux fruits si vous l'avez secoué.

Un arbre à fruits parfaits pourra être obtenu seulement si vous plantez le fruit de base parfait de la ville où vous vous trouvez. L'inconvénient est que ce dernier mourra après que vous ayez récolté ses fruits de 4 à 7 fois. Les autres fruits parfaits donnent quant à eux simplement un arbre à fruits basiques.

## 📌 TROUVER DES MINÉRAUX

Pour trouver des minéraux (rubis, saphir, ...) prenez votre pelle et frappez dans un rocher. Avec un peu de chance le rocher se brisera et tombera un minéral.

## 📌 OBTENIR LES DLC ÉTRANGERS

Connectez-vous à votre box ou routeur wifi puis changez le SSID (le nom du point d'accès) par "\_The Cloud". Dans les paramètres de connexion internet de la 3DS et changez ou créez le nouvel accès avec le nouveau nom de point d'accès. Si vous avez tout fait correctement vous devriez voir sur le menu de la console l'accès à la Nintendo Zone.

Dans le jeu allez au bureau de poste et demandez le cadeau téléchargeable !

- Jusqu'au 29 juin 2013 c'est l'horloge mural Nook.
- Du 30 juin au 13 juillet 2013 c'est l'arbre à chat.
- Du 14 juillet au 27 juillet 2013 c'est la valise rouge.
- Du 28 juillet au 10 août 2013 c'est la guitare rock double manche !

## 📌 OBTENIR LES EMOTES

Il est nécessaire d'avoir le club MDR. Donnez ensuite n'importe quel fruit au docteur Ciboulot. Attention: Vous ne pouvez le faire qu'une fois par jour et cela ne fonctionnera pas la nuit.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Avant-propos

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com d'Animal Crossing New Leaf ! Aujourd'hui, vous devenez le nouveau maire d'un petit village et devez en prendre soin pour mener un paisible quotidien ! De nombreuses activités, jeux et festivités sont au programme !

Ainsi, notre solution prend le temps de vous guider en détails dans votre arrivée en ville et dans votre prise de fonctions en tant que maire. Nous vous indiquons également comment construire, entretenir et agrandir votre maison. Une liste détaillée des nombreux commerces est également disponible pour faire de vous le roi du shopping ! Pour finir, vous trouverez la liste intégrale des insectes, poissons et crustacés à récupérer dans la nature pour compléter votre bestiaire !

Ne perdez pas un instant, quelque part, dans le monde, un petit village peuplé d'animaux n'attend que vous !

### Commencer la partie

#### Créer son personnage

Dès que vous commencez une nouvelle partie, vous vous retrouvez sur la banquette d'un train. Là, un petit chat

prénom Charly vous interpelle et vient s'asseoir en face de vous. Il commence par vous demander votre prénom, que vous devez alors entrer grâce au clavier visuel de la Nintendo 3DS. La réponse suivante permet de définir votre sexe. S'il pense que vous êtes un garçon et que c'est le cas, acquiescez ; si ce n'est pas le cas, corrigez-le pour qu'il comprenne que vous êtes une demoiselle.

Les questions suivantes concernent la ville dans laquelle vous vous rendez et déterminent les traits du visage de votre personnage. En fonction de vos réponses, votre coiffure, la forme de vos yeux et la couleur de vos yeux changeront ! A vous donc d'essayer différentes combinaisons de réponses pour voir quels visages peuvent être créés !

### Choisir sa ville

Durant cette conversation avec Charly, vous choisissez également le nom de la ville dans laquelle vous vous rendez, qui est en réalité la ville dont vous allez être amené à être le maire. Le chat vous questionne ensuite sur la ville en question en vous montrant une ville sur la carte. A vous de confirmer qu'il s'agit effectivement de la ville que vous voulez créer ou de refuser. Cette phase permet de choisir la configuration de la ville, c'est-à-dire l'emplacement des différentes maisons mais également de la rivière ainsi que du pont qui la traverse.

Certains éléments de la ville ne changent jamais, comme la voie ferrée qui longe toujours le haut de la zone de manière horizontale, et la gare qui se trouve à côté de la voie ferrée. En réalité, l'élément le plus important lors de la définition de la ville est de vérifier si la rivière ne la traverse pas d'une manière gênante, et d'observer si l'emplacement du petit pont de pierre n'est pas problématique. En effet, si la mairie se trouve dans la partie basse de la ville et que le pont se situe à son opposé, vous allez devoir faire de sacrés allés-retours inutiles lors de la première partie du jeu (il vous sera ensuite possible de construire vos propres ponts aux endroits désirés !). N'hésitez donc pas à reprendre Charly pour qu'il vous montre une autre ville sur sa carte !

### Premières formalités en ville

#### Premiers pas

Le train arrive enfin en ville : vous sortez du wagon et découvrez ainsi la tête de votre personnage. Si elle ne vous plaît pas, vous pouvez de suite recommencer une partie pour prendre d'autres directions dans la conversation avec Charly.

En sortant par la porte sud de la gare, vous arrivez dans la ville et êtes accueilli par de nombreux habitants qui vous prennent pour le nouveau maire ! Quelles que soient vos réactions à ce malentendu, vous ne pouvez pas vous déroger à cette fatalité ! Marie, le petit chien dont le métier est secrétaire du maire, vous demande alors de la rejoindre à la mairie pour que vous puissiez prendre vos fonctions sans plus attendre !

A vous de prendre le contrôle de votre personnage et de parcourir comme bon vous semble la petite ville pour découvrir les mouvements dont vous êtes dotés. Pour courir, appuyez sur B, L ou R. En vous plaçant devant un des nombreux arbres plantés au sol, vous pouvez le secouer en appuyant sur le bouton A. Si des fruits en tombent, vous pouvez les ramasser en pressant le bouton Y. Vous pouvez également ramasser les fleurs plantées au sol ! Attention, car en courant sur les fleurs, vous pouvez les piétiner et ainsi les faire disparaître... Attention également à ne pas être trop gourmand en ramassages, car votre inventaire ne contient qu'un nombre limité d'emplacements pour stocker les objets ! Vous pouvez également parler aux différents habitants que vous croisez en vous plaçant à proximité et en pressant le bouton A. Enfin, il vous est permis de rentrer dans les maisons (dont la porte n'est pas fermée à clef) pour visiter l'habitat des nombreux citoyens de votre nouveau village.

#### Visite de la mairie

Une fois votre petite promenade terminée, vous rejoignez Marie à la mairie, indiquée sur la carte. Là, la secrétaire vous demande de construire une maison, élément indispensable pour devenir un citoyen de la ville. Pour cela, vous devez vous rendre à une agence immobilière, plus exactement chez Nook Immobilier. Direction la rue commerçante qui se trouve au nord de la zone de la ville. Pour y accéder, vous devez traverser les rails de la voie ferrée. Une fois dans la rue commerçante, parcourez les vitrines pour trouver l'enseigne Nook Immobilier.

Là, Tom Nook vous demande de choisir l'endroit où vous désirez implanter votre maison. Il vous suit alors dans la ville

(attention à ne pas courir trop vite, il vous rappellera à l'ordre !) tandis que vous choisissez l'emplacement idéal... Attention toutefois, certains lieux ne sont pas constructibles : trop près de la rivière, d'un rocher, d'une autre construction, au milieu d'arbres... N'hésitez pas à demander à Tom Nook si un emplacement est valide ou non, car il faut effectivement de la place pour ensuite pouvoir agrandir votre maison. Ceci fait, Nook vous installe une tente pour vous permettre de dormir à l'abri et vous offre même une boîte aux lettres vous autorisant à recevoir votre premier courrier.

## Obtention de la carte de résident " CR "

Ceci fait, vous pouvez retourner à la mairie pour obtenir votre carte de résident, également appelée " CR ". Marie vous demande votre date de naissance (généralement déjà enregistrée dans la mémoire de la Nintendo 3DS) et vous remet le précieux papier d'identité. Il vous sera par la suite possible de prendre des photos d'identité chez le photomaton de la rue commerçante pour le compléter. Il est également possible d'ajouter un commentaire personnalisé à sa CR, lequel est visible par tous les autres joueurs rencontrés.

Marie vous demande ensuite de participer à un évènement en l'honneur du nouveau maire de la ville : la plantation d'un nouvel arbre sur la place de la ville synonyme d'une nouvelle ère ! Assistez donc à la brève cérémonie pour terminer votre intégration en ville !

Par ailleurs, vous pouvez dès à présent changer comme bon vous semble l'apparence physique de votre personnage. Il est possible d'ajouter et de modifier un chapeau, un accessoire sur le visage, un vêtement de torse (t-shirt, débardeur, pull...), un bas (pantalon, jupe, short...), mais aussi un ensemble (robe...), ainsi que des chaussettes et des chaussures. Il est également possible de transporter avec soi un équipement, comme un parapluie ou un outil. Quoiqu'il en soit, si vous avez besoin d'un conseil ou d'une indication, Marie est en permanence présente à la mairie pour vous renseigner !

## Menu principal

### Créer un nouvel habitant

Au menu principal d'Animal Crossing New Leaf, si vous sélectionnez " Nouvelle partie ", vous avez la possibilité de créer un nouveau personnage qui sera un nouvel habitant de votre ville. Cela n'efface pas le premier personnage créé qui demeure le maire : le nouvel habitant ne sera donc qu'un simple habitant (il ne sera pas maire) et ne pourra ni choisir le nom de la ville, ni la configuration de son terrain.

### Modifier la partie en cours

Lorsque vous choisissez de continuer la partie en cours avec un personnage déjà créé, Marie vous propose plusieurs choix : continuer traditionnellement la partie, ou faire " Autre chose... ". Dans cette seconde option, il vous est possible de modifier la date et l'heure du jeu, ce qui est pratique pour accéder à certains événements dépendants de l'heure, de la date ou encore d'une saison. En contrepartie, l'effet naturel et de surprise n'accompagnera pas vos parties de jeu... Vous pouvez également démolir votre maison pour la recommencer de zéro. Enfin, vous pouvez " redessiner la ville ", ce qui correspond à une nouvelle partie entière : vous recommencerez dans le train au tout début, en tant que futur maire, et devrez comme initialement choisir le nom d'une ville puis la désigner sur la carte.

## Construire et payer sa maison

### Paie de l'acompte et de l'emprunt

Pour commencer à construire votre maison, rendez-vous de nouveau dans la boutique de Tom Nook pour qu'il vous annonce que vous lui devez un acompte de 10 000 clochettes. La clochette est l'unité monétaire de la ville dans laquelle vous habitez (tout comme l'euro est l'unité monétaire en France) ! Votre maison ne sera construite qu'à partir du moment où l'acompte sera entièrement payé... Jetez un coup d'oeil à la suite de notre solution pour savoir comment gagner efficacement des clochettes. Par la suite, vous devez régler un emprunt à Tom Nook de 39 800 clochettes.

### Travaux d'agrandissement



Une fois votre maison construite, il est toujours possible de poursuivre les travaux pour l'agrandir encore et encore ! Voici donc les différents agrandissements successifs possibles et à effectuer toujours grâce à Nook Immobilier. Chaque agrandissement équivaut également à un emprunt !

Agrandissement de la pièce principale : 98 000 clochettes

Agrandissement de la pièce principale : 198 000 clochettes

Ajout d'un étage : 298 000 clochettes

A partir de là, deux choix s'offrent à vous : construire une nouvelle pièce ou bien en agrandir une autre.

Construire une nouvelle pièce au rez-de-chaussée : 348 000 clochettes

Construire un sous-sol : 428 000 clochettes

Premier agrandissement des pièces : 498 000 clochettes

Deuxième agrandissement des pièces : 598 000 clochettes

### Les différents moyens de glaner des clochettes

Pour gagner facilement des clochettes au début du jeu et ainsi payer rapidement la somme de 10 000 clochettes nécessaire à la construction de votre maison, plusieurs moyens sont à votre disposition. Le premier est de revendre les différents fruits que vous pouvez faire tomber d'un arbre : ramassez-les puis allez les échanger contre des clochettes ! Les autres moyens sont plus complexes et sont détaillés ci-dessous :

#### Canne à pêche

Il est possible de pêcher dans Animal Crossing New Leaf, et de vendre les poissons capturés pour gagner des clochettes ! Pour cela, il vous faut une canne à pêche. Vous pouvez en acheter une dans la boutique Mélimélo de la rue commerçante, ou bien en obtenir une en parlant à Marie dans la mairie, et en sélectionnant " Conseils sur la vie locale ".

Différents poissons sont à pêcher dans Animal Crossing New Leaf. Vous les retrouverez tous dans la liste que nous avons dressée tout à la fin de notre solution. Dans l'immédiat, placez-vous devant un point d'eau (rivière, mer, mare...) et lancez la canne à pêche avec A. La canne à pêche doit être préalablement dans la main de votre personnage ! Arrangez-vous pour envoyer l'appât près d'un poisson que vous avez repéré grâce à son ombre entre les vagues... Le poisson s'avance alors doucement de l'appât. Quand il mord (petit bruit d'eau qui s'agite !), hâtez-vous d'appuyer sur A pour que votre personnage ne le lâche pas et finisse par le pêcher !

#### Filet

Il est également possible de capturer différents insectes présents dans la nature grâce au filet, puis de les revendre de la même manière qu'avec les poissons. Pour obtenir le filet, même méthode qu'avec la canne à pêche : vous pouvez l'acheter dans la boutique Mélimélo ou bien le récupérer à la mairie auprès de Marie. Attention toutefois, seul un des deux outils (canne à pêche ou filet) n'est récupérable gratuitement auprès de Marie !

Différents insectes sont à attraper dans Animal Crossing New Leaf. Vous les retrouverez tous dans la liste que nous avons dressée tout à la fin de notre solution. Pour l'instant, approchez des fleurs, des arbres ou bien scrutez simplement les airs pour repérer des insectes... Pour les attraper, approchez-vous lentement d'eux, placez-vous bien en face, et appuyez sur A le filet en mains ! Il est possible d'appuyer sur A pour approcher doucement de l'insecte, puis de relâcher le bouton pour abattre le filet de manière plus aisée.

#### Pelle

Enfin, le dernier moyen de gagner facilement des clochettes est d'utiliser la pelle pour revendre tout ce que l'on trouve dans le sol. La pelle est à acheter dans la boutique Mélimélo.

Lorsque vous voyez des fissures dans le sol, empoignez votre pelle et creusez à l'aide du bouton A en vous plaçant bien dans en face de la crevasse. Dans le sol, vous pouvez trouver différents objets : des fossiles à faire identifier au musée, des giroïdes, ou encore des pièges dans lesquels vous tombez et qui n'ont aucun autre intérêt puisqu'ils ne rapportent aucune clochette.

## Le métier de maire

Le métier de maire propose un travail passionnant au quotidien ! Voici en détails les différentes activités auxquelles il vous est possible de vous adonner.

### Permis de construire

#### Côte de popularité

Pour obtenir le permis de construire, vous devez préalablement avoir réglé l'acompte pour votre maison, et avoir atteint une côte de popularité de 100%. Pour cela, plusieurs solutions sont envisageables et toutes répondent des bons conseils de Marie.

Pour augmenter le pourcentage de votre côte de popularité, vous pouvez par exemple changer le drapeau de la ville, créer un hymne pour la ville, vous occuper de l'environnement en arrachant les mauvaises herbes et en arrosant les fleurs fanées. Vous pouvez également parler aux habitants et leur rendre service quand cela est possible !

#### Travaux publics

Lorsque vous aurez obtenu le permis de construire, vous pourrez offrir à votre ville des projets de travaux publics. Il s'agit de travaux visant à construire de nouvelles structures ou bâtiments. Pour commencer, vous pouvez choisir de construire des ponts, des puits, des fontaines, des lampadaires, des bancs... Tous ces travaux ont bien évidemment un coût et la somme est à régler auprès de la giroïde placée à l'endroit où le chantier a lieu. Les habitants de la ville peuvent également participer à la collecte des fonds, mais c'est en général à vous seul que revient la tâche de payer bien 90% du montant total. Après tout, vous êtes le maire de la ville !

Au fil des constructions, de nouvelles structures peuvent être construites. Ces structures peuvent carrément être de nouveaux bâtiments, comme le café ou le salon de détente (lesquels sont davantage détaillés dans la suite de la solution). Pour finir, chaque construction fait l'objet d'une petite fête, d'une inauguration, en compagnie de Marie et de différents habitants de la ville. Réalisez ainsi votre rêve et inaugurez un pont tout en récitant un petit discours sous un tonnerre d'applaudissements !

#### Instaurer des arrêtés

L'obtention du permis de construire vous permet également d'instaurer des arrêtés à votre ville et à l'ensemble de ses habitants. Ces arrêtés peuvent être de différentes natures et coûtent la somme de 20 000 clochettes. Par exemple, il est possible de poser un arrêté sur l'heure de lever et de coucher, ce qui influence notamment les heures d'ouverture et de fermeture des magasins. Vous pouvez aussi poser un arrêté sur l'inflation des prix ou sur l'environnement, ce qui améliore le charme de la ville en diminuant la fanaison des fleurs et l'apparition de mauvaises herbes.

### Personnaliser sa ville

Bien entendu, votre ville n'appartient qu'à vous et c'est pourquoi il est important de la personnaliser au maximum, en lui créant un hymne ainsi qu'un drapeau. Notez que cela permet aussi d'augmenter sa côte de popularité ! Pour chacune des deux personnalisations, allez voir Marie à l'accueil de la mairie (et non à votre siège de maire).

#### Créer un hymne

Créer un hymne pour sa ville permet de lui donner un air unique qui revient souvent au quotidien. L'hymne de la ville est ainsi adopté par toutes les portes d'entrées de tous les commerces : quand vous ouvrez la porte, la clochette joue votre hymne. Les habitants l'adopteront également puisque quand vous leur parlerez, ils chanteront avec leur propre voix l'air que vous avez composé.

L'air de l'hymne peut être composé en tout de seize temps, soit autant de notes potentielles. Pas besoin d'être initié au solfège pour créer sa petite musique. Chaque note est représentée par une petite tête de grenouille à faire glisser de bas en haut pour lui faire monter la gamme. Il s'agit d'une gamme de do majeur. L'intervalle maximum disponible est

d'un total de treize notes : sol la si do ré mi fa sol la si do ré mi. Il est possible de marquer un soupir sur un temps en sélectionnant la grenouille dont la bouche est grandement fermée. Par ailleurs, la grenouille dont la bouche est petitement fermée permet d'allonger la note précédente.

Enfin, une note particulière se trouve tout en haut de la gamme. Elle se présente sous la forme d'un point d'interrogation et correspond une note aléatoire à chaque fois que la musique sera jouée. L'idéal pour avoir un hymne sans cesse différent ! Notez enfin que s'il est impossible de marquer des dièses ou des bémols sur les notes disponibles, cette note point d'interrogation est quant à elle toujours un dièse ou un bémol.

### Créer un drapeau

Le second moyen de personnaliser efficacement sa ville est de lui attribuer un drapeau créé par vos soins. Pour cela, allez dans la zone des motifs et modifiez-en un pour le recommencer à zéro. A partir de là, vous disposez d'une palette de couleurs différentes ainsi que de divers outils pour dessiner comme bon vous semble. Notez qu'il est possible d'appliquer à la surface un quadrillage pour mieux cerner les pixels et ainsi davantage s'appliquer dans le dessin !

Le drapeau flottera initialement à deux endroits : sur la façade de la mairie et dans la gare. Cependant, il est possible pour vous de l'appliquer où bon vous semble, en papier peint et au sol de votre maison, et même dans l'herbe à l'extérieur de la ville ! L'idéal pour donner une véritable identité à sa cité. Notez enfin que le drapeau peut aussi être appliqué comme motif sur un t-shirt ou un couvre-chef. C'est une chose importante que de respecter les couleurs de sa ville !

### La rue commerçante

#### Enseignes principales

La rue commerçante d'Animal Crossing New Leaf est initialement composée de plusieurs enseignes. Elles sont déjà implantées à votre arrivée dans la ville et sont les plus importantes : on les appelle " enseignes principales ".

#### Boutique Mélimélo

La boutique Mélimélo permet d'acheter des objets en tous genres : meubles, outils... Mais également, et pour deux pièces Nintendo, des gâteaux de la chance dans laquelle on trouve un petit papier avec une phrase mystère... Grâce à ce papier, vous pouvez ensuite récupérer un accessoires collector Nintendo directement tiré des autres licences de la firme japonaise ! La boutique Mélimélo s'agrandit au fur et à mesure que l'on y dépense de l'argent : elle vend alors plus d'articles et propose de nouveaux services, comme le catalogue.

#### Bureau de poste

Le bureau de poste permet avant tout d'envoyer des lettres... Mais pas que ! C'est également dans le bureau de poste qu'il vous est possible de rembourser vos prêts, d'épargner de l'argent et de télécharger des cadeaux !

#### Musée

C'est une habitude dans les jeux Nintendo : il y a très souvent un musée à compléter soi-même, une sorte de vitrine où vous pouvez exposer tous les objets que vous avez amassés durant vos parties. Animal Crossing New Leaf ne déroge pas à la règle ! Ainsi, c'est à vous de faire des dons régulièrement au musée pour le remplir, en donnant notamment les poissons, insectes et en faisant expertiser les fossiles que vous avez glanés. Vous pourrez alors admirer de manière bien présentée toute votre petite collection !

#### Nook Immobilier

Cette agence immobilière est indispensable pour toute action se référant à votre maison. C'est là que vous gérer sa construction, que vous pouvez acheter des barrières, des portes, des boîtes aux lettres, des façades... Bref, de quoi personnaliser l'extérieur de son logis. C'est également ici que l'on gère les travaux d'agrandissement de sa demeure.

## Photomaton

Le photomaton sert à réaliser une photo d'identité pour sa carte de résident " CR ".

## Soeurs Doigt de Fée

La boutique des Soeurs Doigt de Fée est l'endroit idéal pour renouveler sa garde-robe. C'est là que vous pouvez acheter des habits, des chapeaux ou encore des accessoires.

## Enseignes à débloquer

Au fil des parties, la rue commerçant d'Animal Crossing New Leaf se complète peu à peu : de nouveaux bâtiments sont d'abord en construction, puis donnent ensuite naissance à de nouvelles enseignes !

## A l'aise chaussures

Tout comme c'est le cas pour la boutique des Soeurs Doigt de Fée, la boutique A l'aise chaussures nous permet d'acquérir des chaussettes et des chaussures.

## Boutique de jardinage

Dans la boutique de jardinage, il est possible d'acheter des fleurs, des arbres, mais également des outils en rapport avec le jardinage comme une pelle, une hache...

## Club MDR

Le Club MDR est une discothèque dans laquelle on peut profiter des nombreux services. Pour commencer, l'après-midi et en donnant un fruit au Dr. Ciboulot, l'homme nous présente un mini-show humoristique au terme duquel on peut enseigner à son personnage une petite émotion faciale. Le soir et à partir de 20h, Kéké Laglisse joue les DJ tandis que l'on peut danser en utilisant la croix multi-directionnelle de la Nintendo 3DS. Tout comme dans les anciens opus Animal Crossing, on peut écouter une chanson de Kéké tous les samedis soir. La première chanson nous est offerte et est écoutable de nouveau si l'on dispose d'un meuble pouvant lire de la musique à son domicile.

## Esthétichienne

La boutique Esthétichienne tenue par Ginette permet de changer la coiffure de votre personnage à partir de questions posées lors de la séance de toilettage, ainsi que de changer la couleur de ses yeux (après avoir modifié dix fois sa coiffure). Il est également possible de sélectionner un Mii dans la mémoire de sa Nintendo 3DS pour poser sa tête sur le corps de son personnage Animal Crossing New Leaf !

## Institut du Rêve

L'Institut du Rêve permet de visiter durant un rêve la ville d'autres joueurs d'Animal Crossing New Leaf. Il est également possible d'utiliser un " code onirique " pour sélectionner une ville précise, par exemple celle d'un ami. Dans ces villes, on peut être amené à rencontrer Morsicus, un morse qui nous offre des motifs présents dans la ville en question. Il est possible de couper les arbres, de piétiner les fleurs.

.. Bien sûr, comme il s'agit d'un rêve, tout cela n'aura pas d'incident dans la véritable ville du joueur ! Et malheureusement, il n'est pas possible de ramasser des objets (fruits...) dans ces villes oniriques pour les conserver.

## Temple de la Divination

Le Temple de la Divination n'est autre que la boutique d'Astrid lorsqu'elle décide de s'implanter une bonne fois pour toutes dans la rue commerçante de la ville. C'est à partir de vingt rencontres en tant que marchand ambulant (intermittent) que le Temple de la Divination ouvre ses portes. Il permet les mêmes services que d'habitude : savoir si l'on va avoir de la chance ou de la malchance et savoir que faire pour y être guidé, par exemple porter des habits particuliers.

## Autres enseignes et lieux importants

Pour finir, d'autres enseignes et lieux qui ne se trouvent pas dans la rue commerçante d'Animal Crossing New Leaf ont leur importance... En général, ils se trouvent directement au sein-même de la ville !

### Café " Chez Robusto "

Un café ouvre ses portes dans la ville, c'est " Chez Robusto " ! Il s'agit d'un café dans lequel vous pouvez aller travailler pour vous faire de l'argent de poche. Dur, le métier de barman !

### Gare

Dans la gare, il est possible de se rendre dans les villes d'autres joueurs afin de les visiter. L'opération est possible grâce à la connexion wi-fi et également lorsque l'on est en compagnie d'un autre joueur possédant sa Nintendo 3DS. Seules les villes dont les portes sont ouvertes sont accessibles à ce genre de visites ; il est possible de déterminer pour sa propre ville si l'on veut laisser les portes ouvertes ou bien si l'on désire les fermer.

### Mairie

La mairie est le centre depuis lequel le maire - vous - oeuvre pour le bien de sa ville. Aidé de Marie votre secrétaire, vous avez deux points d'action : l'accueil et votre siège de maire. C'est là que vous pouvez changer l'hymne et le drapeau de votre ville, construire de nouvelles structures dans votre ville, vous plaindre d'un problème de voisinage, instaurer des arrêtés... Il y a tellement à faire quand on est le maire d'une ville !

### Poste de Police

Le poste de police permet de récupérer les différents objets trouvés dans la ville que d'autres habitants ont bien voulu apporter.

### Revente et retouche

La boutique Revente et retouche permet de vendre des objets, d'acheter les meubles que d'autres habitants ont déposé et de poser soi-même des meubles pour les vendre plus cher qu'habituellement.

### Village témoin de l'académie des joyeux décorateurs

Le village témoin de l'académie des joyeux décorateurs se trouve dans la zone située au nord de la rue commerçante. Il n'est accessible qu'après avoir construit sa propre maison, et permet de visiter la demeure des autres joueurs rencontrés grâce à la fonctionnalité Street Pass de la Nintendo 3DS.

## Tortiland, l'île tropicale

### Préliminaires

Pour accéder à l'île tropicale, il faut préalablement avoir remboursé le premier emprunt de sa maison, équivalent à une somme de 39 800 clochettes. Tortimer, l'ancien maire de la ville, fait alors son apparition le lendemain sur le pont d'embarcation : allez donc lui parler ! L'île tropicale devient ainsi accessible dès le lendemain. Vous embarquez ainsi avec Amiral pour la somme de 1 000 clochettes.

### Activités balnéaires

#### Tourisme libre

Dès votre arrivée dans cette pièce aux allures hawaïennes, le ton est très largement donné. En sortant sur la plage, vous découvrez de nouveaux fruits exotiques inconnus de votre ville : des noix de coco et des bananes sur la plage, des

mangues ou des litchis au milieu de l'île. Il est possible d'emprunter divers outils comme une hache, une pelle, un filet ou une canne à pêche pour s'amuser sur l'île... Malheureusement, il n'est pas possible de rapporter ces différents outils dans sa ville.

Il est également possible d'acquérir un maillot de bain, qui donne accès à une nouvelle activité : la plongée ! Après avoir enfilé l'habit de plage et en vous plaçant devant une étendue d'eau, pressez A pour aller faire trempette et vous balader en nageant. Vous croiserez parfois des ombres sous les eaux, qui rejettent parfois de petites bulles... Maintenez alors Y pour plonger et fouillez le sable sous l'eau jusqu'à acquérir un crustacé ! Il s'agit de la troisième catégorie d'espèces à collectionner, qu'il est également possible de donner au musée.

## Excursions

Dans la salle dans laquelle vous êtes arrivé sur l'île tropicale, parlez à la fille en haut à gauche pour participer à des excursions, seul ou à plusieurs joueurs. Il peut s'agir d'une chasse aux insectes, d'une partie de pêche, de séances de plongée, d'un jeu de mémoire, d'un autre dans lequel il faut frapper un engin ressemblant fortement à Cornimer avec un marteau... Tout bon score réalisé est synonyme de médailles avec lesquelles on peut acheter objets à la dame âgée de l'île. On peut par exemple acheter des habits aux couleurs de la plage (chemise hawaïenne, short de plage, fleur exotique à glisser dans les cheveux...), des buissons d'hibiscus, et surtout un maillot de bain à rapporter dans sa propre ville pour y effectuer des séances de plongée !

On trouve également le papier d'inscription au Club Tortimer pour cinquante médailles. Une fois membre du club, il est possible de rencontrer d'autres joueurs sur une île, qu'ils appartiennent au même pays que vous ou non !

Les excursions sont réparties en trois niveaux de difficulté : une étoile (débutant), deux étoiles (sportif) et trois étoiles (professionnel). Plus la difficulté est élevée, plus l'on gagne des médailles en cas de bons scores. Durant certaines excursions (pêche, chasse aux insectes...), il est possible de garder sur soi les fruits récupérés dans les arbres, tout comme il est possible de conserver les fleurs que l'on ne plante pas durant l'excursion de jardinage.

Pour finir, voici une petite astuce pour faire le plein de clochettes : sur l'île, la nuit et en été, on peut trouver des scarabées sur les cocotiers et bananiers. Ils sont difficiles à attraper puisqu'il faut être très silencieux pour les approcher, mais ils ont la particularité de se vendre très cher !

## Marchands intermittents

De nombreux commerces ne sont pas directement implantés dans la ville d'Animal Crossing New Leaf : il s'agit de marchands ambulants, qui proposent leurs services de manière intermittente ! A vous de ne pas les manquer, il peut s'agir d'objets très rares !

### Astrid

Astrid est une voyante : elle permet de savoir moyennant 500 clochettes si l'on va avoir de la chance ou de la malchance, et nous aide à être guidé vers la chance, par exemple en nous conseillant de porter un habit en particulier. A partir de vingt rencontres avec Astrid, la demoiselle ouvre son propre magasin dans la rue commerçante de la ville, le Temple de la Divination !

### Hélium

Hélium se balade en ville. Si vous entamez la conversation, il vous donnera des badges en fonction des divers exploits que vous avez accomplis : poissons pêchés, insectes attrapés, excursions réalisées...

### Rounard

Rounard vend des oeuvres d'art sur le marché noir, que l'on peut ensuite donner au musée. Mais attention, certaines oeuvres peuvent être des contrefaçons, et donc n'avoir absolument aucune valeur artistique ! Par ailleurs, il n'est possible d'acheter qu'une seule oeuvre d'art par client parmi le total des quatre exposées : il faut donc incarner successivement tous ses personnages pour acheter l'intégralité de ce qui est proposé.

## Sarah

Sarah se promène dans la ville et vous vendra, moyennant 3 000 clochettes, un revêtement de sol et un papier peint pour embellir l'intérieur de votre maison.

## Bestiaires à compléter

Dans Animal Crossing New Leaf, il est possible d'attraper des insectes avec le filet, de pêcher des poissons avec la canne à pêche, et de ramasser des crustacés et fruits de mer lors des séances de plongée. Ces différentes trouvailles sont l'objet de trois véritables bestiaires à compléter, lesquels vous sont ici présentés en détails !

### Liste des insectes

#### Abeille

Habitat : Dans les arbres. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

#### Abeille naine

Habitat : Près des fleurs. Saison : Mars à Juin - De 8h00 à 17h00.

#### Acrida cinerea

Habitat : Partout. Saison : Juillet à Septembre - De 8h00 à 17h00.

#### Agrias

Habitat : Près de l'océan, des rivières et des fleurs. Saison : Juin à Septembre - De 8h00 à 17h00.

#### Anax napolitain

Habitat : Dans l'air. Saison : Juin à Août - De 8h00 à 17h00.

#### Araignée

Habitat : Dans les arbres. Saison : Mars à Octobre - Toute la journée.

#### Bernard L'Hermite

Habitat : Plage. Saison : Toute l'année - De 19h00 à 8h00.

#### Bousier

Habitat : Pendant les périodes de neige. Saison : Décembre à Février - De 17h00 à 8h00.

#### Brookiana

Habitat : Près des fleurs et des points d'eau. Saison : Mai à Septembre - De 8h00 à 19h00.

#### Bupreste

Habitat : Dans les arbres. Saison : Juillet à Août - De 8h00 à 17h00.

#### Cercope

Habitat : Dans les arbres. Saison : Juillet à Août - De 8h00 à 17h00.

#### Cerf-volant

Habitat : Dans les arbres. Saison : Juillet à Août - De 23h00 à 8h00.

#### Cervus

Habitat : Dans les arbres. Saison : Juillet à Août - Toute la journée.

#### Cicadelle

Habitat : Dans les arbres. Saison : Juillet à Août - De 8h00 à 17h00.

#### Cigale

Habitat : Dans les arbres. Saison : Juillet à Août - De 8h00 à 17h00.

Cigale Hyalessa

Habitat : Dans les arbres. Saison : Juillet à Août - De 8h00 à 17h00.

Citrin

Habitat : Près des fleurs. Saison : Mars à Juin et Septembre - De 4h00 à 19h00.

Cloporte

Habitat : Sous les rochers. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Coccinelle

Habitat : Sur les fleurs. Saison : Mars à Juin et Octobre - De 8h00 à 17h00.

Copris Irisé

Habitat : Sur les arbres. Saison : Juin à Septembre - De 19h00 à 8h00.

Cordulégastre

Habitat : Dans l'air. Saison : Juillet à Août - De 8h00 à 17h00.

Criquet

Habitat : Sur l'herbe. Saison : Mai à Juin et Août à Novembre - De 8h00 à 19h00.

Criquet du soir

Habitat : Sur les arbres. Saison : Juillet à Août - De 4h00 à 8h00 et de 16h00 à 19h00.

Criquet pèlerin

Habitat : Sur l'herbe. Saison : Août à Novembre - De 8h00 à 19h00.

Cyclommatus

Habitat : Sur les cocotiers. Saison : Juillet à Août - De 17h00 à 8h00.

Demoiselle

Habitat : Dans l'air. Saison : Septembre à Octobre - De 8h00 à 19h00.

Dytique

Habitat : Sur et dans l'eau. Saison : Mai à Septembre - De 8h00 à 17h00.

Escargot

Habitat : Sur les fleurs. Saison : Avril à Septembre - Toute la journée.

Fourmi

Habitat : Sur les bonbons à terre ou les navets pourris au sol. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Grillon des prés

Habitat : Sur l'herbe. Saison : Septembre à Novembre - De 15h00 à 8h00 Habitat : Sur l'herbe.

Grillon du midi

Habitat : Sur l'herbe. Saison : Septembre à Octobre - De 17h00 à 8h00.

Hanneton

Habitat : Sur les arbres. Saison : Juillet à Août - De 17h00 à 8h00.

Lamprima Aurata

Habitat : Sur les cocotiers. Saison : Juillet à Août - De 17h00 à 8h00.

Lanternaria

Habitat : Sur les arbres. Saison : Juin à Septembre - De 16h00 à 8h00.



Larve

Habitat : Sur les arbres. Saison : Juillet à Août - De 8h00 à 17h00.

Libellule géante

Habitat : Dans l'air. Saison : Août à Septembre - De 16h00 à 19h00.

Longicorne

Habitat : Sur les souches des cocotiers. Saison : Juin à Août - De 23h00 à 19h00.

Lucane

Habitat : Sur les arbres. Saison : Juillet à Août - Toute la journée.

Luciole

Habitat : Dans l'air. Saison : Juin - De 19h00 à 9h00.

Machaon

Habitat : Près des fleurs rouges et roses. Saison : Mars à Septembre - De 4h00 à 19h00.

Mante orchidée

Habitat : Sur les fleurs. Saison : Avril à Novembre - De 8h00 à 17h00.

Mante religieuse

Habitat : Sur les fleurs. Saison : Avril à Novembre - De 8h00 à 17h00.

Mille-pattes

Habitat : Sous les rochers. Saison : Juin à Février - De 16h00 à 23h00.

Monarque

Habitat : Près des fleurs.

Saison : Septembre à Novembre - De 4h00 à 17h00.

Mormolyce

Habitat : Sur les souches des arbres. Saison : Juin et Septembre à Novembre - De 4h00 à 19h00.

Morpho bleu

Habitat : Près des fleurs. Saison : Juin à Septembre - De 8h00 à 19h00.

Mouche

Habitat : Sur les déchets, les navets pourris et les rafflesias. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Moustique

Habitat : Dans l'air. Saison : Juin à Septembre - De 16h00 à 4h00.

Nitidule

Habitat : Sur les arbres. Saison : Juillet à Septembre - Toute la journée.

Ornithoptère

Habitat : Près des fleurs. Saison : Juin à Septembre - De 8h00 à 16h00.

Papillon de nuit

Habitat : Près des lumières des bâtiments extérieurs. Saison : Mai à Septembre - De 19h00 à 4h00.

Papillon paon

Habitat : Près des fleurs bleues, violettes et noires. Saison : Mars à Septembre - De 4h00 à 19h00.

Patineur

Habitat : Sur l'eau. Saison : Mai à Juillet - De 8h00 à 19h00.

Phasme

Habitat : Sur les arbres. Saison : Juillet à Septembre - De 4h00 à 19h00.

Phyllie

Habitat : Sur le sol. Saison : Juillet à Septembre - De 8h00 à 19h00.

Piéride de la rave

Habitat : Près des fleurs. Saison : Mars à Juin et Septembre - De 4h00 à 19h00.

Pou de mer

Habitat : Plage. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Psyché

Habitat : Dans les arbres. Saison : Octobre à Février - Toute la journée.

Puce

Habitat : Sur les voisins. Saison : Mars à Novembre - Toute la journée.

Punaise

Habitat : Dans les arbres. Saison : Avril à Octobre - Toute la journée.

Saturnide

Habitat : Dans les arbres. Saison : Juin à Septembre - De 19h00 à 4h00.

Sauterelle

Habitat : Sur l'herbe. Saison : Juillet à Septembre - De 8h00 à 17h00.

Scarabée

Habitat : Dans les arbres. Saison : Juillet à Août - De 23h00 à 8h00.

Scarabée atlas

Habitat : Sur les cocotiers. Saison : Juillet à Août - De 17h00 à 8h00.

Scarabée Éléphant

Habitat : Sur les cocotiers. Saison : Juillet à Août - De 17h00 à 8h00.

Scarabée Goliath

Habitat : Sur les cocotiers. Saison : Juin à Septembre - De 19h00 à 8h00.

Scarabée Hercule

Habitat : Sur les cocotiers. Saison : Juillet à Août - De 17h00 à 8h00.

Scarabée Tigre

Habitat : Sur l'herbe. Saison : Mars à Octobre - De 8h00 à 19h00.

Scorpion

Habitat : Sur l'herbe. Saison : Juillet à Septembre - De 19h00 à 4h00.

Tarentule

Habitat : Sur l'herbe. Saison : Juin à Août - De 19h00 à 4h00.

Taupe-grillon

Habitat : Dans la terre. Saison : Novembre à Mai - Toute la journée.

## Liste des poissons

Anguille

Habitat : Rivière. Saison : Juin à Septembre - De 16h00 à 9h00.

#### Ayu

Habitat : Rivière. Saison : Juillet à Septembre - Toute la journée.

#### Barbeau

Habitat : Rivière. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

#### Brochet

Habitat : Rivière. Saison : Septembre à Décembre - De 4h00 à 21h00.

#### Carassin

Habitat : Rivière. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

#### Carpe Koï

Habitat : Rivière et lac. Saison : Toute l'année - De 16h00 à 9h00.

#### Clione

Habitat : Océan. Saison : Décembre à Février - Toute la journée.

#### Crapet

Habitat : Rivière. Saison : Toute l'année - De 9h00 à 16h00.

#### Dorade

Habitat : Rivière. Saison : Juin à Septembre - De 4h00 à 21h00.

#### Fondule Barré

Habitat : Étang. Saison : Avril à Août - Toute la journée.

#### Gobie Géant

Habitat : Rivière et lac. Saison : Juin à Août - De 9h00 à 16h00.

#### Hippocampe

Habitat : Océan. Saison : Avril à Novembre - Toute la journée.

#### Lune de Mer

Habitat : Océan. Saison : Avril à Septembre - De 4h00 à 21h00.

#### Murène ruban bleue

Habitat : Île. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

#### Perche Jaune

Habitat : Rivière. Saison : Octobre à Mars - Toute la journée.

#### Poisson ballon

Habitat : Océan. Saison : Novembre à Février - De 21h00 à 4h00.

#### Poisson docteur

Habitat : Rivière. Saison : Mai à Septembre - De 9h00 à 16h00.

#### Poisson Rouge

Habitat : Rivière. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

#### Poisson-Lune

Habitat : Océan. Saison : Juillet à Septembre - Toute la journée.

#### Requin baleine

Habitat : Île. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Saumon

Habitat : Océan. Saison : Septembre - Toute la journée.

Scarus

Habitat : Océan. Saison : Mars à Novembre - Toute la journée.

Thon

Habitat : Océan. Saison : Novembre à Mars - Toute la journée.

Vandoise

Habitat : Rivière. Saison : Toute l'année - De 16h00 à 9h00.

Arapaima

Habitat : Rivière. Saison : Juillet à Septembre - De 18h00 à 12h00.

Bar

Habitat : Rivière. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Bichir

Habitat : Rivière. Saison : Juin à Septembre - De 21h00 à 4h00.

Calmar

Habitat : Océan. Saison : Décembre à Août - Toute la journée.

Cardeau

Habitat : Océan. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Chevaine

Habitat : Rivière. Saison : Toute l'année - De 12h00 à 18h00.

Coelacanthé

Habitat : Océan. Saison : Toute l'année quand il pleut ou neige - De 18h00 à 9h00.

Cyprin doré

Habitat : Rivière. Saison : Toute l'année - De 9h00 à 16h00.

Ecrevisse

Habitat : Étang. Saison : Avril à Septembre - Toute la journée.

Gar

Habitat : Lacs. Saison : Juin à Septembre - De 16h00 à 9h00.

Grenouille

Habitat : Étang. Saison : Mai à Août - Toute la journée.

Limande

Habitat : Océan. Saison : Octobre à Avril - Toute la journée.

Marlin Bleu

Habitat : Océan. Saison : Juillet à Septembre - Toute la journée.

Napoléon

Habitat : Océan. Saison : Juillet et Août - Toute la journée.

Piranha

Habitat : Rivière. Saison : Juin à Septembre - De 12h00 à 18h00 et de 00h00 à 9h00.

Poisson Chirurgical

Habitat : Océan. Saison : Avril à Septembre - Toute la journée.

Poisson Lanterne

Habitat : Océan. Saison : Novembre à Mars - De 18h00 à 12h00.

Poisson ruban

Habitat : Océan. Saison : Décembre à Mai - Toute la journée.

Raie

Habitat : Océan. Saison : Août à Novembre - De 08h00 à 00h00.

Requin Marteau

Habitat : Océan. Saison : Juin à Septembre - De 18h00 à 12h00.

Saumon Roi

Habitat : Océan. Saison : Septembre - Toute la journée.

Silure

Habitat : Océan. Saison : Mai à Octobre - De 16h00 à 9h00.

Tortue

Habitat : Rivière. Saison : Août à Septembre - De 16h00 à 9h00.

Vivaneau

Habitat : Océan. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Arowana

Habitat : Rivière. Saison : Juin à Septembre - De 16h00 à 9h00.

Bar Commun

Habitat : Océan. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Bouvière

Habitat : Rivière et lac. Saison : Novembre à Février - Toute la journée.

Carangue à grosse tête

Habitat : Île. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Carpe

Habitat : Rivière. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Chinchard

Habitat : Océan. Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Crabe chinois

Habitat : Rivière. Saison : Septembre à Novembre - De 16h00 à 9h00.

Dai Yu

Habitat : Rivière. Saison : Décembre à Février - De 18h00 à 12h00.

Eperlan

Habitat : Rivière et lac. Saison : Décembre à Février - Toute la journée.

Gobie d'eau douce

Habitat : Rivière. Saison : Toute l'année - De 16h00 à 09h00 Habitat : Rivière.

Guppy

Habitat : Rivière. Saison : Avril à Novembre - De 12h00 à 18h00.

Loche d'étang

Habitat : Rivière. Saison : Mars à Mai - Toute la journée.

Murène

Habitat : Océan. Saison : Août à Octobre - Toute la journée.

Néon Bleu

Habitat : Rivière. Saison : Avril à Novembre - De 12h00 à 18h0.

Poisson Ange

Habitat : Rivière. Saison : Mai à Octobre - De 18h00 à 12h00.

Poisson Clown

Habitat : Océan. Saison : Avril à Septembre - Toute la journée.

Poisson Papillon

Habitat : Océan. Saison : Avril à Septembre - Toute la journée.

Poisson Scorpion

Habitat : Océan. Saison : Avril à Novembre - Toute la journée.

Requin

Habitat : Océan. Saison : Juin à Septembre - De 16h00 à 9h00.

Requin scie

Habitat : Océan. Saison : Juin à Septembre - De 16h00 à 9h00.

Saumon Rose

Habitat : Rivière. Saison : Mars à Juin et Septembre à Novembre - De 4h00 à 9h00 et de 16h00 à 20h00.

Têtard

Habitat : Étang. Saison : Mars à Juillet - Toute la journée.

Truite

Habitat : Rivière. Saison : Mars à Juin et Septembre à Novembre - De 4h00 à 9h00 et de 16h00 à 21h00.

## Liste des crustacés

Algue raisin de mer

Habitat : Océan (plongée). Saison : Juin à Septembre - Toute la journée.

Anémone de mer

Habitat : Océan (plongée). Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Anguille de jardin

Habitat : Océan (plongée).

Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Balane

Habitat : Océan (plongée). Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Bathynom géant

Habitat : Île (plongée). Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Clam

Habitat : Océan (plongée). Saison : Septembre à Avril - Toute la journée.

Concombre de mer

Habitat : Océan (plongée). Saison : Novembre à Avril - Toute la journée.

Crabe araignée géant

Habitat : Océan (plongée). Saison : Mars à Avril - Toute la journée.

Crabe des neiges

Habitat : Océan (plongée). Saison : Novembre à Avril - Toute la journée.

Crabe fer à cheval

Habitat : Océan (plongée). Saison : Juillet à Septembre - De 21h00 à 4h00.

Crabe poilu

Habitat : Océan (plongée). Saison : Novembre à Avril - Toute la journée.

Crabe royal

Habitat : Océan (plongée). Saison : Novembre à Mars - Toute la journée.

Crevette nordique

Habitat : Océan (plongée). Saison : Septembre à Février - De 16h00 à 9h00.

Crevette tigrée

Habitat : Océan (plongée). Saison : Juin à Septembre - De 16h00 à 9h00.

Crevette-mante

Habitat : Océan (plongée). Saison : Toute l'année - De 16h00 à 9h00.

Etoile de mer

Habitat : Océan (plongée). Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Homard

Habitat : Océan (plongée). Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Huître

Habitat : Océan (plongée). Saison : Septembre à Février - Toute la journée.

Huître perlière

Habitat : Océan (plongée). Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Langouste

Habitat : Océan (plongée). Saison : Septembre à Décembre - De 21h00 à 4h00.

Limace de mer

Habitat : Océan (plongée). Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Mollusque

Habitat : Île (plongée). Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Oreille de mer

Habitat : Île (plongée). Saison : Toute l'année - De 16h00 à 9h00.

Ormeau

Habitat : Île (plongée). Saison : Toute l'année - De 16h00 à 9h00.

Oursin

Habitat : Île (plongée). Saison : Mai à Septembre - Toute la journée.

Pétoncle

Habitat : Île (plongée). Saison : Toute l'année - Toute la journée.

Poulpe

Habitat : Île (plongée). Saison : Mars à Juillet and Septembre à Janvier - Toute la journée.

Turban à cornes

Habitat : Île (plongée). Saison : Août à Mai - De 16h00 à 9h00.

Ver plat

Habitat : Île (plongée). Saison : Août à Septembre - De 16h00 à 9h00.

Wakame

Habitat : Île (plongée). Saison : Novembre à Juillet - Toute la journée.

## Evènements spéciaux et jours de fête

Chaque jour de l'année est unique : c'est pourquoi certains sont synonymes de fête, également dans Animal Crossing New Leaf ! Sont listés ci-dessous uniquement les évènements spéciaux et jours de fête disponible dans la version européenne du jeu.

Janvier

Tournoi de pêche (troisième samedi du mois)

1er janvier : Nouvel an

Février

Tournoi de pêche (deuxième samedi du mois)

2 février : Jour de la taupe

Mars

Tournoi de pêche (troisième samedi du mois)

17 mars : Saint Patrick

Avril

Tournoi de pêche (deuxième samedi du mois)

1er avril : 1er avril

26 avril : Jour de désherbage

Mai

Tournoi de pêche (troisième samedi du mois)

Juin

Insectosafari (troisième samedi du mois)

21 juin : Solstice d'été

Juillet

Insectosafari (troisième samedi du mois)

Août

Insectosafari (troisième samedi du mois)

Feux d'artifices (tous les dimanches du mois)

Septembre

Insectosafari (troisième samedi du mois)



Octobre

Tournoi de pêche (deuxième samedi du mois)

31 octobre : Halloween

Novembre

Tournoi de pêche (troisième samedi du mois)

Fête des moissons (quatrième jeudi du mois)

Décembre

Tournoi de pêche (troisième samedi du mois)

21 décembre : Solstice d'hiver

24 décembre : Fête des jouets

31 décembre : Compte à rebours du jour de l'an

## PIERRE À CLOCHETTES

Chaque jour, une des pierres de votre village devient une pierre à clochettes. Placez-vous devant la pierre puis faites deux trous grâce à la pelle derrière vous. Ceci fait, toujours grâce à la pelle, tapez la pierre et des clochettes en sortiront.

## PÊCHER FACILEMENT DES REQUINS ET AUTRES POISSONS RARES

Lassé de pêcher sans cesse des petits poissons sans valeur ? Voici une astuce qui vous permettra d'attraper un requin ou un poisson rare toutes les 10 minutes au moins, et ce sur le littoral de votre ville ou encore mieux, sur l'île tropicale.

Tout d'abord, faites des aller-retours sur la plage en courant près du bord (touche B ou gâchette L/R) afin de faire fuir tous les petits poissons qui se présentent près du bord de mer. Ainsi, vous aurez beaucoup plus de chances qu'un poisson rare pointe le bout de son nez. Chaque poisson rare est reconnaissable par son aileron qui dépasse de l'eau.

Une fois que vous avez un poisson rare en vue, lancez l'hameçon bien devant lui afin qu'il se jette dessus. Pour être sûr de pêcher le poisson rare et éviter qu'il ne prenne la fuite, suivez cette deuxième astuce :

Quand le poisson rare fonce sur l'hameçon (la musique du jeu diminue), fermez les yeux afin de ne vous fier qu'au son du jeu. En effet, l'image du poisson qui mord à l'hameçon est en retard par rapport au son et au jeu et peut vous faire totalement rater votre prise. Maintenant, écoutez attentivement le son du flottement de l'hameçon, et dès que vous entendez que le poisson mord à la prise, appuyez sur A le plus vite possible. Si le timing est bon et que le poisson se débat, vous pouvez rouvrir les yeux tout en appuyant vivement sur A jusqu'à ce que vous attrapiez le poisson rare.

Voilà, vous venez de pêcher un poisson rare valant au minimum 10 000 clochettes chez Risette !

## 📌 AVOIR ÉNORMÉMENT DE FLEURS GRATUITEMENT

Pour récupérer de grandes quantités de fleurs, pas besoin de vous ruiner au magasin de jardinage. En effet, il vous suffit de faire l'excursion "Jardinage facile" sur l'île tropicale.

Quand vous avez démarré l'excursion, allez chercher autant de fleurs qu'il en faut pour remplir toutes les cases du carré de plantation sauf UNE. Ensuite, repartez rapidement remplir votre inventaire de fleurs et quand toutes vos cases sont remplies de fleurs, plantez la fleur restante dans le carré de plantation. En revenant de l'excursion, en plus des médailles remportées, vous aurez 15 fleurs à stocker dans votre panier, et ceci gratuitement ! Astuce à répéter autant de fois que vous le désirez.

## 📌 COUPER LA CHANSON D'AMIRAL

En vous rendant sur l'île paradisiaque de Tortimer, Amiral vous y accompagnera en bateau tout en vous chantant une de ses chansons. Pour couper la chanson, appuyez plusieurs fois sur B et Amiral s'arrêtera de chanter, un petit gain de temps plaisant.

## 📌 LISTE DES PROJETS PUBLICS

Voici la liste des 87 projets publics débloquables dans le jeu :

### Bâtiments

Salon des rêves : 234.000 Clo.

Réalisez au moins 1 projet public et connectez-vous online au moins 1 fois.

Salon de voyance : 340'000 Clo.

Rendez visite 20 fois à Astrid.

Second étage du musée : 198'000 Clo.

Donnez un objet de chaque collection au musée.

Café : 298'000 Clo.

Donnez 40 objets au musée et 7 jours se sont écoulés après avoir ouvert le second étage du musée.

Campement : 59'800 Clo.

Dès le début

Poste de police classique : 264'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Poste de police moderne : 264'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Centre Resetti : 368'000 Clo.

Dès le début.

Mairie Contes de fée : 264.000 Clo.

Obtenez la ville parfaite.

Mairie Nippone : 264'000 Clo.

Obtenez la ville parfaite.

Mairie Moderne : 264'000 Clo.

Obtenez la ville parfaite.

Gare Contes de fée : 264'000 Clo.

Voyagez 200 fois.

Gare Nippone : 264'000 Clo.

Voyagez 200 fois.

Gare Moderne : 264'000 Clo.

Voyagez 200 fois.

## Les arches

Arche en ballons : 86'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Arche en fleurs : 87'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Arche illuminée : 148'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Arche oeuvre d'Art : 265'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Vignes : 124'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

## Les bancs

Banc jaune : 30'000 Clo.

Dès le début.

Buche : 38'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Banc en bois : 42'500 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Banc en plastique : 42'500 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Banc en métal : 42'500 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Banc Contes de fée : 52'800 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Banc Nippon : 52'800 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Banc Modern : 52'800 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Jeu de pneu : 49'800 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Tube de chantier : 79'800 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Banc oeuvre d'art : 265'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Pique-Nique : 39'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

## La circulation

Panneau sens interdit : 43'500 Clo.

Dès le début.

Panneau triangulaire : 43'500 Clo.

Dès le début.

Panneau Danger : 43'500 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Feu de signalisation : 82'500 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

## Les cloches

Cloche Classique : 86'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Cloche Nippon : 86'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

## Les éclairages

Lampadaire : 39.800 Clo.

Dès le début.

Lampadaire à boule : 39'800 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Lampadaire Rétro : 42'800 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Lampadaire Contes de fées : 64'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Lampadaire Nippon : 64'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Lampadaire Moderne : 64'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Torche : 29'800 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Guirlandes Coeur : 136'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Guirlandes Cône : 128'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Projecteur Stade : 236'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

## Les énergies

Panneau Solaire : 126'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Eolienne : 156'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Foreuse : 298'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

## Les extérieurs

Bouche d'incendie : 32'600 Clo.

Dès le début.

Clôture : 49'800 Clo.

Dès le début.

Fontaine : 99'800 Clo.

Dès le début.

Epouvantail : 22'400 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Lit de fleurs : 26'400 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Bac à sables : 36'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Jardin zen : 148'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Feu de joie : 46'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Chaise de jardin : 23'400 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Lit de camp : 32'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Hamac : 32'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Boule d'exercice : 69'800 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Inahoshi : 17'400 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Abri de bus : 136'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Parabole satellite : 148'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Station météo : 42'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Poubelle : 53'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Oeuvre d'Art : 265'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Panneau publicitaire : 284'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

## Les haies

Taille ronde : 93'000 Clo.

Racine vous la propose si aucune mauvaise herbe n'est présente lors du weeding day.

Taille carrée : 93'000 Clo.

Racine vous la propose si aucune mauvaise herbe n'est présente lors du weeding day.

Tulipe : 93'000 Clo.

Racine vous la propose si aucune mauvaise herbe n'est présente lors du weeding day.

## Les horloges

Horloge lampadaire : 42'000 Clo.

Dès le début.

Horloge Conte de Fée : 78'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Horloge Nipponne : 78'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Horloge Moderne : 78'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Horloge illuminée : 146'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Horloge fleurie : 87'000 Clo.

Obtenez la ville parfaite.

## Les monuments du monde

Pierre ronde : 39'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Fontaine Italienne : 88'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Phare : 372'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Moulin : 372'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Totem : 538'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Sphinx : 698'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Pyramide : 698'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Stone Hedge : 698'000 Clo.



Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Tour de Tokyo : 726'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Statue Moai : 538'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

## Les points d'eau

Puits : 148'000 Clo.

Dès le début.

Fontaine miniature : 39'800 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Pompe : 42'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Geyser : 98'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Sources chaudes : 98'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

## Les ponts

Pont en pierre : 128'000 Clo.

Dès le début.

Pont en bois : 128'000 Clo.

Dès le début.

Pont en briques : 224'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Pont Conte de fées : 298'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Pont Nippon : 298'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

Pont Modern : 224'000 Clo.

Rencontre aléatoire avec un habitant (dépend de la personnalité de l'habitant).

## 📌 FLEURS HYBRIDES

Cette astuce indique quelles fleurs coupler pour obtenir tel hybride.

### Roses

Roses pouvant être achetées chez Racine :

- Rose rouge
- Rose blanche
- Rose jaune

Roses hybrides possibles :

- Rose orange : Rose rouge + Rose jaune
- Rose mauve : Rose blanche + Rose blanche
- Rose rose : Rose blanche + Rose rouge
- Rose noire : Rose rouge + Rose rouge
- Rose dorée : Arroser une rose noire fanée avec l'arrosoir dorée

Rose bleue :

Rose mauve + Rose orange = Rose rouge

Rose rouge (issu du couple Mauve/Orange) + Rose rouge (issu du couple Mauve/Orange) = Rose bleue

### Tulipes

Tulipes pouvant être achetées chez Racine :

- Tulipe rouge
- Tulipe blanche
- Tulipe jaune

Tulipes hybrides possibles :

- Tulipe orange : Tulipe jaune + Tulipe rouge
- Tulipe rose : Tulipe rouge + Tulipe blanche
- Tulipe noire : Tulipe rouge + Tulipe rouge
- Tulipe mauve : Tulipe orange + Tulipe orange

### Pensées

Pensées pouvant être achetées chez Racine :

- Pensée rouge
- Pensée jaune
- Pensée blanche

Pensées hybrides possibles :

- Pensée orange : Pensée rouge + Pensée jaune
- Pensée bleue : Pensée blanche + Pensée blanche

Pensée mauve :

Pensée rouge + Pensée bleue = Pensée rouge

Pensée rouge (issu du couple Rouge/Bleue) + Pensée rouge (issu du couple Rouge/Bleue) = Pensée mauve

## Cosmos

Cosmos pouvant être achetées chez Racine :

- Cosmos rouge
- Cosmos blanc
- Cosmos jaune

Cosmos hybrides possibles :

- Cosmos orange : Cosmos rouge + Cosmos jaune
- Cosmos rose : Cosmos rouge + Cosmos blanc
- Cosmos noir : Cosmos orange + Cosmos orange

## Lys

Lys pouvant être achetés chez Racine :

- Lys rouge
- Lys blanc
- Lys jaune

Lys hybrides possibles :

- Lys rose : Lys rouge + Lys blanc
- Lys orange : Lys rouge + Lys jaune
- Lys noir : Lys rouge + Lys rouge

## Violettes

Violettes pouvant être achetées chez Racine :

- Violette blanche
- Violette mauve
- Violette jaune

Violettes hybrides possibles :

- Violette bleue : Violette blanche + Violette mauve

## Oeillets

Oeillet rose : S'obtient en cadeau le jour de la fête des mères

Oeillet rouge : S'obtient en cadeau le jour de la fête des pères

Oeillets hybrides possibles :

- Oeillet blanc : Oeillet rouge + Oeillet rose

## 📌 PHILTRES POUR LE PHOTOMATON

### Noir & Blanc

Maintenez L pendant le décompte avant la prise de la photo.

### Sépia

Maintenez R pendant le décompte avant la prise de la photo.

### Couleurs

Ne maintenez aucune gâchette pendant le décompte avant la prise de la photo.

## 📌 GUIDE : LES BUISSONS

Les buissons s'achètent auprès de Racine le jardinier lorsque vous avez débloqué les Galeries MéliMélo. Chaque jour, deux seront proposés à la vente, au prix de 120 clochettes.

Il en existe cinq sortes dans le jeu :

- Azalée blanche et rose
- Hortensia bleu et rose
- Osmanthus
- Houx
- Hibiscus rouge et jaune : ces buissons ne sont, eux, disponibles que sur l'île de Tortimer contre 5 médailles.

### Restrictions

Tout d'abord, rappelons que, comme les arbres, les buissons ne peuvent être plantés près des maisons, des rochers, de la rivière, ni au bord des falaises, la clôture de la voie ferrée et des travaux publics. En revanche, on peut les planter les uns à côté des autres, près des arbres ainsi que le long des espaces pavés près de la mairie, de la gare, de Revente & Retouches et de la Place.

### La "Séquence en 12"

Vous pouvez planter autant de buissons que vous le souhaitez mais à condition de respecter la "Séquence en 12". En effet, on ne peut faire pousser que 12 buissons les uns à côté des autres au maximum. Attention, cela inclut aussi les arbres et les souches, qu'ils soient plantés verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Ainsi, si un buisson ou un arbre est planté près d'une séquence de 12 buissons/arbres/souches qui se touchent, cette treizième pousse ne grandira pas.

Comme cette "mécanique" du jeu peut potentiellement ruiner un projet de haie longue, il vaut mieux réfléchir posément avant de commencer à planter. L'objectif d'une telle restriction est certainement d'empêcher le joueur d'enfermer ainsi des habitants ou des joueurs qui ne posséderaient pas de pelle.

A noter que la saison de floraison n'affecte que les fleurs des buissons. Ainsi, en planter un "hors saison" ne

l'empêchera pas de se développer normalement. Les buissons produiront d'abord des bourgeons dans les premiers jours de leur saison de floraison avant de donner des fleurs. Une fois la saison passée, les fleurs disparaissent et le buisson retourne à son état précédent.

### Saisons de floraison

Azalée blanche et rose : 6 juin-15 juillet.

Hortensia bleu et rose : 8 juin-5 juillet.

Hibiscus rouge et jaune (disponibles sur l'île) : 28 juin-15 septembre.

Osmanthus : 9 août-30 novembre.

Houx : 26 novembre-31 mars.

## NE PAS AVOIR DE RUCHE D'ABEILLE

Pour secouer les arbres de votre ville sans risque de croiser des abeilles qui pourraient défigurer votre visage, vous pouvez ouvrir le portillon de votre ville à la gare. Même sans invité, il n'y aura plus aucune ruche dans les arbres.

## GUIDE : LA FÊTE DES MOISSONS

La Fête des Moissons, qui correspond au Thanksgiving des USA, a lieu le 4ème jeudi du mois de novembre (le 28 novembre en 2013). Ce jour-là, rendez-vous sur la Place pour faire la connaissance de Dindou, le dindon cuisinier, qui vous demandera de l'aider à réaliser un festin somptueux. Bien sûr, ce "master chef" saura vous récompenser. Avant cela, à partir du 1er novembre, les meubles de la Série Dindon sont en vente dans votre MéliMélo.

### Préparation

Sur la place, notre cuisinier à plumes vous expliquera qu'il souhaite préparer quatre plats : une salade, une soupe, un plat principal et un désert. Pour chaque plat il vous demandera de lui fournir trois ingrédients ainsi qu'un ingrédient secret. Il ne vous dévoilera pas quels sont ces ingrédients secrets, mais si vous les lui procurez, Dindou vous offrira un panier de fruits, une corne d'abondance ainsi que deux meubles de la Série Dindon.

### Les ingrédients

Vous trouverez ici la liste des ingrédients que Dindou pourra vous demander. Il est vivement recommandé de commencer assez tôt dans le mois à en réunir le plus possible afin d'en avoir suffisamment pour chaque plat le jour de la Fête. A la suite de chaque ingrédient est indiqué le nombre maximum dont vous pourriez avoir besoin. A noter que tous les poissons et crustacés peuvent être pêchés durant cette période de l'année. Certains ingrédients, en revanche, ne pourront être obtenus que le jour de la Fête en donnant des poissons à vos habitants qui seront chez eux en train de cuisiner (voir plus bas).

#### Fruits

Pomme : 2

Pêche : 1

Poire : 1

Cerise : 1

Banane : 1

Noix de coco : 2

Citron : 4

Orange : 2

Nid d'abeilles : 2 (en secouant les arbres)

### Champignons

Près des arbres en novembre et des souches le reste de l'année.

Champignon plat : 3

Champignon rond : 3

Champignon maigre : 3

### Poissons

Limande : 1

Cardeau : 2

Chinchard : 1

Vivaneau : 3

Scarus : 1

Bar Commun : 2

### Coquillages et crustacés

Palourde : 1

Huitre : 1

Pétoncle : 1

Homard : 1

Wakame : 1

### Auprès des habitants

Après avoir reçu la liste d'ingrédients de Dindou, rendez-vous chez vos voisins. Vous en trouverez trois ou quatre chez eux occupés également à cuisiner. Ceux-ci vous demanderont de leur procurer différents poissons. En retour, ils vous donneront les ingrédients suivants, introuvables ailleurs. Ecoutez bien ce qu'ils vous diront à l'issue de l'échange car il s'agira de précieux indices pour découvrir quels sont les ingrédients secrets. Vous devrez peut être retourner les voir plusieurs fois pour réunir les ingrédients spéciaux nécessaires ou si vous souhaitez les conserver.

Lait : 1

Beurre : 3

Sucre : 1

Farine : 2

Vinaigre : 3

### Les recettes

Voici la liste des recettes possibles que Dindou pourra vous demander de l'aider à préparer. Il en existe cinq pour chaque plat (entre parenthèses : l'ingrédient secret).

### Salades

Salade de poisson : Chinchard-Vivaneau-Vinaigre (Citron).

Salade de fruits : Pomme-Orange-Vinaigre (Nid d'abeilles).

Salade mélangée : Pomme-Chinchard-Champignon maigre (Vinaigre).

Salade de champignons : Champignon plat-Champignon rond-Vinaigre (Pomme).

Salade d'huître : Huître-Wakame-Vinaigre (Citron).

### Soupes

Soupe de fruits : Cerise-Lait-Pêche (Citron).

Ragoût de champignons : Champignon plat-Lait-Champignon rond (Beurre).

Soupe aux coquillages : Palourde-Lait-Pétoncle (Beurre).  
Soupe de poisson : Cardeau-Vivaneau-Bar (Citron).  
Tom Yum Goong : Homard-Champignon maigre-Vinaigre (Noix de coco).

### Plat principal

Scarus sauté : Scarus-Beurre-Champignon rond (Citron).  
Limande meunière : Limande-Champignon maigre-Farine (Vinaigre).  
Cardeau meunière : Cardeau-Champignon plat-Farine (Vinaigre).  
Vivaneau poêlé : Vivaneau-Champignon maigre-Farine (Citron).  
Bar sauté : Beurre-Champignon rond-Bar (Citron).

### Desserts

Tarte aux pommes : Pomme-Citron-Farine (Nid d'abeilles).  
Tarte à la crème de banane : Banane-Citron-Sucre (Nid d'abeilles).  
Tarte à la cerise : Cerise-Citron-Sucre (Nid d'abeilles).  
Tarte à la noix de coco : Noix de coco-Citron-Sucre (Nid d'abeilles).  
Tarte aux fruits : Beurre-Orange-Poire (Citron).

## 📌 LES OEUVRES D'ART ET CONTREFAÇONS

Une fois par semaine, Rounard est présent sur la place de notre village pour nous vendre des oeuvres d'art, mais il se peut que ces dernières soient des contrefaçons. Voici donc une astuce pour démêler le vrai du faux.

### Sculptures

<http://www.noelshack.com/2014-01-1388755021-dogu-miyagi-1000-bce-400-bce.jpg>|- Dogu, artiste inconnu, date inconnue

Vraie : yeux fermés  
Fausse : yeux ouverts

<http://www.noelshack.com/2014-01-1388755209-280px-nofretete-neues-museum.jpg>|- Buste de Nefertiti, Thoutmôsis, XIVème siècle avant J.-C.

Vraie : couvre-chef plat  
Fausse : couvre-chef arrondi

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372790889-discobole.png> |- Discobole, Myron, Vème avant J.-C.

Vraie : disque normal  
Fausse : disque abîmé

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372787774-victoire-de-samothrace.png>|- Victoire de Samothrace, artiste inconnu, 190 avant J.-C.

Vraie : ailes d'oiseau  
Fausse : ailes de chauve-souris

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372787502-venus-de-milo.png>|- Vénus de Milo, Alexandros of Antioch, vers 130-100 avant J.-C.

Vraie : cheveux jusqu'aux oreilles  
Fausse : cheveux jusqu'aux épaules

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372793626-louve-capitoline.png>- Louve capitoline, artiste inconnu, XII et XIIIème siècles

Vraie : deux bébés en dessous de la louve  
Fausse : pas de bébés

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372788482-david.png>- David, Michel-Ange, 1501- 1504

Vraie : épaule droite nue  
Fausse : épaule droite couverte d'un tissu

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372791792-roi-kamehameha.png>- Roi Kamehameha, Thomas Ridgeway Gould, 1881

Vraie : main vers le haut  
Fausse : main vers le bas

## Peintures

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372848526-la-naissance-de-venus.png>- La Naissance de Vénus, Sandro Botticelli, 1485

Vraie : coquillage vers le haut  
Fausse : coquillage vers le bas

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372862486-la-dame-a-l-hermine.png>- La dame à l'hermine, Léonard de Vinci, 1489 - 1490

Vraie : hermine dans les bras  
Fausse : chat dans les bras

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372841643-la-joconde.png>- La Joconde, Léonard de Vinci, 1503 - 1506

Vraie : main droite sur la main gauche  
Fausse : main gauche sur la main droite

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372862344-les-chasseurs-dans-la-neige.png>- Les chasseurs dans la neige, Pieter Brueghel l'ancien, 1565

Cette oeuvre est toujours vraie.

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372851719-l-ete.png>- L'été, Giuseppe Arcimboldo, 1573

Vraie : concombre à la place du nez  
Fausse : carotte à la place du nez

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372859364-corbeille-de-fruits.png>- Corbeille de fruits, Le Caravage, 1595 - 1596

Vraie : feuille normal  
Fausse : feuille percée

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372863039-fujin-et-raijin.png>- Fujin et Raijin, Tawaraya Sotatsu, XVIIème siècle



Vraie : personnage blanc à gauche et personnage noir à droite  
Fausse : personnage blanc à droite et personnage noir à gauche

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372841874-la-ronde-de-nuit.png>- La Ronde de nuit, Rembrandt Van Rijn, 1642

Vraie : homme blanc à gauche de l'homme noir  
Fausse : homme blanc à droite de l'homme noir

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372841093-les-menines.png>- Les Ménines, Diego Velázquez, 1656

Vraie : fille petite taille  
Fausse : fille plus grande

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372841278-la-laitiere.png>- La Laitière, Johannes Vermeer, 1658

Vraie : voile sur la tête  
Fausse : tête nue

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372861816-la-jeune-fille-a-la-perle.png> - La jeune fille à la perle, Johannes Vermeer, 1665

Vraie : foulard bleu  
Fausse : foulard rouge

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372863767-beaute-se-retournant.png>- Beauté se retournant, Hishikawa Moronobu, 1688

Vraie : tête tournée vers la droite  
Fausse : tête tournée vers la gauche

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372841477-garcon-en-bleu.png>- Garçon en bleu, Thmoas Gainsborough, 1770

Vraie : un bras plié  
Fausse : deux bras pliés

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372857247-otani-onji-ii.png>- Otani Onji II, Toshusai Sharaku, 1794

Vraie : doigts de la main gauche écartés  
Fausse : doigts de la main gauche joints

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372849554-la-maja-vetue.png>- La Maja Vêtue, Francisco de Goya, 1802 - 1805

Cette oeuvre est toujours vraie.

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372860568-la-liberte-guidant-le-peuple.png>- La Liberté guidant le peuple, Eugène Delacroix, 1830

Cette oeuvre est toujours vraie.

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372795627-la-grande-vague-de-kanagawa.png>- La Grande Vague de Kanagawa, Katsushika Hokusai, 1831 - 1833

Vraie : petite montagne  
Fausse : grande montage

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372861193-le-semeur.png>- Le Semeur, Jean-François Millet, 1851

Cette oeuvre est toujours vraie.

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372848995-des-glaneuses.png>- Des Glaneuses, Jean-François Millet, 1857

Cette oeuvre est toujours vraie.

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372842016-le-fifre.png>- Le Fifre, Edouard Manet, 1866

Cette oeuvre est toujours vraie.

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372858735-un-bar-aux-folies-bergeres.png>- Un bar aux folies bergères, Edouard Manet, 1882

Cette oeuvre est toujours vraie.

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372861001-un-dimanche-apres-midi-a-l-ile-de-la-grande-jatte.png>- Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte, Georges Seurat, 1884 - 1886

Cette oeuvre est toujours vraie.

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372849255-les-tournesols.png>- Les Tournesols, Vincent Van Gogh, 1889

Cette oeuvre est toujours vraie.

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372859814-pommes-et-oranges.png>- Pommes et oranges, Paul Cézanne, 1889

Cette oeuvre est toujours vraie.

<http://www.noelshack.com/2013-27-1372852336-arearea.png>- Arearea, Paul Gauguin, 1892

Cette oeuvre est toujours vraie.

# Avenging Spirit

© Jaleco 2011

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 JEU PLUS DIFFICILE

Voici une astuce pour rendre vos ennemis plus difficiles à tuer, et qu'ils provoquent plus de dommages. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez simultanément sur Haut, A et B. Si le code a fonctionné, vous entendrez un son.

## 📌 PASSER UN NIVEAU

Pressez Start puis faites : A, B, B, A, A, B, B, A.

## 📌 ETRE INVINCIBLE

Dans certains niveaux, vous pourrez rencontrer un bonhomme assez mystérieux, presque invisible. Voici à quoi il ressemble :

A première vue, il est totalement inutile : il ne peut pas vous blesser et vous ne pouvez pas l'attaquer non plus.

Toutefois, vous avez l'opportunité de devenir temporairement invincible lorsque vous vous emparez de son corps !

## 📌 LES TROIS CLEFS DU JEU

Au fil du jeu, il est possible de récupérer trois clefs secrètes, la première étant facile à trouver, la seconde un peu moins, et la dernière relevant plutôt de la réflexion. Une fois les trois clefs en main, vous pourrez, au dernier niveau, débloquent le personnage ultime du jeu. Celui-ci vous permettra de vaincre le boss sans trop de problèmes. Attention ! Si vous passez un niveau contenant une des clefs sans la prendre, vous n'y aurez plus jamais accès, donc pensez bien à toutes les récupérer.

Pour la première, c'est assez simple, comme dit plus haut. Elle se trouve au stage 2, il vous faut vous rendre dans la salle indiquée par la flèche rouge :

Voilà pour la première clef. A présent, voici la localisation de la seconde clef, au stage 5 :

La méthode pour obtenir la dernière, au stage 6, est quelque peu différente. En effet, vous aurez à sauter sur des blocs avec une lettre afin de rassembler au final le mot " GHOST ", ce qui ouvrira une salle menant à la dernière clef. Voici l'emplacement de chaque lettre (notez que l'ordre est indifférent) :

Lettre G :

Lettre H :

Lettre O :

Lettre S :

Lettre T :

Une fois les lettres rassemblées, rendez-vous à cet endroit pour récupérer la clef :

Maintenant, vous avez tout ce qu'il vous faut pour incarner l'ennemi le plus puissant du jeu. Ou plutôt l'ennemie, puisqu'en effet, c'est une fille. Elle tue tous ses ennemis en un seul coup (hormis le boss évidemment) et saute à des hauteurs hallucinantes, plus qu'aucun autre personnage. Voici la salle où elle se trouve :

Notez également qu'elle est unique.

## 📌 COMMENCER LE JEU AVEC DES PERSONNAGES DIFFÉRENTS

Lorsque vous commencez le jeu d'une manière normale, vous avez le choix entre trois persos de départ, à savoir ceux-ci :

Un code permet d'en avoir des plus puissants, mais en contrepartie, les ennemis que vous rencontrerez dans le jeu vous occasionneront plus de dégâts. Appuyez sur Haut + B + A en même temps sur l'écran titre. Un petit bruit viendra confirmer le code. Voici le choix de persos que vous aurez donc une fois ce code enclenché :

## 📌 QUELQUES PASSAGES SECRETS

Voici quelques passages secrets aux mondes 3, 4, et 6.

### Stage 3

Bug ou pas, on peut passer dans le mur qui surplombe le début du niveau.

### Stage 4

Ce passage secret mène à un personnage rendant temporairement invincible ainsi qu'à un régénérateur de vie pour votre esprit.

### Stage 6

Là encore, vous avez l'opportunité de passer au travers d'un mur. Au bout de ce dernier se trouve un ennemi assez puissant tirant des lasers dévastateurs. Tant mieux pour vous, emparez-vous de son corps et continuez le niveau avec.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### STAGE 1

Ce niveau constitue le premier d'une courte série de six, et c'est dans une ville plutôt guillerette que le stage se passe.

Avant de commencer la partie, vous aurez une palette de personnage mise à votre disposition. Il vous faudra choisir celui que vous trouvez le plus à-même de vous satisfaire puisque c'est celui que vous serez amené à contrôler en ce

premier niveau. Notez que vous pourrez changer à volonté d'ennemi en appuyant sur select et en sélectionnant un ennemi près de vous pendant l'aventure. Bref, voici un donc un court aperçu des bonhommes proposés :

- Le renard : Il ne saute pas particulièrement haut. Sa plus grande qualité réside dans sa résistance face aux attaques ennemies. Sa propre attaque est le lancer de flamme.

- L'homme au chapeau : Un personnage " de base ". Il ne saute pas non plus très haut, et ne bénéficie d'aucune qualité particulière sinon son attaque qui lui permet de tirer une balle de son arme s'en allant très loin avant de disparaître. Un bon choix pour éliminer les ennemis à distance.

- La fille : Elle, c'est tout le contraire. En effet, elle saute très haut, utile pour les esquives et pour atteindre les plates-formes hautes en général. Attention toutefois, elle dispose d'une faible résistance aux attaques. Son pouvoir personnel est le lancer d'une sorte de demi-cercle qui ne fera qu'un petit bout de chemin avant de disparaître.

Si aucun de ces personnages ne vous plaît, prenez-en un aléatoirement, emparez-vous du corps d'un protagoniste se trouvant dans le niveau 1, puis suicidez-vous avant de revenir sur le niveau avec le personnage désiré. Aucuns soucis pour les vies dans Avenging Spirit, il n'y en a pas !

Passons maintenant à la solution pure et dure. Vous atterrissez donc dans le niveau 1, en face d'un gratte-ciel qui est d'ailleurs utilisable comme plate-forme. Tout en haut se trouve un ennemi peu envôtant, éliminez-le ou passez votre chemin, mais il est déconseillé de s'emparer de son corps. A droite se trouve un ascenseur qui vous permet de passer au-dessus du gros bloc infranchissable, servez-vous en, puis continuez votre route tranquillement.

Là où la fille se trouve, c'est-à-dire sur une plate-forme un peu élargie, se trouve moult escaliers. Montez-les afin d'apercevoir au bout un régénérateur de vie. Attention, il est protégé par un ennemi renard. Voici l'occasion pour vous de découvrir le potentiel de défense que renferme l'animal.

Il serait dommage de ne pas prendre ce bonus, donc chipez-le discrètement puis repartez à droite, où vous trouverez également un régénérateur de santé pour votre perso. Notez que si vous tombez dans les épines, le niveau se rechargera et vous recommencerez depuis son début, mais rien de bien grave en soi puisqu'Avenging Spirit ne dispose d'aucun compteur de vie. Bref, après quelques péripéties supplémentaires, vous devrez arriver vers la fin du niveau, caractérisée par la sortie vers le boss. Quelques bonus se situent un peu plus haut pour que votre esprit récupère sa santé.

A présent, voici le boss à proprement parler. Il s'agit d'un ver de terre bien ridicule sortant du sol à partir de n'importe quelle partie des plates-formes. Il crache également des rayons lasers, toutefois bien simple à esquiver. Pour le battre, martelez-le de coups lorsqu'il pointe le bout de son nez, comme le montre la vidéo.

## STAGE 2

Un stage prenant place dans un endroit un peu moins gai que le niveau qui le précède, et cela se remarque notamment par la musique quelque peu " militaire ". Allez, prenez votre courage à deux mains, et c'est parti pour boucler le niveau.

Commencez par monter la série d'escaliers surveillée par un homme au regard malicieux qu'il vous est possible de contrôler, cela ne dépend que de vous. Ceci fait, prenez l'ascenseur de gauche, puis laissez-vous glisser dans la brèche encore plus à gauche afin de dénicher un bonus pour la santé de votre esprit. Suite à ça, dirigez-vous à droite. Une plate-forme disparaît et réapparaît régulièrement, il vous faut deviner le bon moment pour sauter dessus, puis continuer. Là, esquivez le vide en vous accrochant aux plates-formes mobiles. Un peu plus loin, vous devrez croiser un ennemi puissant, n'hésitez pas une seconde à vous l'approprier, il s'agit d'un robot à la résistance développée et au pouvoir redoutable. Avec lui, vous pourrez également planer pendant un saut. Dans tous les cas, prenez le bonus de santé en hauteur et montez dans le niveau.

Suite à cela, allez à droite, et prenez garde à l'ennemi possédant la faculté de vol. Entrez dans la salle que vous croiserez afin d'y récupérer une clef sur les trois du jeu, qui permettent de débloquent un ultime secret à la fin du jeu. Continuez à aller à droite, vous trouverez alors un ennemi intéressant mais moins que le robot que vous avez croisé précédemment. Ignorez-le donc, prenez le bonus situé juste au-dessus, et descendez. Il suffit d'esquiver les rayons lasers. Plusieurs bonus sont là encore mis à votre profit, notamment près de l'homme jetant des bombes, et dans le coin à gauche, après avoir descendu.

Maintenant, c'est au tour du boss. Le principe ? Attendre qu'il ouvre sa barrière pour l'attaquer, le tout en esquivant la massue qui tente sans cesse de vous écrabouiller. Une petite vidéo pour illustrer ce combat ?

## STAGE 3

Nocturne. Voici le mot qui pourrait définir ce stage. Au début de celui-ci, une myriade d'ascenseurs vous attend. Empruntez-les tous jusqu'au dernier, le plus en haut, à gauche, afin de trouver un régénérateur de santé pour le perso. A droite, utilisez le passage secret dans le mur, afin d'arriver en avance sur le niveau. Allez un peu à droite pour découvrir un personnage intéressant. En effet, celui-ci dispose de canons à tête chercheuse. En d'autres termes, ceux-ci iront directement exploser sur les ennemis afin de leur faire subir des dégâts. Utile pour les ennemis, et encore plus pour le boss de fin de niveau, il est donc très recommandé de prendre son corps. Ceci fait, retournez à gauche et descendez. Continuez votre périple en maintenant la droite, et le stage sera bouclé. Pensez également à récupérer les différents bonus présents dans cette fin de level, ils ne sont pas bien cachés. Mais désormais, en route pour le boss !

Il s'agit là d'un serpent qui crache des boules dévastatrices... Il vous suffit de les éviter et de l'attaquer en alternant entre les différentes plates-formes mises à votre disposition. Si vous avez le perso qui dispose des canons à tête chercheuse, le combat sera beaucoup plus simple.

## STAGE 4

Vous aimez les égouts ? Non ? Eh bien tant pis, serai-je tenté de dire, puisque ce niveau se passera entièrement dans un souterrain délabré mais paradoxalement regorgeant d'ennemis.

La première partie du niveau est assez linéaire. Il vous suffit de maintenir la droite en prenant en compte le ralentissement dû à l'eau qui coule dans le sens inverse de votre destination. Nombreux sont les ennemis, mais peu sont ceux intéressants. Eventuellement, emparez-vous du corps de l'homme blanchâtre attaquant à coup de météores, mais sinon, gardez votre perso.

A présent, passons à la seconde partie du niveau. Elle débute avec une grande coulée d'eau qu'il faudra bien sûr escalader. Au bout se trouve notamment un ennemi assez puissant, libre à vous de vous en emparer ou non. Descendez dans le grand trou et, si vous désirez un bonus de santé ainsi qu'un personnage rendant temporairement invincible, passez dans le mur, à gauche. Sinon, continuez à droite, où vous aurez à éliminer une grande série d'ennemis tous plus encombrants les uns que les autres. Heureusement, le boss arrive juste après ça.

Là encore, il s'agit d'une espèce de gros ver de terre gluant... Il crache deux fois d'affilée un liquide empoisonné avant de s'envoler en invoquant une pluie de poison, ce qui vous blesse évidemment. Il faut ainsi l'attaquer pendant qu'il crache jusqu'à ce qu'il passe l'arme à gauche.

## STAGE 5

Un niveau composé de nombreuses portes et d'une ambiance délibérément guillerette. Avancez tout droit, puis entrez dans la partie suivante. Vous trouverez des flammes qui s'activeront dès que vous attaquerez, donc prenez garde et utilisez votre pouvoir au bon moment. Au bout de cette salle, il y a deux portes, une en haut et l'autre en bas. Celle du bas mène à un objet bonus, l'autre vous emmène dans la suite du niveau.

Vous arrivez ensuite dans une autre partie du niveau. Si vous prenez la porte du haut, vous obtiendrez la seconde clef du jeu, sinon, allez à droite, et montez la pléthore d'escalier. Cela vous fera poursuivre votre aventure.

Avancez toujours dans le niveau, la salle suivante se voulant plutôt courte. En effet, il ne vous faut qu'éviter un personnage volant et des picots ainsi que récupérer une amélioration de santé pour l'esprit. La salle qui la suit est de la même tournure. Elle contient toutefois deux portes, encore une fois. Celle du haut vous emmène vers un objet bonus tandis que celle du bas vous fera poursuivre le niveau.

Continuez. La partie qui suit contient un bonus de santé pour votre perso. Prenez la porte du haut après l'avoir pris, puis avancez encore dans une salle dotée de plates-formes qui s'activent de façon régulière. Prenez garde à l'ennemi volant qui est tout de même bien embêtant, et aux robots de la salle suivante qui le sont encore plus. Si vous allez derrière les machines, vous ferez apparaître une amélioration de santé pour votre esprit.

C'est presque fini maintenant, vous n'êtes plus qu'à trois salles du boss. L'avant avant-dernière se délimite en deux portes, celle du haut vous emmène à un régénérateur de vie pour le personnage, ce qui sera utile pour le boss qui va arriver très prochainement. La porte du bas, quant à elle, vous transporte à l'avant-dernière salle... L'occasion ou jamais de prendre un ennemi qui vous attire pour combattre le boss. Enfin, la dernière salle ne constitue qu'un simple passage avec trois ninjas assez coriaces qui se présenteront à vous.

Chose promise, chose due. Voici le boss. C'est une sorte de chenille capable de voler sur toute la surface de l'écran... Pour l'éliminer, bombardez sa tête, et ce, quelques dizaines de fois.

## STAGE 6

Le voilà enfin, le dernier niveau d'Avenging Spirit et qui plus est, ce n'est pas un des plus anodins. En fait, il est très court si vous ne prenez pas la peine de récupérer la troisième et dernière clef, qui servira justement à la fin de ce niveau afin de débloquent le personnage ultime du jeu. Bref, passons à l'action.

Il y a plusieurs solutions de passage, mais il est fortement recommandé de passer en haut. Ainsi, vous allez dénicher un objet bonus et les ennemis ne seront que peu nombreux. Continuez par la suite à droite, où vous trouverez un régénérateur de vie pour votre esprit et un homme rendant temporairement invincible. Prenez l'ascenseur qui se trouve juste à sa gauche, et remontez à l'aide des plates-formes mobiles. Ceci fait, maintenez la gauche afin de découvrir un autre objet bonus, puis descendez afin d'atterrir dans la seconde partie de ce niveau.

A présent, il faut jouer à la recherche des clefs. Sachez qu'il faut trouver les plates-formes marquées par une lettre composant le mot " Ghost ", qui signifie littéralement fantôme. Les deux premières plates-formes G et H se trouvent devant vos yeux, juste à gauche de l'échelle. Ensuite, pour trouver les autres, il va falloir aller un peu plus loin. Un passage secret dans le mur de gauche permet d'accéder directement à l'endroit où se trouve la lettre O. Avancez donc, et montez les plates-formes pour y atteindre cette lettre. Afin d'arriver à la lettre S, il est fortement conseillé d'incarner un ennemi volant, vous pouvez en croiser dans les alentours de la lettre O. Ainsi, vous n'aurez plus qu'à voler un peu sur la droite, et le tour est joué pour les deux dernières lettres. Si toutefois vous décidez de garder votre perso actuel, prenez l'échelle de gauche et montez, avant de poursuivre sur la droite en affrontant moult ennemis bien encombrants. C'est bon, vous avez toutes les lettres ? Parfait, rendez-vous dans le grand trou à gauche de la lettre O et laissez-vous tomber, vous arriverez devant une porte menant à la dernière clef. A présent, prenez-la et retournez au point de départ. Montez l'échelle, allez à droite, et ouvrez la porte nécessitant les trois clefs. Surprise, vous incarnez le perso le plus puissant du jeu ! Maintenant, reste plus qu'à affronter le boss ultime. Pas si fort que ça, d'ailleurs.

Il s'agit d'un drôle de bonhomme à l'intérieur d'un véhicule atypique lui permettant de voler. Il crache des canons à tête chercheuse et peu vous écraser ou vous attraper avec sa pince. Rassurez-vous, rien de bien difficile, et il suffit de l'attaquer de front pour le tuer. Notez que vous pouvez vous protéger de ses canons à l'aide des plates-formes présentes ici et là.

# Batman Arkham Origins Blackgate

© Warner Bros Games / Armature 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue : Le chat et la chauve-souris

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

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

Vous obtenez le trophée bronze : Tapage nocturne

### Chapitre 1 : Pagaille à Blackgate

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

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

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

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

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



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

Vous obtenez le trophée bronze : Combat en cage

## Chapitre 2 : A la poursuite du Pingouin

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

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

## Chapitre 3 : Trouver la tyrolienne

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

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

Vous obtenez le trophée argent : Opération coup de poing

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

## Chapitre 4 : A l'assaut des cellules

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

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

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

Vous obtenez le trophée bronze : Pas de jackpot pour Cobblepot

## Chapitre 5 : En route pour l'atelier

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

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

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

Vous obtenez le trophée bronze : Né un lundi

## Chapitre 6 : Il nous faut du gluant !

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

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

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

## Chapitre 7 : Dark Mask vs Black Knight

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

Vous obtenez le trophée argent : Disjoncteur

Vous obtenez le trophée bronze : Fini la mascarade

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

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

## Chapitre 8 : Chauve-souris électrique

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

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

## Chapitre 9 : Fini de rigoler

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

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

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

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

## Chapitre 10 : Félinité féminine

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

Vous obtenez le trophée argent : Rabat-joie

Vous obtenez le trophée or : Le malheur du chat noir

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

# Bionic Commando

© Capcom 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## BOSS DE FIN

Utilisez ce mot de passe pour combattre le boss de fin :

**ABCDEF**

**1** CRCCRR

**2** TC TCR

**3** TCR TR

**4** RT RRT

Légende : C = Carré, T = Triangle, R = Rond

## MAXIMUM DE VIES

Lorsque vous quittez un niveau, déplacez votre unité sur la carte pour affronter un adversaire. Lorsque vous l'aurez détruit, vous pourrez récupérer une vie. Sortez du niveau et répétez l'opération jusqu'à avoir un maximum de 8 vies supplémentaires.

# Blazblue : Continuum Shift II

© Arc System Works 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + REVOIR LES CRÉDITS

Une fois le mode Arcade terminé, vous pouvez revoir les crédits de fin (version arcade) à volonté depuis la galerie.

Une fois la vraie fin du mode Story obtenue, vous pouvez revoir les crédits de fin (version console) à volonté depuis la galerie.

## + PERSONNAGES UNLIMITED

### Unlimited Arakune

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Bang

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Carl

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Hakumen

Avoir un profil de niveau 8 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Hazama

Avoir un profil de niveau 8 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Jin

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Lambda

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Litchi

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Makoto

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Mu

Avoir un profil de niveau 8 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Noel

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Platinum

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Rachel

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Ragna

Avoir un profil de niveau 8 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Tager

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Taokaka

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Tsubaki

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

### Unlimited Valkenhayn

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

## CHAPITRES BONUS DU MODE STORY

### Scénario bonus 1 : Académie militaire

Voir la canon ending de Noel en mode Story.

### Scénario bonus 2 : Secteur 7

Voir la bad ending de Tager en mode Story.

## Mu-12

Terminez le mode Arcade avec n'importe quel personnage, en dehors de Noel, en exécutant au moins 3 Astral Finish et sans vous faire toucher une seule fois.

## Ragna

Terminez le mode Arcade avec Mu-12 en exécutant au moins 3 Astral Finish et sans vous faire toucher une seule fois.



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

## ⬇ ACTIONS ET MAGIES LIÉES À L'ÉQUIPEMENT

Lorsque vous utilisez des armes ou des pièces d'équipement qui disposent d'une fonction spéciale, vous pouvez utiliser leur fonction en combat de la manière suivante : choisissez Objets avec le personnage qui en est équipé puis sélectionnez l'arme. Par exemple, le fait de sélectionner le Bâton du Sage permet de lancer le sort Vie gratuitement pour ressusciter un allié mort. De la même façon, le Bouclier Béni possède la magie Soin 2. Le marchand itinérant vous vendra plusieurs armes spéciales si vous procédez à la reconstruction de Norende.

## ⬇ MODE AUTO

En cours de combat, appuyez sur la touche Y pour passer en mode Auto. Les personnages utiliseront alors les dernières séries d'actions utilisées. Très pratique pour lellver rapidement, surtout si vous accélérez les combats en vitesse x4.

## ⬇ OUVRIR LES COFFRES BLEUS

Des coffres bleus verrouillés sont disséminés un peu partout dans le jeu. Pour les ouvrir, vous devez attendre le début du chapitre 6 et vous emparer de la clef qui scintille sur le sol.

## ⬇ DÉCLENCHER LES COUPS SPÉCIAUX

Vous devez tenir compte de l'arme que vous utilisez pour déclencher les coups spéciaux. Voici les conditions à remplir pour déclencher chaque coup spécial. Certains coups spéciaux s'obtiennent uniquement via la reconstruction de Norende.

### Epées

Coupe et taille : Brave x10.

Tranche-l'air : Brave x20.

Ultrasons : Brave x30.

### Haches

Grande frappe : Vaincre 5 ennemis avec des attaques physiques.

Maelström : Vaincre 10 ennemis avec des attaques physiques.

Coup gigatonne : Vaincre 15 ennemis avec des attaques physiques.

### Lances

Horizon : Infliger des dégâts physiques à 10 ennemis.  
Surpuissance : Infliger des dégâts physiques à 20 ennemis.  
Feu de Megido : Infliger des dégâts physiques à 30 ennemis.

## Sceptres

Eclair intense : Utiliser la magie 10x.  
Onde frémissante : Utiliser la magie 20x.  
Arme bénie : Utiliser la magie 30x.

## Bâtons

Rajeunissement : Soigner 10x.  
Lumière : Soigner 20x.  
Lumière divine : Soigner 30x.

## Dagues

Infinité : Utiliser des objets 5x.  
Tempête de lames : Utiliser des objets 10x.  
Schisme en croix : Utiliser des objets 15x.

## Arcs

Eclat critique : Exploiter faiblesse élément/famille 5x avec des attaques physiques.  
Volée : Exploiter faiblesse élément/famille 10x avec des attaques physiques.  
Pilier des anges : Exploiter faiblesse élément/famille 15x avec des attaques physiques.

## Katanas

Ombre de lune : Default 5x.  
Tsunami fatal : Default 10x.  
Fête de pétales : Default 15x.

## Gantelets

Rayon de lune : Infliger des dégâts critiques 3x.  
Paume ascendante : Infliger des dégâts critiques 6x.  
Orage : Infliger des dégâts critiques 9x.

## LES JOBS OPTIONNELS

### Voleur & Marchand

Lorsque vous arrivez à Ancheim au début du chapitre 1, vous avez accès à une première quête optionnelle (marqueur d'objectif bleu). entrez dans la maison la plus à l'est de la ville, examinez le puits et parlez à l'homme situé à côté, puis sortez de la ville. Approchez de l'oasis à l'ouest d'Ancheim pour déclencher une scène, et explorez la grotte encore plus à l'ouest. Une fois vos adversaires vaincus, vous recevrez l'astérisque du voleur. De retour à Ancheim, entrez dans la maison la plus à droite et défiez vos deux adversaires pour obtenir l'astérisque du marchand.

### Lamesort & Chronomage

Après avoir ramené le vent à Ancheim, parlez au roi pour lancer cette quête. Ressortez sur la map, attendez que la nuit

tombe et revenez à Ancheim. Un indicateur d'objectif vous guidera vers l'entrée du moulin, un donjon optionnel gardé par deux boss que vous devez battre pour débloquer leurs jobs.

### Invocateur

Parlez à la matriarche de Florem après être revenu du temple de l'eau. Parlez aux NPC désignés par l'indicateur d'objectif secondaire pour qu'une scène se déclenche lorsque vous entrez dans le magasin d'armes. Quittez la ville et rendez-vous au nord-ouest vers le marqueur d'objectif secondaire pour trouver l'entrée du jardin de Florem. Traversez cet endroit et battez le boss pour obtenir le job d'invocateur. A partir de maintenant, vous pouvez défier les sorciers hiboux rencontrés à différents endroits du jeu pour débloquer les invocations.

### Rôdeur

Parlez à la matriarche de Florem après être revenu du temple de l'eau. Parlez aux NPC désignés par l'indicateur d'objectif secondaire puis quittez la ville. Rendez-vous en direction du nord-est vers l'indicateur bleu pour être assailli par un groupe d'ennemis faciles à vaincre. Continuez dans cette direction et battez le boss pour obtenir le job de rôdeur.

### Mage rouge

Cette quête se lance lorsque vous discutez avec le NPC en rouge situé dans la zone principale de Florem. Passez la nuit à l'auberge pour voir une scène impliquant Ringabel. Quittez la ville, attendez la nuit et revenez dans Florem parler à tous les NPC indiqués par le marqueur bleu. Le lendemain, attendez de nouveau la nuit et parlez encore aux NPC indiqués sur la map dans la zone nord de la ville pour faire avancer cette quête. Recommencez encore une fois l'opération (le NPC se trouve de nuit dans la zone nord de Florem) pour qu'Edéa décide de prendre les choses en main. Un combat s'engage alors contre le mage rouge, que vous devez battre pour remporter son job.

### Valkyrie

Après les événements diurnes et nocturnes de Florem, quittez la ville et rendez-vous jusqu'à l'indicateur bleu au nord-est pour traverser le bois de la consommation. Au bout, défiez la valkyrie pour remporter son job.

### Pirate

Après être allé à Hartschild et lorsque vous avez accès au donjon de Grapp, revenez au port où vous avez accosté avec l'Eschaloigne (un marqueur bleu y sera apparu) et parlez à Datz et Zatz afin d'en apprendre plus sur la destination du vaisseau fantôme. Vous devez alors prendre la mer et naviguer en direction d'une zone envahie de brume (située généralement au sud de Caldisla) pour qu'une scène se déclenche. Accostez le bateau fantôme et battez Barbossa pour hériter du job de pirate.

### Artiste

Après avoir remis le poison à Goodman au Pont d'Eisen, interrogez-le pour en savoir plus sur Praline. Vous devrez alors vous rendre à Grandnavire situé sur la mer centrale et parler à tous les NPC surmontés d'un marqueur bleu. Allez ensuite dans les villes d'Ancheim, Caldisla, Florem et Hartschild où vous devrez à chaque fois parler avec le NPC indiqué sur la map. Revenez ensuite à Grandnavire et discutez avec la tenancière de la taverne. De retour au Pont d'Eisen, interrogez Goodman pour affronter enfin Praline.

### Maître des potions

A Starkfort, entrez dans la forteresse des spadassins, empruntez le chemin de gauche et montez l'escalier pour affronter le détenteur du job convoité.

### Maître des lames

Après avoir terminé le temple du feu et lorsque le passage au centre de Starkfort est ouvert, allez-y et explorez la zone pour combattre le boss qui vous cèdera ce job si vous le battez.

## Ninja

Après avoir ramené Egil à Caldisla, allez à Hartschild et entrez dans le manoir de Goodman pour déclencher une série d'événements tournant autour d'un meurtre. A la fin, un combat s'engagera contre un boss que vous devez vaincre pour remporter l'astérisque.

## Vampire

Après avoir vaincu Braev, allez vers le château du vampire au nord-ouest de la région d'Eternia. Une fois au château, vous devez trouver 6 pierres et battre 6 boss pour pouvoir entrer. Voici leurs emplacements respectifs sur la carte du monde :

Feu : A l'est de Starkfort, sur le continent d'Eisen

Eau : Petite île au nord du Bois de Yulyana

Vent : Près de l'oasis d'Anheim

Terre : Région sud-ouest d'Eternia

Lumière : Nord-est du Bois de Yulyana

Ténèbres : Près de la Villa de Lontano

Ceci fait, entrez dans le château du vampire et battez le boss.

## Illusionniste

Au chapitre 6, après avoir libéré les trois cristaux et parlé au sage Yulyana, retournez dans sa maison pour trouver une lettre. Allez trouver le sage Yulyana au Commandement d'Eternia, dans la salle où se trouvait Braev au dernier étage. Vous devrez ensuite battre les 4 boss suivants :

Anazel : Au Commandement d'Eternia, dans la salle d'Edéa

Braev : Dans la ville d'Eternia

Soeurs Venus : Ruines de minuit sur le continent de Florem

Unités Grunt : Village de Norende à Caldis

Revenez voir le sage Yulyana et remportez le combat pour obtenir ce dernier job.

## LES INVOCATIONS

Une fois que vous avez obtenu le job d'invocateur, rendez-vous dans les endroits suivant pour acquérir de nouvelles invocations. Attention, vous devez d'abord survivre à l'assaut de chacune des invocations pour les acquérir.

### Girtablulu

Obtenue en même temps que le job d'invocateur.

### Hraesvelg

Obtenue auprès de l'anachorète du vent situé au 1er étage du temple du vent, au sud d'Anheim.

### Ire de Ziusudra

Obtenue auprès de l'anachorète de l'eau situé au Mont Fragmentum.

### Feu de Prométhée

Obtenue auprès de l'anachorète du feu situé au temple du feu. Notez que vous pouvez annuler les dégâts de feu à

l'aide du Bouclier glace-tison.

## Deus Ex

Obtenue auprès de l'anachorète de la foudre situé dans la Tour des Morts-vivants.

## Susano-o

A partir du chapitre 6, vous devez vous rendre dans une zone secrète située sur une île en forme de croissant de lune, au nord-est de la carte du monde. Atterrissez sur cette île et allez à la pointe nord-ouest pour trouver la zone secrète. Une scène se déclenchera et vous pourrez relever le défi du sage qui consiste à survivre à l'assaut de Susano-o. Vous devez pour cela avoir suffisamment de PV, ou bien recourir à la compétence "Garde angélique" du mage blanc de niveau 8 (mais son déclenchement est aléatoire).

## 📌 LES DEUX FINS

### Mauvaise fin

A partir du chapitre 5, vous pouvez choisir de détruire les cristaux au lieu de les régénérer pour aller au chapitre final et voir la mauvaise fin du jeu. Pour cela, il suffit de continuer d'appuyer sur X lorsque la fée Airy vous demande d'arrêter. Insistez malgré ses mises en garde et vous devrez ensuite affronter un boss puis deux autres pour voir la fin du jeu. Après cela, vous remarquerez que l'écran titre aura subi une modification importante, pleine de sens. Notez que, même après avoir vu la mauvaise fin, vous pouvez continuer la partie pour tenter d'obtenir la bonne fin, car le jeu vous ramènera juste avant l'éveil des cristaux une fois sauvegardé.

### Vraie fin

Régénérez tous les cristaux jusqu'au chapitre 8 pour affronter le véritable boss final et découvrir la vraie fin du jeu. Après cela, vous remarquerez que l'écran titre aura subi une modification importante, pleine de sens. Notez que, même après avoir vu la bonne fin, vous pouvez continuer la partie pour tenter d'obtenir la mauvaise fin, car le jeu vous ramènera juste avant l'éveil des cristaux une fois sauvegardé.

## 📌 DONJON BONUS ET DERNIER BOSS OPTIONNEL

Pour accéder à ce donjon bonus (Arsenal dimensionnel), vous devez avoir atteint le dernier chapitre de l'histoire. Rendez-vous sur l'île en forme de croissant au nord-est du monde pour le trouver. Vous devez vous positionner au dessus du gouffre au centre de l'île pour pouvoir y entrer. Au 9ème étage, vous pourrez voler des méga-élixirs à un ennemi nommé Goinfreur. Ce donjon renferme des équipements et des objets très intéressants. Vous devrez affronter ensuite le boss le plus fort du jeu (après avoir réussi à le localiser puisqu'il est caché dans un passage secret du mur de droite...). Il existe une méthode simple mais coûteuse pour le battre, qui consiste à le payer pour remporter le combat avec le job de marchand (à condition d'avoir accumulé le maximum d'argent possible).

## 📺 FILM SPÉCIAL (TEASER BRAVELY SECOND)

Terminez le jeu avec la vraie fin pour débloquer une vidéo bonus qui s'appuie sur l'utilisation du gyroscope de la console. Durant celle-ci, faites pivoter la console pour suivre l'action qui se déroule sous vos yeux. Il s'agit d'une vidéo qui présente Magnolia, le personnage principal de Bravely Second, la suite de Bravely Default.

## 📺 NOUVELLE PARTIE +

Terminer le jeu avec la vraie fin pour débloquer l'option Nouvelle Partie + qui permet de recommencer l'aventure en conservant la plupart des éléments déjà acquis.

## 📺 SOUTANELLE DE VESTALE

Terminez le jeu avec la mauvaise fin pour qu'Agnès puisse revêtir la soutanelle de vestale.

## 📺 SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Intro - Au bord du précipice

#### Royaume de Caldisla

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de Bravely Default ! Lorsque l'aventure commence, vous êtes aux commandes de Tiz. Réveillez votre petit personnage en lui faisant faire le tour de la ville, ce qui vous familiarisera avec les commandes de déplacement ainsi qu'avec les différentes enseignes dans lesquels il est possible d'acheter de nombreux objets. Il existe trois types de magasins en tout : les magasins d'objets, les magasins d'armes et d'équipements (ou armurerie) et les magasins de magie. Vous trouverez dans la seconde partie de notre solution la liste exhaustive des articles proposés par toutes les boutiques de Bravely Default.

Dirigez-vous pas vers le nord de la cité médiévale afin de vous entretenir avec le roi. Ce dernier vous indique votre nouvel objectif : le village de Norende. Une fois sortie de la ville, vous vous trouvez sur la carte du monde, sur laquelle vos objectifs sont signalés par un icône en forme de point d'exclamation dans un phylactère orangé. C'est là que vous devez vous rendre !

Puisque chaque début de jeu de rôle est l'occasion d'un véritable festival de tutoriels, vous assistez à une explication sur l'utilisation des classes. Vous trouverez dans la troisième partie de notre solution la liste complète de toutes les classes de Bravely Default accompagnées de leur moyen d'obtention, qu'elles dépendent de l'histoire principale ou bien d'une quête annexe. Vous apprendrez également les commandes en combat ainsi que les compétences brave et default qui ne manquent pas de vous rappeler le titre du jeu auquel vous êtes actuellement en train de jouer.

#### Ravin de Norende

Traversez la grotte de part et d'autre et essayez-vous à l'art du combat contre ces monstres de bas-étage, l'occasion parfaite pour s'exercer à l'utilisation des compétences précédemment expliquées. Vous pouvez bien sûr sauvegarder votre progression du jeu en vous entretenant avec les marchands ambulants situés ci-et-là de par le monde, et notamment au terme de ce mini-donjon. Il vous apprend à utiliser le bravely second. Vous faites ensuite la connaissance de l'héroïne du jeu, Agnès, qui est soudainement prise pour cible par deux gredins. Rebroussez donc chemin et hâtez-vous à Caldisla pour l'aider. Entretenez-vous avec le roi du royaume afin de connaître vos nouveaux objectifs. Dès ce moment, vous pouvez vous atteler à la reconstruction de votre village grâce aux nombreuses fonctionnalités Nintendo Street Pass expliquées par le tutoriel.

Il est temps de régler vos comptes avec Holly et Barras. Sortez de la ville et prenez la direction du sud afin de vous frotter à votre premier combat de boss. Bien entendu, n'hésitez pas à répéter de petits combats contre la faune locale afin de gagner de l'expérience et d'expédier plus aisément les deux gredins. Au terme du combat, vous obtenez les classes Moine et Mage blanc.

Boss  
Barras : 300 PV  
Holly : 250 PV

Ceci fait, retournez une énième fois dans la ville fortifiée de Caldisla afin de vous entretenir avec le roi et le capitaine Owen. Votre nouvelle destination est le donjon de Centro, un peu au nord de Caldisla. En tentant de quitter la ville, vous assisterez à une scène au terme de laquelle vous rencontrerez le mystérieux Ringabel, futur membre de votre équipe. Le journal de D. qu'il a en sa possession recense le compendium et l'inventaire ennemi, et peut vous servir de synopsis afin de vous guider dans le déroulement de votre quête. Vous ne tardez pas à arriver à destination, les ruines du donjon de Centro.

### Donjon de Centro

La voie au nord est bloquée, commencez par activer le levier situé à l'est afin de pouvoir progresser par les escaliers. Le principe de levier à actionner pour pouvoir poursuivre son chemin est appliqué aux trois niveaux de ce petit donjon. Une fois l'exploration des lieux terminée, vous vous trouvez face au boss des lieux, Ominas. Bien entendu, le marchand ambulant présent comme par hasard dans les lieux vous permet de faire le plein d'objets ainsi que de sauvegarder votre progression. N'hésitez pas à faire le plein d'antidote, l'ennemi est un grand passionné par le poison !

Boss  
Ominas : 1 800 PV

Au terme du combat, vous obtenez la classe Mage noir. La jeune Edéa fait maintenant partie de votre groupe et vous poursuivez l'aventure hors des ruines vers le nord-ouest en suivant votre indicateur d'objectif. Là, entretenez-vous avec le dénommé Karl. Votre nouvelle destination est le précédent donjon dont vous prenez la route sans attendre. Une fois à son dernier étage, Edéa tente de berner l'armée d'Eternia, en vain. Vous arrivez ainsi dans la villa de Lontano.

### Villa de Lontano

Là, progressez au premier puis jusqu'au second étage pour vous retrouver face à un groupe d'ennemis. Encore une fois, un marchand ambulant vous permet d'appréhender le combat en toute quiétude. Vous quittez ensuite la bâtisse et atteignez l'aéronef où vous faites la connaissance d'Heinkel. Dorénavant, les boss sont souvent accompagnés de sous-fifres : le plus facile durant ce genre d'affrontements et de s'en prendre préalablement aux plus faibles pour pouvoir s'attarder correctement au plus fort. Attention, ce combat est assez riche en altérations d'état, utilisez donc intelligemment des classes de soin.

Boss  
Heinkel : 2 000 HP  
2x Archer céleste : 120 PV

Au terme du combat, vous obtenez la classe Chevalier. Ceci fait, vous pouvez une énième fois retourner vous entretenir avec le roi pour gagner le permis de conduire l'aéronef à votre guise, que ce soit dans les airs ou sur les mers. Vous pouvez désormais quitter la ville et prendre la direction du sud-est afin de passer aux choses sérieuses.

## Chapitre 1 - L'obéissance ne vaut rien

### Ancheim

Après avoir visionné la petite séquence animée introduisant le chapitre premier, pénétrez dans la ville d'Ancheim où il est vous permis de faire quelques emplettes dans les magasins prévus à cet effet. A l'est de la ville a lieu un rassemblement à l'occasion duquel le roi Khamer VIII prononce un discours ; après l'avoir écouté attentivement, partez parler en privé au bon seigneur dans la salle du trône. Des quêtes annexes, indiquées par un icône bleu sur votre carte, deviennent alors disponibles et permettent l'obtention de nouvelles classes et sont également un moyen non-soporifique d'entraîner ses personnages. Leur réalisation est indépendante et n'entrave pas la progression de l'histoire principale.

### Temple du vent

Ceci fait, sortez d'Ancheim et prenez la direction du temple du vent, encore une fois assez court. Après avoir progressé jusqu'à son fin fond, vous avez la possibilité de dégager une voie de sortie rapide en actionnant un levier raccourci. Vous arrivez ainsi devant un cristal, à peine inspiré de ceux que l'on voit couramment du côté de la série Final Fantasy (en même temps, même équipe de création oblige). Néanmoins, vous ne pouvez actuellement rien faire pour sa remise en forme car il manque un accessoire à Agnès. Ressortez du temple et grimpez dans votre aéronef pour voler vers le nord-est, là où se trouve votre nouvel indicateur d'objectif.

Là, allez rencontrer le sage Yulyana qui vous indique les matériaux nécessaires à la fabrication de la soutanelle pour Agnès : du fil arc-en-ciel. Pénétrez alors dans la grotte située au sud-ouest de votre position, la grotte de la soutanelle, au terme duquel se trouve la précieuse soie. Tellement précieuse qu'il faut batailler ferme pour obtenir sa possession : un dragon vous attend, c'est le boss de ces lieux.

Boss

Dragon : 6 000 PV

Ceci fait, vous obtenez le fil arc-en-ciel et pouvez retourner voir le sage Yulyana pour qu'il puisse confectionner la soutanelle d'Agnès. Il est temps de reprendre la route pour le temple du vent et de retourner devant le cristal. Prenez bien la peine de sauvegarder, vous n'êtes pas les seuls belligérants en ces lieux !

Boss

Orthos (feu) : 4 000 PV

Orthos (glace) : 4 000 PV

Une fois le dragon hors d'état de nuire, vous pouvez rétablir l'énergie du cristal et retourner à Ancheim propager la bonne nouvelle au roi et à son bon peuple. Ressortez de la ville et montez dans l'aéronef. Survient alors une cinématique durant laquelle votre groupe de choc se fait bien malmené !

## Chapitre 2 - Un jour sous le ciel bleu

### Florem

Vous pénétrez directement dans la forêt miasmatique dont le seul est en partie recouvert de... miasme. Le miasme est une sorte de poison qui inflige cette altération d'état à votre équipe, aussi est-il donc intelligent de ne pas patauger dedans et de s'équiper d'antidotes à foison grâce au marchand présent à l'entrée des lieux. Sortez de la forêt pour rejoindre la prochaine ville de Bravely Default qui se trouve à l'ouest de votre position : Florem.

Là, vous êtes accueillis d'une des plus chaleureuses manières. Il est toujours agréable d'être soutenu lorsque l'on s'efforce à sauver le monde. Le maître des lieux est une femme, la matriarche, et sa maison se trouve au nord-est de la cité. Après un entretien constructif, vous apprenez de votre prochaine direction est le temple de l'eau. Quoi, comment ça c'était à peine prévisible après avoir terminé le temple du vent ? On parie même qu'après ce sera le temple du feu ! Ah-hem, bref. Ressortez donc sur la carte du monde et progressez en direction du sud pour rejoindre l'ancien bâtiment.



## Temple de l'eau

Enfin un endroit calme et paisible dans lequel il est possible de prendre son temps et de se promener gaiement sans se faire harceler par des monstres mal-élevés. Ici, pas de combats ! Vous accédez donc sans encombre jusqu'au cristal. Là, une scène cinématique se déclenche, durant laquelle la Valkyrie s'en prend à la vestale du temple de l'eau ! Ressortez du donjon et grimpez vers le nord pour faire votre rapport à la matriarche de Florem. Là, le concours de la ville commence et votre seule chance de l'emporter est de demander de l'aide au sage Yulyana, à qui vous devez donc poliment rendre visite.

Prenez donc la direction du mont Fragmentum situé quelque peu au sud-est de votre position. Là, comme d'habitude, des couloirs à traverser, un marchand qui permet de sauvegarder et de ravitailler ses provisions, et juste après, oh ! Un boss ! Attention, ça ne rigole plus, il est bien plus fort que le précédent, d'autant plus qu'il n'est véritablement vulnérable qu'aux sorts de type foudre.

Boss

Géotortue : 15 000 PV

Une fois le quadripode correctement retourné sur son dos, vous pouvez finir de traverser le mont afin de retrouver ce bon vieux Yulyul. Il vous permet de retourner à Florem en toute quiétude afin de remporter le concours : vous recevez alors une lettre provenant de la vestale de l'eau. Ressortez de la ville pour continuer votre quête principale dans un nouveau petit donjon : les ruines de minuit.

Ici, le principe est le même que dans les ruines du donjon de Centro : on actionne les interrupteurs et ensuite, on peut progresser dans les profondeurs des lieux. Avancez ainsi dans les différents niveaux jusqu'à emprunter les grands escaliers durant la montée desquels une scène cinématique se lance. Là, vous affrontez Victoria et Victor, ou plutôt vous faites exploser sans véritablement pouvoir y faire quelque chose puisque tel l'ont décidé les développeurs du jeu. La vestale du temple de l'eau meurt ensuite sous vos yeux humectés de frêles larmichettes.

Retournez alors bredouille à Florem pour parler une énième fois à la matriarche et lui annoncer la mauvaise nouvelle. Là, vous reprenez la direction du temple de l'eau en vue de régénérer le cristal, ce pour quoi il vous faudra préalablement affronter un nouveau maître des lieux, encore une fois très vulnérable aux attaques de foudre (si seulement vous aviez un Pikachu dans votre équipe !).

Boss

Rusalka : 30 000 PV

Clones Rusalka : 2 000 PV

Une fois le boss vaincu et le cristal régénéré, retournez à Florem pour vous entretenir avec la matriarche. Ceci fait, il est temps de retourner auprès de votre cher aéronef pour prendre la direction de votre nouvel indicateur d'objectif droit vers l'ouest. Ceci marque la fin du chapitre deuxième de Bravely Default.

## Chapitre 3 - Entraves chéries

### Grandnavire et Hartschild

Toujours à bord de votre aéronef, poursuivez votre vol en plein océan jusqu'à atteindre l'indicateur d'objectif vous menant à Grandnavire. Là, vous pouvez faire des emplettes diverses, mais devez surtout vous entretenir avec Zatz, homme comme trois pommes, afin de le prier de rejoindre le bar. C'est là que vous le trouvez une nouvelle fois pour qu'il vous demande un petit coup de main. Suivez-le donc.

Reprenez votre navigation océanique et poursuivez une nouvelle fois vers l'ouest afin d'accoster à un port dans lequel se trouve Datz, connaissance de Zatz, parce que tout le monde sait bien qu'on a toujours un prénom quasi-similaire à celui de ses amis. Ceci fait, prenez la direction d'Hartschild, la ville des sentinelles, au milieu du chemin pour laquelle vous rencontrez le maître d'Edéa qui a quand même sacrément la classe.

Pénétrez dans l'avant-poste pour rencontrer le commandant Daniel Goodman, un homme bien. (Si.) Il vous renseigne la

position de votre objectif, toujours Hartschild. Là, Datz vous prie d'aller rencontrer Eléanore, la femme du commandant, qui se trouve tout au nord de la zone. Il vous est bien sûr également possible de faire quelques emplettes afin de rester à la mode et de tenir à jour les stocks de vos équipements. Ceci fait, quittez la ville en direction de l'avant-poste, puis du nord-est où se trouve le donjon de Grapp. Paraît qu'on y cultivait du raisin avant.

### Donjon de Grapp

Comme d'habitude, la progression se fait à l'aide d'interrupteurs à actionner. Le premier se trouve à l'étage dans la zone ouest. Activez ensuite le second bouton. Passez au second étage pour surprendre Kamiizumi et Qada en plein entretien. Retournez activer le dernier levier se trouvant au premier étage puis retournez à niveau supérieur pour apercevoir une lumière vers la bibliothèque. Inspectez-la pour affronter trois automatons.

Boss

3x Automaton : 10 000 PV

Ceci fait, sortez du donjon et allez vous entretenir avec Goodman, le commandant des sentinelles, qui détruira lui-même la potion.

Votre nouvelle direction est la mine de mithril, qui se trouve au nord-est de votre position actuelle. Une fois à l'intérieur, votre but est de sauver tous les enfants retenus prisonniers en éliminant les ennemis qui se dressent devant vous. Cela dit, il manque un dénommé Egil. Prenez donc la direction du nord-est une nouvelle fois pour rejoindre la ville de Starkfort. Là, partez vers l'est pour récupérer le jeune Egil. Retournez donc à Hartschild et entretenez-vous avec Eléanore. Votre nouvelle direction est le temple du feu.

### Temple du feu

Avant de pénétrer dans le temple à proprement parlé, vous devez visiter le déversoir. Pénétrez dans les lieux où il fait plutôt chaud. Le donjon est simple à traverser, il suffit de se déplacer de part et d'autre d'un niveau. La petite difficulté est le fait qu'il faut éviter la lave qui vous inflige de sérieux dégâts : pour cela, il suffit de comprendre le rythme d'apparition du feu pour réagir en conséquence. Ceci fait, une scène cinématique se déclenche et vous entrez enfin dans le temple du feu. Un premier boss vous attend-là.

Boss

Chaugmar : 30 000 PV

Impossible d'attaquer Chaugmar durant les quatre premiers tours, alors qu'il se protège. C'est à partir du cinquième tour qu'il faut déverser sa puissance offensive sur son charmant minois, ce après quoi il se repliera de nouveau dans sa coquille. L'occasion pour votre équipe de se soigner en attendant la nouvelle vague d'assaut.

Maintenant, vous devez comme d'habitude restaurer la puissance du cristal du temple du feu. Nous espérons que vous n'avez pas les souliers trop abîmés, car vous allez maintenant parcourir des kilomètres entiers ! Commencez par aller à Hartschild pour y rapporter le garçonnet. Ensuite, dirigez-vous vers Grandnavire pour parler au monsieur se trouvant à l'intérieur de la taverne. Par la suite, cap sur Caldisla afin de vous entretenir avec le vieillard de l'auberge. Retournez à Hartschild parler à Egil, puis prenez une ultime fois la route de Caldisla, où vous vous entretenez avec le roi, avant de finir votre chemin dans l'auberge. Partez ensuite pour la taverne de Grandnavire, dans laquelle vous parlez aux clients pour glaner des informations. Grimpez ensuite dans le poste de commande situé à l'ultime niveau du bateau géant. Allez ensuite vous entretenir avec Karl, de Caldisla. Pour finir, gagnez la salle des machines de Grandnavire en ouvrant la porte se situant dans le poste de commande où vous vous trouviez précédemment. OUF ! Ils ne savent plus quoi inventer pour augmenter la durée de vie de leurs jeux de rôle, décidément...

Ici, partez pour le 27ème sous-sol en empruntant l'escalier principal, afin d'y activer l'interrupteur qui s'y trouve. Un autre interrupteur se trouve après l'escalier situé sur votre droite. L'ascenseur retrouve son état de marche, engouffrez-vous dans sa cabine pour faire face à un nouveau boss relativement faible face aux attaques de type foudre (n'oubliez pas de sauvegarder avant, donc).

Boss

Béhémoth : 50 000 PV

Une fois le Béhémoth éliminé, vous obtenez le Grandnavire comme moyen de transport ultra-efficace, vous offrant les joies de l'exploration de la carte du monde dans son intégralité. Prenez le temps de vous amuser à jouir de cette liberté, puis prenez la direction du prochain indicateur d'objectif pour clore le chapitre troisième.

## Chapitre 4 - Noir et blanc

### Eternia

Dès le début du chapitre 4, vous affrontez un premier boss, une sorte de gros bonhomme de neige. Bien sûr, il est vulnérable aux attaques de type feu. Vous ne devriez normalement en faire qu'une seule bouchée puisqu'il est bien moins féroce que le Béhémoth précédemment expédié en enfers.

Boss

Golem glacé : 40 000 PV

Vous arrivez ainsi dans la cité d'Eternia. Allez directement acheter de nouvelles armes car un combat de boss est imminent. Allez ensuite faire connaissance avec la mère d'Edéa se trouvant au nord de la zone, puis sortez des lieux en direction du centre de commandement. Là, vous tombez nez à nez avec Victor et Victoria. Vous ne les affrontez pas ici, mais dans la forteresse dans laquelle vous vous engouffrez pour les rattraper.

Boss

Victoria : 50 000 PV

Victor : 50 000 PV

Au terme du combat, vous obtenez les classes Arcaniste et Maître esprits. Vous êtes ensuite attaqué par le seigneur DeRosso qui emprisonne toute votre équipe sauf Edéa avec laquelle vous vous réveillerez dans votre chambre. Après avoir libéré et récupéré l'intégralité de vos compagnons, aller trouver Yulyana qui vous aide à sortir de la prison, puis poursuivez votre route jusqu'à l'ascenseur devant lequel se trouve un marchand. Comme d'habitude, sauvegardez, réapprovisionnez votre inventaire, et c'est parti pour un nouveau boss, et pas n'importe lequel cette fois.

Boss

Brave : 35 000 PV

Ne vous fiez pas au faible nombre de points de vie de père d'Edéa, puisque ce nombre est en réalité triplé, pour un total de 105 000 PV. Au terme du combat, vous obtenez la classe Templier. Après un petit entretien avec le seigneur DeRosso, sortez du château par la porte nord et pénétrez dans le temple de la terre.

### Temple de la terre

Vous voilà pour commencer dans la tour éternelle. Là, progressez dans ce petit donjon en explorant et en empruntant les divers escaliers pour arriver devant un nouveau boss dont le nom fait légèrement penser à un certain grand méchant du côté de chez Nintendo. Rien de bien méchant comparé à Brave, cela dit.

Boss

Gigas Lich : 80 000 PV

Une fois la montagne de muscles hors d'état de nuire, vous pouvez enfin régénérer le pouvoir du cristal de la terre. Ceci fait, il est temps de prendre la direction du faisceau lumineux géant se situant en plein milieu de l'océan, à l'extrême sud-est de la carte du monde. Prenez votre aéronef et dirigez-vous vers votre destin... Là, vous rencontrez Anazel. Il s'agit de l'ultime boss de ce chapitre quatrième, au terme du combat contre lequel vous obtenez la classe Chevalier noir.

Boss

Alternis Dim : 100 000 PV

## Chapitre 5 - Le paysage d'hier

## Régénérer de nouveau les cristaux

Comme au tout début de Bravelly Default, vous vous réveillez dans la peau de Tiz, dans l'auberge de Karl. Allez parler à ce dernier, puis récupérez les trois autres membres de votre équipe de choc. Sortez ensuite de Caldisla et partez pour le nord en direction du village de Tiz où l'énorme trou est toujours présent... Retournez dans la cité médiévale où vous vous entretenez avec Ringabel puis avec Edéa. Rencontrez enfin Datz dans l'auberge. Cette histoire de mémoires non effacées est un bien grand mystère...

Votre objectif est maintenant d'activer une nouvelle fois les cristaux élémentaires situés dans les temples précédemment visités. Commencez par le temple du vent où vous affrontez le même boss que bien précédemment dans l'aventure. Le principe pour le vaincre est le même que lors de votre premier affrontement.

Boss

Orthos (feu) : 37 500 PV

Orhos (glace) : 37 500 PV

## Le choix de la mauvaise ou de la vraie fin

Au terme du combat, vous régénérerez le pouvoir du cristal. Là, à vous de choisir de détruire ou de régénérer les cristaux. De ce choix dépend la fin du jeu, qui peut être la bonne ou la mauvaise. Pour accéder à la mauvaise fin, continuez d'appuyer sur le bouton X de la Nintendo 3DS alors qu'Airy vous ordonne d'arrêter. Vous assistez ainsi à la cinématique de fin... Et pouvez bien entendu charger votre dernière sauvegarde pour recommencer ce dilemme et poursuivre vers la vraie fin !

Continuons l'aventure, donc. D'autres boss vous attendent et protègent les autres cristaux que vous devez également régénérer. Prenez donc la direction du temple de l'eau pour retrouver ce bon vieux Rurus, qui n'aime toujours pas les éclairs.

Boss

Rusalka : 45 000 PV

Ceci fait, partez vous entretenir avec le sage Yulyana. Vous récupérez la robe pour Agnès et pouvez poursuivre votre route en direction du temple du feu.

Boss

Chaugmar : 52 500 PV

Ceci fait, il ne reste que le boss du temple de la terre.

Boss

Gigas Lich : 75 000 PV

Une fois les quatre cristaux régénérés, retournez comme précédemment vers l'immense faisceau lumineux situé à l'extrême sud-est de la carte du monde. Encore une fois, vous rencontrez Alternis Dim qui vous affronte à nouveau. Ceci clôt ce chapitre cinquième de Bravelly Default et vous permet d'accéder à la suite des événements.

Boss

Alternis Dim : 75 000 PV

## Conclusion - Airy la menteuse

Il s'agit de la conclusion lorsque vous choisissez l'embranchement de la mauvaise fin de Bravelly Default, en détruisant les cristaux. Vous affrontez Airy qui vous menait en bateau depuis le début du jeu... Alala, c'est ça d'agir sans poser de question, aussi !

Boss

Airy : 100 000 PV

Vous perdez automatiquement le combat. Toute votre équipe se fait tuer... Heureusement, votre résurrection ne tarde pas. Reprenez vos esprits et partez en direction du trou au nord de Caldisla. Pénétrez à l'intérieur, vous entrez dans Aurore sombre, l'ultime donjon du jeu. Suivez le chemin de téléporteurs pour arriver une nouvelle fois face à Airy. Le combat final commence.

Boss

Airy : 100 000 PV

Cette première forme d'Airy est vulnérable aux attaques de type feu. Elle a également la fâcheuse habitude d'empoisonner votre équipe, prenez garde ! Vous affrontez ensuite la seconde forme d'Airy.

Boss

Airy : 75 000 PV

Ne vous fiez pas aux apparences, ce nombre de points de vie plus petit cache comme précédemment une régénération au milieu du combat.

Airy a donc au total 150 000 PV. Courage !

Au terme du combat, vous assistez à la mauvaise fin de Bravelly Default. A partir de là, vous avez la possibilité de reprendre depuis la phase de régénération du dernier cristal pour changer votre choix et accéder à la vraie fin.

## Chapitre 6 - Eclipse lunaire

Comme pour le chapitre précédent, hâtez-vous pour régénérer chacun des quatre cristaux dans les temples élémentaires. De nouvelles armes et équipements plus performants sont disponibles à Grandnavire ! Terminez encore une fois par l'immense faisceau de lumière.

## Chapitre 7 - Lune croissante

Même manipulation. Détruisez les cristaux et pénétrez dans le faisceau de lumière situé à l'extrême sud-est de la carte du monde, en plein milieu de l'océan, pour accéder au chapitre 8.

## Chapitre 8 - Pleine lune

Répétez la même course aux cristaux une dernière fois. Courage, on y est presque !

## Fin - Bravelly Default

Voici la véritable fin de Bravelly Default. Accrochez-vous, ça va faire mal. Se fendant d'un rire sadique, Airy pense avoir enfin accompli son véritable but dissimulé depuis le début... Mais vous ne l'entendez pas de cette oreille.

Boss

Airy : 100 000 PV

Cette première forme d'Airy est vulnérable aux attaques de type feu. Elle a également la fâcheuse habitude d'empoisonner votre équipe, prenez garde ! Vous affrontez ensuite la seconde forme d'Airy.

Boss

Airy : 75 000 PV

Ne vous fiez pas aux apparences, ce nombre de points de vie plus petit cache comme précédemment une régénération au milieu du combat. Airy a donc au total 150 000 PV. Courage !

Au terme du combat, Airy est battue et vous ne mourrez pas comme dans la mauvaise fin. Vous voyez que ça sert de devenir plus fort, dans la vie ! Reprenez vos esprits, tout n'est pas encore terminé. Après vous être entretenus avec les différents membres de votre équipe, allez parler au sage, puis au seigneur DeRosso. Prenez ensuite le chemin du gouffre au nord de Caldisla pour pénétrer dans Aurore sombre, le dernier donjon du jeu. Là, suivez le chemin de

téléporteurs jusqu'à accéder enfin au boss final de Bravelly Default.

Boss

Airy : 100 000 PV

Airy régénère l'intégralité de sa jauge de vie à deux reprises pendant le combat. Son nombre total de points de vie atteint donc 300 000 PV. Vous affrontez ensuite Ouroboros, votre ultime combat. L'ennemi change à plusieurs reprises de formes, ce qui donne un long combat en cinq phases.

Boss

Ouroboros (première forme) : 100 000 PV

Ouroboros (deuxième forme) : 150 000 PV

Ouroboros (troisième forme) : 150 000 PV

Ouroboros (quatrième forme) : 200 000 PV

Ouroboros (cinquième forme) : 200 000 PV

Au terme du combat, vous assistez enfin à la scène cinématique finale de Bravelly Default, et avez droit à un petit avant-goût d'un certain Bravelly Second... Vivement !

Félicitations, vous avez éliminé la terrible menace que faisait peser Airy sur le monde et avez terminé Bravelly Default ! Vous voyez, quand on vous dit que le mensonge est un vilain défaut !...

## Commerces

### Royaume de Caldisla

#### Objets

Potion

Plume de phénix

Antidote

Collyre

Herbes à écho

Pierre de renvoi

#### Armurerie

Epée large

Sceptre

Bâton

Dague

Targe

Casque de bronze

Casque en cuir

Chapeau pointu

Armure de cuir

Tunique en chanvre

Kenpogi

Armure de lin

Manicles

Bracelet de bronze

#### Magie

Soin

Sérum  
Vision  
Feu  
Glacier  
Foudre

## Ancheim

### Objets

Potion  
Super potion  
Plume de phénix  
Antidote  
Collyre  
Herbes à écho  
Pierre de renvoi

### Armurerie

Epée longue  
Masse  
Bâton de fer  
Rondache  
Casque de fer  
Tricorne  
Chapeau de plumes  
Armure de fer  
Robe de soie  
Plastron de bronze  
Gantelets  
Bracelet de fer  
Pendentif étoilé  
Lunettes d'argent

### Magie

Bouclier  
Barrière  
Air  
Sourdine  
Toxine  
Somnolence  
Lenteur  
Récup  
Séisme

## Broderies des bois de Yulyana

### Objets

Potion  
Super potion  
Plume de phénix  
Ether

Antidote  
Collyre  
Herbes à écho  
Clochette de réveil  
Pierre de renvoi

## Armurerie

Epée de mithril  
Hache de mithril  
Lance de mithril  
Sceptre de mithril  
Bâton de mithril  
Dague de mithril  
Arc de mithril  
Griffes de mithril  
Bouclier de mithril  
Casque de mithril  
Capuchon de chat  
Masque de tigre  
Armure de mithril  
Costume tigré  
Cuirasse de mithril  
Gants de mithril  
Bracelet de mithril  
Protection de mage  
Cape blanche  
Pince à linge

## Magie

Soin  
Sérum  
Vision  
Feu  
Glacier  
Foudre

## Florem

## Objets

Potion  
Super potion  
Plume de phénix  
Ether  
Antidote  
Collyre  
Herbes à écho  
Clochette de réveil  
Balsamine  
Remède  
Pierre de renvoi

## Armurerie



Cimeterre  
Hallebarde valkyrie  
Sceptre de feu  
Plommée de jade  
Dague de frénésie  
Arc composite  
Poigne aiguisé  
Bouclier à croix  
Casque d'Yggdrasill  
Couronne de laurier  
Chapeau graine  
Armure d'Yggdrasill  
Robe à fleurs  
Veste mirage  
Sceptre d'ancrage  
Anneau de paix

## Magie

Soin2  
Vie  
Guérison  
Feu2  
Glacier2  
Foudre2  
Hâte  
Renvoi  
Séance2

## Grandnavire

## Objets

Potion  
Super potion  
Plume de phénix  
Ether  
Antidote  
Collyre  
Herbes à écho  
Clochette de réveil  
Balsamine  
Remède  
Pierre de renvoi

## Armurerie

Hache de viking  
Sceptre de glace  
Bâton de c. en fer  
Arc aérien  
Osafune  
Arc composite  
Manteau de viking  
Sandales d'Hermès  
Gants d'artisan

Sceptre d'ancrage

## Magie

Soin2

Vie

Guérison

Feu2

Glacier2

Foudre2

Hâte

Renvoi

Séance2

## Hartschild

## Objets

Potion

Super potion

Plume de phénix

Ether

Antidote

Collyre

Herbes à écho

Clochette de réveil

Balsamine

Remède

Pierre de renvoi

## Armurerie

Lame gardienne

Hallebarde

Main gauche

Bouclier lourd

Casque orichalque

Mitre sacrée

Foulard noir

Cotte d'orichalque

Robe blanche

Brassards de force

Amulette de feu

Amulette de glace

Amulette de foudre

Amulette de vent

Amulette de terre

Amulette de lumière

Amulette d'ombre

## Magie

Miroir

Purge

Air2

Pesanteur

Voile  
Lenteur2

Starkfort

Objets

Potion  
Super potion  
Plume de phénix  
Ether  
Antidote  
Collyre  
Herbes à écho  
Clochette de réveil  
Balsamine  
Remède  
Pierre de renvoi

Armurerie

Espadon  
Massue  
Dague d'orichalque  
Poigne marteuseuse  
Bouclier à pointes  
Galurin de mage  
Bandeau  
Robe noire  
Hamas de force  
Gants de géant  
Brassière de force  
Amulette

Magie

Saignée  
Aspire  
Peur  
Hâte2  
Voile2  
Aérolithe

Eternia

Objets

Potion  
Super potion  
Plume de phénix  
Ether  
Antidote  
Collyre  
Herbes à écho  
Clochette de réveil

Balsamine  
Remède  
Pierre de renvoi

### Armurerie

Épée de feu  
Hache de guerre  
Lance en croix  
Sceptre de sorcier  
Bâton de vie  
Assassine  
Arc assassin  
Kotetsu  
Bouclier adamantin  
Casque adamantin  
Diadème  
Chapeau adamantin  
Armure adamantine  
Tunique de Gaïa  
Gilet adamantin  
Gantelets adamantin  
Bracelet adamantin  
Suaire protecteur  
Médaille de rejet

### Magie

Guérison2  
Soin3  
Air3  
Feu3  
Glacier3  
Accélération  
Stop  
Séisme3

### Grandnavire 2

### Objets

Potion  
Super potion  
Plume de phénix  
Ether  
Antidote  
Collyre  
Herbes à écho  
Clochette de réveil  
Balsamine  
Remède  
Pierre de renvoi

### Armurerie

Hache de viking

Hache lourde  
Sceptre de glace  
Bâton de diamant  
Arc aérien  
Osafune  
Manteau de viking  
Sandales d'Hermès  
Gants d'artisan  
Sceptre d'ancrage

### Magie

Soin4  
Vie2  
Sidéral  
Bouclier  
Barrière  
Air  
Noirceur  
Coup fatal  
Mort  
Sourdine  
Toxine  
Somnolence  
Pesanteur2  
Auréole  
Météore  
Lenteur  
Récupération  
Séisme

### Les classes

#### Arcaniste

Spécialisation : Absorption dégâts M - Technique : Ritualisme  
Obtention : Victoire sur Victoria et Victor (automatiquement durant le Chapitre 4)

#### Artiste

Spécialisation : Réduction PM - Technique : Chant  
Obtention : Victoire sur Praline (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)  
A partir du Chapitre 3 et après avoir récupéré la potion toxique, entretenez-vous de nouveau avec le commandant situé sur la barricade. Après une première rencontre avec le groupe de l'artiste, rendez-vous à Grandnavire pour vous entretenir avec la tavernière. Parlez ensuite aux différents patients de la taverne pour entendre qu'il vous faut vous rendre à Ancheim. Exécutez-vous et parlez aux habitants pour entendre qu'il vous faut vous rendre à Caldisla. Exécutez-vous et parlez aux habitants pour entendre qu'il vous faut vous rendre à Florem. Exécutez-vous et parlez aux habitants pour entendre qu'il vous faut vous rendre à Hartschild. Exécutez-vous et parlez aux habitants pour entendre qu'il vous faut vous rendre à Grandnavire, une nouvelle fois. Entretenez-vous de nouveau avec la tavernière puis retournez voir Praline pour enfin l'affronter.

#### Chevalier

Spécialisation : Protection d'allié - Technique : Chevalerie  
Obtention : Victoire sur Heinkel (automatiquement durant l'Intro)

### Chevalier noir

Spécialisation : Adversité - Technique : Arts obscurs

Obtention : Victoire sur Anazel (automatiquement durant le Chapitre 4)

### Chronomage

Spécialisation : Régression - Technique : Magie temporelle

Obtention : Victoire sur Khamer et Khint (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Après avoir vaincu le président profiteur, retournez à Ancheim alors qu'il fait nuit et passez derrière la porte se trouvant à gauche de la boutique de magie : il s'agit d'un petit donjon. A son terme, vous affrontez Khamer et Khint.

### Free-lance

Spécialisation : Néant - Technique : Néant

Obtention : Acquis dès le début du jeu

### Illusionniste

Spécialisation : PM post-combat - Technique : Illusion

Obtention : Victoire sur Yulyana (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Une fois le Chapitre 6 atteint et après avoir libéré les trois premiers cristaux, allez vous entretenir avec Yulyana. Vous devez ainsi passer quatre épreuves.

Allez dans la chambre d'Edea. Vous affrontez Alternis pour remporter l'épreuve.

Allez à Eternia auprès de votre mère. Vous affrontez Brave pour remporter l'épreuve.

Allez à l'endroit où vous aviez rencontré Olivia. Vous affrontez Artémia, Einphéria et Méphilia pour remporter l'épreuve.

Allez près du cratère pour trouver le petit frère de Tiz. Vous affrontez six gobelins pour remporter l'épreuve.

Ceci fait, retournez auprès de Yulyana pour l'affronter.

### Invocateur

Spécialisation : Conversion de PM - Technique : Invocation

Obtention : Victoire sur Méphilia (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Entretenez-vous avec la marchande d'armes de Florem et accepter la quête qu'elle vous propose. Direction la forêt au nord-ouest de la ville pour rechercher deux jeunes filles perdues. Au terme du petit donjon, vous affrontez Méphilia.

### Lamesort

Spécialisation : Anti-magie - Technique : Magie lames

Obtention : Victoire sur Khamer et Khint (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Après avoir vaincu le président profiteur, retournez à Ancheim alors qu'il fait nuit et passez derrière la porte se trouvant à gauche de la boutique de magie : il s'agit d'un petit donjon. A son terme, vous affrontez Khamer et Khint.

### Mage blanc

Spécialisation : Auto-guérison - Technique : Magie blanche

Obtention : Victoire sur Barras et Holly (automatiquement durant l'Intro)

### Mage noir

Spécialisation : Résonance noire - Technique : Magie noire

Obtention : Victoire sur Ominas (automatiquement durant l'Intro)

### Mage rouge

Spécialisation : Revanche - Technique : Magie noire/blanche

Obtention : Victoire sur DeRosa (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Pénétrez de nuit dans Florem et entretenez-vous avec l'habitant en rouge situé sur la droite. Quittez la ville et revenez de nuit pour le trouver au nord de la zone. Quittez de nouveau la ville et revenez une troisième nuit : vous retrouvez la trace du mystérieux individu et l'affrontez enfin, il s'agit de DeRosa.

### Maître des esprits

Spécialisation : Réduction PM de MB - Technique : Spiritisme

Obtention : Victoire sur Victoria et Victor (automatiquement durant le Chapitre 4)

### Maître des potions

Spécialisation : Maître guérisseur - Technique : Médication

Obtention : Victoire sur Qada (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Rendez-vous à Starkfort et empruntez l'escalier situé à l'ouest de la ville. Suivez ce chemin jusqu'à trouver Qada, que vous affrontez.

### Maître lames

Spécialisation : Contre-attaque - Technique : Bushido

Obtention : Victoire sur Kamiizumi (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Rendez-vous à Starkfort avant de partir pour le temple du feu et pénétrez par la porte centrale. Avancez tout droit puis tournez à droite en direction du sommet de la tour. Là, vous rencontrez le maître des lames, Nobutsuna Kamiizumi, que vous affrontez.

### Marchand

Spécialisation : Mercenaire - Technique : Commerce

Obtention : Victoire sur Khint et Président profiteur (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Dès le début du jeu, examinez le puits à l'extrémité droite d'Anheim, puis sortez de la ville et atteignez l'oasis pour assister à une nouvelle scène. Prenez enfin le chemin de l'extrémité ouest de la carte pour y trouver un petit donjon au milieu duquel vous affrontez Khint et Chacal. Une fois la victoire remportée, retournez à Anheim pour vous entretenir avec le président profiteur. S'en suit un affrontement avec Khint et le Président profiteur.

### Moine

Spécialisation : Maître des poings - Technique : Arts martiaux

Obtention : Victoire sur Barras et Holly (automatiquement durant l'Intro)

### Ninja

Spécialisation : Ambidextrie - Technique : Ninjutsu

Obtention : Victoire sur Kikyo (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Rendez-vous à Hartschild avant de commencer le chapitre 4 et entretenez-vous avec Goodman dans sa maison. Parlez ensuite aux habitants pour trouver, dans les escaliers à l'est, le responsable des homicides. Il s'agit de Kikyo, que vous affrontez.

### Pirate

Spécialisation : Montée d'adrénaline - Technique : Piraterie

Obtention : Victoire sur Barbarossa (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Après avoir pénétré pour la première fois dans Hartschild, retournez auprès de votre aéronef dans le port dans lequel vous l'avez laissé. Entretenez-vous avec Zatz, puis ratissez les eaux de nuit avec votre navire pour dénicher le fameux bateau fantôme. Là, vous rencontrez le pirate Barbarossa et l'affrontez.

### Rôdeur

Spécialisation : Œil d'aigle - Technique : Chasse

Obtention : Victoire sur Artémia (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Après avoir pénétré dans le temple de l'eau, retournez à Florem et adressez la parole à l'habitant se trouvant à côté de la maison de la matriarche. Après avoir discuté avec de nombreux habitants de la ville, prenez la direction de l'est jusqu'à trouver un évènement sur la carte. Continuez de suivre la marchande jusqu'à atteindre Toitordu, où vous affrontez Artémia.

### Templier

Spécialisation : PB max augmentés - Technique : Arts sacrés

Obtention : Victoire sur Brave (automatiquement durant le Chapitre 4)

### Valkyrie

Spécialisation : Âmes soeurs - Technique : Acrobatie

Obtention : Victoire sur Einhéria (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Entretenez-vous avec les deux habitants situés au nord, à l'intérieur de Florem et après la fête de la beauté. Suivez leurs indications pour trouver au nord-est de la ville le bois de la consommation. Au terme du petit donjon, vous affrontez Einhéria.

### Vampire

Spécialisation : Aspire-génome - Technique : Vampirisme

Obtention : Victoire sur Seigneur DeRosso (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Tentez de pénétrer dans le château du vampire, à l'ouest d'Eternia, pour comprendre qu'il vous manque cinq clefs.

La lithoclé du vent se trouve à l'ouest d'Anheim, vous devez affronter la Vouivre pour l'obtenir.

La lithoclé de l'eau se trouve sur l'île au nord de Florem, vous devez affronter Mizuchi pour l'obtenir.

La lithoclé du feu se trouve à l'est de Starkfort, vous devez affronter la Salamandre pour l'obtenir.

La lithoclé de la terre se trouve à l'est d'Eternia, vous devez affronter Ladon pour l'obtenir.

La lithoclé de la lumière se trouve au nord de la grotte de la soutanelle, vous devez affronter Shiryu pour l'obtenir.

Ceci fait, retournez au château du vampire pour affronter enfin le Seigneur DeRosso.

### Voleur

Spécialisation : Maître voleur - Technique : Vol

Obtention : Victoire sur Khint et Chacal (ne s'obtient qu'en accomplissant une quête annexe)

Dès le début du jeu, examinez le puits à l'extrémité droite d'Anheim, puis sortez de la ville et atteignez l'oasis pour assister à une nouvelle scène. Prenez enfin le chemin de l'extrémité ouest de la carte pour y trouver un petit donjon au milieu duquel vous affrontez Khint et Chacal.

## Les invocations

La classe Invokeur permet à vos personnages d'avoir recours à de puissantes invocations en combat. Pour cela, il faut préalablement avoir acquis cette classe. Chaque invocation est liée à un anachorète que vous devrez trouver puis affronter. C'est en subissant l'attaque de l'anachorète et en survivant à son invocation qu'il vous est alors possible de l'apprendre. Voici la liste des différentes invocations du jeu accompagnées de l'emplacement de l'anachorète auquel elles correspondent.

L'obtention de la classe Invokeur ne correspond qu'à une quête annexe au terme de laquelle vous affrontez Méphilia. Entretenez-vous avec la marchande d'armes de Florem et acceptez la quête qu'elle vous propose. Direction la forêt au nord-ouest de la ville pour rechercher deux jeunes filles perdues. Au terme du petit donjon, vous affrontez le boss suscité et glanez la précieuse classe.

### Deus Ex

L'invocation de Deus Ex s'obtient en survivant à l'épreuve de l'anachorète se trouvant dans le temple de la terre, dans la partie sud-ouest de la zone.



### Feu de Prométhée

L'invocation du Feu de Prométhée s'obtient en survivant à l'épreuve de l'anachorète se trouvant dans le temple de feu.

### Girtablulu

L'invocation de Girtablulu accompagne automatiquement l'obtention de la classe Invocateur.

### Hraesvelg

L'invocation de Hraesvelg s'obtient en survivant à l'épreuve de l'anachorète se trouvant dans la salle du cristal du temple de vent, situé au sud d'Anheim.

### Ire de Ziusudra

L'invocation d'Ire de Ziusudra s'obtient en survivant à l'épreuve de l'anachorète se trouvant au mont Fragmentum, situé à l'est du temple de l'eau.

### Susano-o

L'invocation de Susano-o s'obtient en survivant à l'épreuve de l'anachorète se trouvant dans le lieu caché sur l'île en forme d'arc de cercle à l'extrême nord-est de la carte du monde.

## LE BIKINI SUPER-SEXY

Dans Bravely Default, vous entendez parler du "Bikini super-sexy" tout au long de l'aventure, sans jamais vraiment pouvoir le voir. Au chapitre 8, après avoir débloqué l'ultime job d'Illusioniste, retournez chez le Sage Yulyana. Si vous entrez dans la chambre de gauche, vous verrez briller sur le sol un objet que vous pouvez ramasser, tout comme la clé ouvrant les coffres bleus au chapitre 6. En ramassant cet objet, vous obtiendrez le fameux Bikini super-sexy : il ne s'agit pas d'une pièce d'armure mais d'un habit modifiant l'apparence, sans aucun effet sur vos statistiques, tout comme les vêtements que les boutiques du Village de Norende propose si vous montez suffisamment leur niveau.

# Captain America : Super Soldat

© Sega / High Voltage 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## TOUS LES COSTUMES

### Costume classique

Trouver toutes les reliques de Zemo.

### Costume Ultimate

Terminer le jeu une fois.

# Cartoon Network : Le Choc Des Héros

© Deep Silver / Papaya Studio 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## PERSONNAGES DU MODE BATTLE

### Blossom

Remporter 12 matches en mode Battle.

### Bubbles

Remporter 7 matches en mode Battle contre le CPU.

### Captain Knuckles

Remporter 3 matches en mode Battle contre le CPU.

### Captain Planet

Remporter 75 matches en mode Battle.

### Father

Remporter 42 matches en mode Battle.

### Grim

Remporter 25 matches en mode Battle.

### Mojo Jojo

Remporter 63 matches en mode Battle.

### Monkey

Remporter 18 matches en mode Battle.

### Samurai Jack

Remporter 33 matches en mode Battle.

### Vilgax

Remporter 52 matches en mode Battle.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## VAINCRE LA MORT

Ce boss étant l'un des plus difficiles, sinon le plus difficile du jeu, vous devez déjà commencer par atteindre la fin du niveau sans perdre de vie et en récupérant le double tir. Armez-vous de la hache en ayant un maximum de coeurs pour pouvoir l'utiliser, et récupérez le triple tir dans la salle du boss. Ne vous souciez pas des faucilles tournoyantes que la Mort vous envoie, placez-vous au milieu de la plate-forme, et balancez sans relâche des haches dans la direction du boss. Attention, car même lorsque vous l'aurez vaincu, vous devrez absolument éviter les faucilles lorsque vous irez récupérer la perle.

# Castlevania : Lords of Shadow - Mirror of Fate

© Konami / MercurySteam Entertainment 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

### Crédits

Terminez le jeu pour débloquer les crédits dans les Bonus.

### Cut-scene bonus : "Des voies séparées"

Terminez le jeu à 100% pour voir une séquence spéciale.

### Mode Hardcore

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

## + ABRÉGER LE COMBAT CONTRE LE DAEMON LORD

Il est possible d'exploiter un bug pour éviter de passer par toutes les phases du combat en déclenchant la mise à mort dès le début du combat. Pour cela, attendez que le boss attaque et utilisez le rail magnétique au-dessus de lui pour passer de l'autre côté. Vous devez vous placer assez loin pour éviter la contre-attaque de sa queue. Descendez, chargez votre projectile chauve-souris et envoyez-le pour qu'il frappe le boss au moment où il se tourne. Si l'action est réussie, le boss sera sonné et vous pourrez déclencher le coup de grâce qui n'est normalement pas accessible à cette phase-là. Vous remporterez alors les ailes du démon.

## + SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue : Gabriel Belmont

Note : Solution réalisée sur la version 3DS.

Cette première mission dans la peau de Gabriel Belmont fera office de didacticiel et vous permettra de prendre connaissances des commandes de base. Commencez par avancer vers la droite. Éliminez les ennemis qui se dressent devant vous en suivant les instructions données à l'écran.

### Acte 1 : Simon Belmont

### Le village maudit

A la fin de la cinématique, vous vous retrouverez dans le village maudit. Éliminez les ennemis et continuez votre progression vers la droite. En chemin vous trouverez une fontaine de vie, utilisez-là pour recouvrer votre santé si

nécessaire.

Une fois dans le premier bâtiment tirez la caisse en bois vers la gauche de façon à pouvoir grimper à l'étage. A mi-chemin, sautez sur la plateforme de gauche pour récupérer un parchemin. Ce type d'objet vous permettra d'en savoir davantage sur l'histoire mais également d'obtenir des points d'expérience supplémentaires. Poursuivez vers la droite, activez le levier et récupérez la hache de lancer. Cette arme est particulièrement utile pour briser les armures des adversaires à distance et combattre les ennemis volants.

Poursuivez votre progression vers la droite tout en éliminant les zombies. Plus loin, détruisez les tonneaux comme suggéré afin de récupérer des munitions supplémentaires.

### Mur extérieur

Continuez à progresser vers la droite jusqu'à ce que le marqueur d'objectif soit mis à jour. En chemin vous trouverez une fontaine de vie ainsi qu'un nouveau parchemin.

Descendez le long de la paroi jusqu'à atteindre un chemin que vous pouvez emprunter. Juste après avoir dépassé la cascade, sur votre droite, en haut d'une corniche, vous apercevrez un objet que vous pourrez récupérer quand vous obtiendrez la croix de combat. Descendez pour récupérer le parchemin sur le chevalier mort. Progressiez sous la cascade jusqu'à apercevoir un spectre masqué.

Avant de le rejoindre, plongez dans l'eau et nagez vers la gauche pour récupérer un nouveau parchemin (vous trouverez une source d'oxygène au sol en chemin). Juste au-dessus de cette source d'oxygène se trouve une carte du bestiaire (zombi).

Une fois ces deux objets récupérés, remontez à la surface et avancez vers la droite.

### Grottes oubliées

Juste après l'entrée, vous trouverez une fontaine de vie. Poursuivez vers la droite tout en éliminant les ennemis. Si vous tombez dans l'eau, remontez à la surface en utilisant les corniches tout en évitant les attaques éclair des monstres marins.

Sautez sur la corde et profitez-en pour récupérer le trésor posé sur la corniche à droite. Continuez à grimper en utilisant les corniches et en sautant de plateforme en plateforme. Poursuivez vers la gauche jusqu'à trouver une seconde corde suspendue. Avancez en prenant garde à éviter les jets de vapeur (sautez vers l'avant).

Après avoir éliminé quelques ennemis supplémentaires, suspendez-vous sur le pont brisé puis sautez sur la plateforme de gauche (notez la présence d'un trésor en haut à gauche, accessible avec la croix de combat).

Poursuivez vers la gauche, grimpez le long de la paroi tout en évitant le jet de vapeur. Poursuivez vers la droite, vous trouverez une fontaine de vie ainsi qu'un nouvel objet inaccessible pour le moment (croix de combat requise). Sautez de plateforme en plateforme jusqu'à trouver une fontaine magique (inutilisable lors de la première exploration).

La chute d'eau sur la droite vous empêchant de progresser, escaladez la paroi sur la gauche. Poursuivez votre avancée en prenant garde à éviter le jet de vapeur dans le boyau (faite une roulade). Prenez garde à ne pas entrer en contact avec la flaque verte, sautez sur la corniche à gauche. Une fois arrivé à destination, vous récupérez l'esprit de Belnades, invoquez-le immédiatement et combattez les nombreux ennemis qui se dresseront devant vous.

Une fois la victoire acquise, revenez sur vos pas, rechargez votre jauge de magie grâce à la fontaine magique (couleur jaune) que vous trouverez en chemin puis traversez la chute d'eau grâce au pouvoir protecteur de l'esprit de Belnades.

### Chutes mortelles

Veillez à activer l'esprit de Belnades pour traverser la chute d'eau puis continuer à progresser vers la droite jusqu'à trouver une grosse caisse en bois. Grimpez et sortez sur la corniche à droite pour recharger la jauge de magie et récupérer des munitions. Redescendez, tirez la caisse vers la gauche pour pouvoir grimper le long de la paroi et

emprunter le chemin de gauche situé à l'étage.

Traversez la première chute d'eau sous la protection de l'esprit de Belnades. Avant de traverser la seconde, sautez sur la plateforme située en hauteur à droite pour récupérer un nouveau parchemin (veillez à recharger la jauge en utilisant la fontaine magique).

Revenez sur vos pas afin de poursuivre la progression vers la gauche. Après avoir combattu un ennemi, rechargez la jauge de magie grâce à la fontaine située dans l'alcôve sur la gauche. Poursuivez vers la droite. Traversez la première chute d'eau, utilisez le rebord pour grimpez et continuez par la gauche.

Tirez la caisse vers la droite de façon à la faire tomber à l'étage inférieur. Tirez de nouveau la caisse vers la droite en traversant une nouvelle cascade. Faites une halte avant de traverser la troisième cascade : grimpez sur la caisse de façon à pouvoir accéder à la fontaine magique située en hauteur.

Une fois la jauge rechargée, continuez à tirer la caisse vers la droite jusqu'au mur. Consommez la fontaine magique située dans le recoin, grimpez sur la caisse et poursuivez l'exploration de la grotte en suivant le chemin de gauche (notez les deux emplacements accessibles avec la croix de combat ainsi que la position du parchemin). Il vous suffira ensuite de grimper le long des parois en suivant le seul chemin possible jusqu'à la surface.

Une fois de retour à l'air libre, tournez à gauche, marquez la position de la zone accessible avec la croix de combat (il vous faudra combattre quelques ennemis). Poursuivez vers la droite, éliminez les zombies puis grimpez sur l'échafaudage. Poursuivez vers la droite jusqu'à un embranchement.

Récupérez les munitions dans les tonneaux en haut puis empruntez le chemin du bas. Rechargez votre jauge de magie puis prenez l'ascenseur. En suivant le chemin de gauche, vous trouverez un trésor à piller. Remontez vers la droite par le conduit pour accéder à la zone suivante.

## Hall du château

Vous voici enfin dans l'enceinte du château. Commencez par faire le plein de haches de lancer en brisant les tonneaux qui se trouvent sur la gauche. Rechargez votre jauge de santé en utilisant la fontaine de vie, récupérez le parchemin au sol et préparez-vous à affronter votre premier boss : le gardien de nuit.

Ce boss invoque régulièrement des sbires, veillez à les éliminer en priorité. Il est également capable de vous plonger dans l'obscurité. Lorsque ce que cela se produit, vous devrez simplement veiller à esquiver les attaques de sa lanterne. A intervalles réguliers, il vous plaquera au sol, utilisez l'action contextuelle demandée pour vous dégager de son emprise. Le reste du temps, esquivez, parez et utilisez les combos les plus puissants contre lui pour l'affaiblir. Une fois le boss très faible, son corps deviendra argenté/brillant, c'est à ce moment que vous devrez utiliser le coup de grâce (gâchette R) puis exécuter les actions contextuelles demandées.

A la suite du combat, vous pourrez recharger votre jauge de magie et obtenir une nouvelle entrée de bestiaire. Rejoignez le fond de la salle à droite pour ramasser un nouveau parchemin et marquer la position d'une zone accessible grâce à la croix de combat. Prenez l'ascenseur pour rejoindre l'étage inférieur.

## Salle des gardes

Dès votre arrivée, marquez la position du point d'ancrage rouge situé en hauteur. Activez la protection de Belnades puis actionnez le levier qui vous permettra de relever la herse. Éliminez les gêneurs et empruntez le chemin du haut à l'embranchement. Grimpez, traversez le rayon rouge sous la protection de Belnades puis revenez sur vos pas jusqu'à l'embranchement.

Cette fois, empruntez le chemin du bas, restaurez votre santé à la fontaine de vie puis quittez la salle par la droite.

## Geôles

Avancez vers la droite, sautez dans le chariot et actionnez la manivelle à l'aide de la touche contextuelle demandée. Une fois quelques zombies éliminés, notez la présence d'un point d'ancrage pour la croix de combat puis descendez le long de la paroi.

Une fois arrivé à l'étage inférieur, progressez vers la droite jusqu'à l'ascenseur en prenant soin d'éviter le jet de vapeur. Éliminez les ennemis, récupérez le parchemin sur le sol et poursuivez vers la droite.

C'est à cet instant que vous obtiendrez la fiole d'huile capable de faire de lourds dégâts et de détruire les os des soldats squelettes. Faites-en bon usage lors du combat qui vous opposera à une bonne demi-douzaine de ces créatures. Une fois la victoire acquise, poursuivez sur la droite pour rejoindre les geôles inférieures.

### Geôles inférieures

Commencez par vous rendre sur la plateforme supérieure de droite pour faire le plein de munitions. Revenez au point de départ, poussez la caisse à droite de façon à pouvoir l'utiliser pour passer par-dessus le haut mur de pierre.

Une courte séquence cinématique vous indiquera la position d'une zone accessible une fois que vous aurez obtenu la croix de combat (en haut à droite). Notez cette position avant de descendre à l'étage inférieur. Après avoir combattu quelques squelettes, récupérez le parchemin à droite et faites le plein de magie, pénétrez dans le tunnel sur la gauche.

Libérez-vous de l'emprise du squelette qui tentera de vous freiner en utilisant l'action contextuelle demandée. Le chemin de gauche étant inaccessible pour le moment (porte verrouillée), poursuivez vers la droite et montez dans l'ascenseur pour rejoindre le niveau suivant.

### Prison verticale

Ce niveau se présente comme une salle à énigme, le but du jeu sera d'actionner des leviers pour libérer les eaux de façon à pouvoir rejoindre l'issue qui se trouve à droite de la carte.

Avancez vers la droite jusqu'au premier levier et actionnez-le. Rejoignez la gauche de l'écran en nageant, puis sautez de plateforme en plateforme jusqu'à rejoindre la salle où se trouve le second levier. Plongez de nouveau dans l'eau vers la gauche, glissez-vous dans un tunnel et remontez jusqu'à trouver le troisième levier à actionner. La porte s'ouvrira automatiquement.

Récupérez le parchemin qui se trouve dans la geôle du milieu, grimpez sur le toit et utilisez la corde pour rejoindre la salle sur la droite de la pièce. Grimpez le long du mur de droite en prenant soin d'éviter les jets de vapeur. Sautez sur le toit de la geôle puis laissez-vous glisser le long de la tyrolienne. Avancez vers la gauche pour rejoindre le niveau suivant.

### Cuisines

Notez la présence d'une entrée du bestiaire derrière la porte fermée, puis poursuivez votre progression. Une fois dans les cuisines, ramenez la caisse vers la gauche de façon à pouvoir grimper à l'étage supérieur et piller le trésor. Empruntez l'ascenseur qui se trouve à droite de l'écran.

Une fois la cinématique terminée, éliminez tous les ennemis présents dans la salle en veillant à esquiver leurs attaques et les projectiles qu'ils jetteront sur vous. Une fois la zone nettoyée, poursuivez en direction de la gauche, glissez-vous sous la paroi et actionnez le levier pour libérer un passage menant à la salle des gardes.

Dans la salle des Gardes, récupérez l'entrée du bestiaire " Charog volant " puis tirez le levier afin de pouvoir récupérer le parchemin situé quelques étages plus haut. Retournez sur vos pas jusqu'au niveau de la cheminée. Dirigez-vous vers le haut (prenez soin d'éviter le jet de vapeur) pour rejoindre la pièce suivante.

### Le Théâtre

Commencez par gagner les hauteurs jusqu'à la scène. Notez la présence d'une zone accessible à l'aide de la croix de combat (sur la corniche située à droite, à l'étage). Après avoir triomphé des marionnettes macabres en esquivant leurs assauts une fois la cinématique terminée, vous serez libre d'emprunter la porte de droite vers l'entée.

Montez à l'étage supérieur et éliminez les quelques marionnettes qui tenteront de vous freiner dans votre progression. Laissez-vous tomber à l'étage inférieur puis obliquez vers la gauche pour récupérer un nouveau parchemin.



Glissez-vous dans le tunnel sur la droite de la pièce puis remontez le long de la cheminée. Sautez pour récupérer l'entrée de bestiaire " marionnette macabre " avant de rejoindre la salle suivante à l'étage. Débarrassez-vous des harpies puis prenez l'ascenseur situé sur la droite de l'écran. Il ne vous restera plus qu'à éliminer quelques harpies supplémentaires avant de rejoindre la Salle de Bal.

## Salle de Bal

Avancez en direction de la gauche jusqu'à faire la rencontre d'une meute de loups garous. Pour en venir à bout plus facilement, utilisez les attaques chargées ou les attaques à distance (hache) afin de briser leur garde.

Une fois les monstres mis hors d'état de nuire, sautez sur la plateforme en hauteur et faites un long saut depuis le rebord de façon à pouvoir récupérer l'entrée du bestiaire " Loup garou " suspendue dans le vide.

Notez la présence de la marque rouge (croix de combat requise) en hauteur sur le côté gauche, puis empruntez la porte située tout à gauche pour quitter la salle.

## Cour

Tout ce que vous devrez faire pour venir à bout de ce niveau c'est de le traverser ! Notez tout de même le point d'ancrage pour la croix de combat situé juste au-dessus de la porte à gauche de l'écran.

## Bibliothèque

Une fois dans la bibliothèque, avancez vers la gauche. Accroupissez-vous pour passer dans le tunnel étroit situé sous l'escalier jusqu'à trouver un pupitre sur lequel sont posés des grimoires. Interagissez avec cet objet et préparez-vous au combat. Détruisez les grimoires en priorité puis attaquez-vous à chacune des créatures " invoquées ".

Pour information, à gauche vous trouverez une statue que vous pouvez déplacer. Malheureusement, sans la croix de combat, vous n'aurez pas la possibilité d'aller plus haut. Notez cette position pour y revenir plus tard.

Une fois la cinématique passée, revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée de la bibliothèque et montez les escaliers.

Avancez vers la droite, notez la présence d'un point d'ancrage pour la croix de combat et livrez bataille contre un dernier ennemi. Récupérez le parchemin posé au sol.

Escaladez la paroi murale jusqu'à trouver un nouveau grimoire. Si votre santé n'est pas au maximum, n'hésitez pas à utiliser la fontaine de vie située entre le premier grimoire et le second sur lequel repose la croix de combat que vous convoitez.

Une fois que vous en aurez pris possession, vous serez expulsé dans la cour en contrebas.

## Cour

Traverser la cour sera moins facile que lors de votre première exploration puisque cette fois, un boss plutôt mal intentionné vous attendra. C'est à cet endroit que vous pourrez enfin récupérer la croix de combat.

Ce boss invoque des squelettes en continu, veillez donc à ne pas trop vous attarder sur eux. Concentrez-vous principalement sur le boss qui en plus de ses attaques chargées, invoquera régulièrement une pluie de météores que vous devrez éviter.

En phase 2, le nécromancien se protège derrière ses boucliers : repérez les zones " saines " et allez au contact pour frapper le boss jusqu'à ce que l'on vous indique les actions contextuelles à effectuer. Veillez également à éviter les arcs lumineux qu'il propulse en votre direction en sautant ou en effectuant des roulades.

## Bibliothèque

Maintenant que vous avez obtenu la croix de combat, vous pouvez l'utiliser pour remonter à la bibliothèque en utilisant le point d'ancrage situé au-dessus de la porte, à gauche de l'écran.

Traversez toute la salle, passez sous les escaliers et déplacez la statue de façon à pouvoir accéder à la plateforme repérée lors de votre première visite. C'est à cet endroit que se trouve un parchemin spécial, le premier livre (sur trois) qui une fois réunis vous donneront accès à un trésor.

Empruntez le chemin caché derrière la statue pour rejoindre le hall du château. Equipé de votre croix de combat, vous pourrez récupérer un nouveau parchemin ainsi que l'entrée de bestiaire " Charog ".

Revenez dans la bibliothèque en empruntant le chemin inverse. Poursuivez jusqu'à l'entrée et montez les escaliers. Montez le plus haut possible (à l'endroit où le nécromancien vous avait projeté à travers le vitrail) et dirigez-vous vers la gauche. Vous pouvez désormais utiliser la croix de combat pour rejoindre l'autre côté de la salle en vous servant du point d'ancrage situé au-dessus du lustre.

Escaladez les parois pour rejoindre la plateforme située un peu plus en hauteur. Vous découvrirez trois téléporteurs magiques menant à différents raccourcis / passages secrets mais permettant surtout d'obtenir l'esprit de Schneider qui confère une force de frappe plus importante à Simon :

Portail vert : geôles inférieures (le portail bleu vous s'activera à la sortie de la zone secrète des geôles inférieures)

Portail rouge : grottes oubliées.

Après avoir visité ces salles secrètes, avancez vers la droite et hissez-vous sur l'escalier. Utilisez la croix de combat pour rejoindre la plateforme située en hauteur sur la droite, vous pourrez récupérer un nouveau parchemin (second livre). Livrez combat contre les deux loups garous et récupérez le parchemin caché derrière le bureau avant de revenir aux escaliers.

Avant de regagner la sortie qui se trouve sur votre droite, faites un détour par la gauche (en utilisant la croix de combat sur les lustres) afin de récupérer le troisième livre. Si vous êtes parvenus à réunir les 3 exemplaires, la porte fermée située sur la plateforme en hauteur et renfermant le trésor s'ouvrira automatiquement (augmentation de la limite maximum de magie).

Revenez sur vos pas et cette fois, empruntez le chemin de droite (utilisez la croix de combat sur les lustres) avancez sur la droite pour rejoindre la sortie.

### Fête foraine fabricant

Eliminez les livres et les loups garous (combat d'arène) puis poursuivez votre progression vers la droite pour entrer dans la fête foraine. Approchez-vous du manège. Durant cette séquence, vous devrez éviter les poutres en sautant (lorsqu'elles arrivent par le bas) ou en effectuant une roulade (lorsqu'elles arrivent par le haut). Prenez garde, toucher les grilles électrifiées inverse le sens de rotation du manège.

Une fois la mission accomplie (3 phases) et la cinématique passée, poursuivez vers la droite. Poussez la caisse de façon à pouvoir grimper sur la plateforme située plus en hauteur. Utilisez la croix de combat pour grimper sur le toit du manège et poursuivez vers la gauche jusqu'à trouver l'ascenseur. Avant de l'actionner, continuez sur la gauche et déplacez la caisse en bois de façon à pouvoir récupérer le trésor situé en hauteur (augmentation de la jauge de point de vie). Vous pouvez ensuite actionner l'ascenseur pour quitter cette salle.

### Extérieur de la tour

Utilisez le monte-charge pour rejoindre la plateforme supérieure puis le second monte-charge disponible sur la gauche. Vous ne pourrez pas progresser si vous n'avez pas récupéré le pouvoir Esprit de Schneider dans le niveau secret des geôles inférieures accessible via le téléporteur bleu (cf. niveau bibliothèque). L'esprit éloignera la gargouille de façon à ce que vous puissiez sauter de plateforme en plateforme jusqu'à rejoindre le sol ferme sur la droite.

Vous devrez une nouvelle fois faire face à la gargouille. Evitez son jet de flammes en vous plaçant hors de sa portée ou sans son dos. Une fois le monstre parti, sautez sur la gauche pour récupérer le parchemin posé sur la plateforme en contrebas. Escaladez de nouveau jusqu'au sommet puis poussez légèrement la caisse en bois de façon à pouvoir atteindre la fontaine de magie. Sautez sur le rebord de gauche et empruntez la chaîne pas à pas. Utilisez l'esprit de

Belnades de façon à vous protéger des jets de flammes de la gargouille.

Une fois la traversée effectuée, vous pourrez grimper sur la plateforme de droite et éliminer pour de bon la gargouille, ce qui, avec l'aide de l'esprit de Schneider, ne devait pas poser problème. Une fois cette tâche accomplie, utilisez la croix de combat pour grimper tout en haut de la tour et effectuez l'action contextuelle demandée pour vous projeter à l'extérieur de la pièce.

### Jardins mystérieux

Vous voilà au terme de votre périple. Votre dernière mission sera d'affronter un redoutable succube. Ce boss ailé est difficilement atteignable, le plus efficace sera donc d'avoir recours aux services de l'esprit de Schneider. Durant la première phase du combat, veillez à esquiver les attaques que vous ne pouvez pas parer et à éviter les projectiles.

Une fois légèrement affaibli le succube se protégera derrière un bouclier bleu, utilisez la croix de combat afin de le détruire et d'empêcher le succube de le reconstituer.

Enfin, le succube se scindera en 3 entités différentes. Frappez jusqu'à ce que l'un des boucliers devienne " fragile " (il devient transparent), utilisez la croix de combat (gâchette R) pour le détruire. Continuez de combattre le succube jusqu'à ce qu'il déclare forfait. Avancez puis achevez-la avec la croix de combat.

## Acte 2 : Alucard

### Miroir du destin

Tout ce que vous aurez à faire dans cette zone est de récupérer le parchemin sur la droite avant de regagner l'extérieur en empruntant la porte située à gauche de l'écran. Poursuivez vers la gauche jusqu'au Beffroi.

### Beffroi

Continuez à avancer en direction de la gauche pour récupérer un nouveau parchemin puis revenez sur la droite. Vous devrez affronter un couple de gargouilles, veillez simplement à éviter leurs jets de flamme.

Grimpez sur les caisses puis utilisez les rebords pour escalader la paroi jusqu'au sommet afin de récupérer un autre parchemin. Sautez sur la plateforme de gauche, utilisez la croix de combat sur le lustre et la chaîne située au centre de la salle pour atteindre la plateforme qui vous permettra de rejoindre la sortie.

### Le chemin entre les tours

Dès votre arrivée dans cette salle, vous devrez mener un combat perdu d'avance : en dépit de vos efforts, vous serez obligatoirement mis au tapis après quelques secondes de combat. Une fois la cinématique terminée, vous vous retrouverez sous l'eau.

Alucard disposant du pouvoir de respiration aquatique profitez-en pour aller ramasser un parchemin tout au fond de l'eau au centre de la salle puis l'entrée du bestiaire " succube " qui se trouve tout à gauche.

Pour quitter la pièce, empruntez le tunnel qui se trouve sur le sol, à droite de la zone.

### Mine abandonnée

Remontez à la surface et utilisez la fontaine de vie. Escaladez la paroi. Une fois à l'étage, vous obtiendrez automatiquement la première attaque secondaire d'Alucard : l'attaque de Chiroptère. Poursuivez vers la droite et utilisez l'ascenseur.

À l'étage inférieur, vous trouverez deux nouveaux objets à collecter (un parchemin sur la gauche et l'entrée du bestiaire " Têtard Sirénien " dans un recoin à droite). Reprenez l'ascenseur et cette fois dirigez-vous vers la droite.

Sautez de plateforme en plateforme et rejoignez un étage intermédiaire où vous trouverez un nouveau parchemin. Sauter vers le bas. Une fois la zone nettoyée, avancez vers la droite et plongez dans l'eau. Sur votre gauche, vous trouverez un parchemin.

Progressez vers la droite tout en remontant légèrement. Il vous suffira ensuite d'escalader la paroi tout en évitant les jets de flamme jusqu'à atteindre une nouvelle plateforme.

Une fois les harpies éliminées, grimpez dans le chariot. Décalez à peine le chariot vers la gauche de façon à pouvoir sauter en contrebas. Vous pourrez ainsi récupérer l'entrée du bestiaire " Chef des harpies ". Remontez dans le chariot et traversez la pièce tout en éliminant les ennemis que vous croiserez en chemin.

Utilisez l'ascenseur pour remonter à la surface. Vous pourrez reprendre des forces grâce à la fontaine de vie. Continuez votre progression vers la gauche jusqu'à la sortie en prenant garde aux jets de flammes ainsi qu'aux harpies qui vous attaqueront à mi-chemin.

## Cuisine

Allez à gauche jusqu'à trouver l'entrée du bestiaire " Sirénien électrique ". Retournez sur vos pas, laissez-vous glisser en bas de la cheminée, avancez sur la gauche et remontez la cheminée suivante pour récupérer un parchemin. Poursuivez votre avancée vers la gauche jusqu'à trouver une cheminée à escalader (prenez garde aux jets de vapeur).

Sautez sur la plateforme en bois située en hauteur et actionnez le levier. Plongez et allez récupérer le trésor caché en bas à gauche de la salle (augmentation de la limite de munitions). Remontez et continuez à progresser vers la gauche. Peu après avoir pénétré dans la cuisine, Alucard obtiendra un nouveau pouvoir magique : la forme de brume.

Pouvoir que vous pourrez rapidement tester en passant à travers les ennemis et traversant la herse à gauche de la salle. Vous pouvez utiliser la fontaine magique en bas des escaliers pour récupérer tout votre mana si nécessaire. Montez les escaliers, vous trouverez deux nouveaux parchemins (un tout au fond de la salle située sur la droite, un autre dans un recoin à gauche de la dernière cheminée).

Escaladez la cheminée (notez la position de l'entrée du bestiaire inaccessible pour l'heure), et quittez la zone par la seule issue possible (à gauche) en prenant soin de marquer la position du trésor caché à droite sur votre carte.

## Théâtre

Avancez vers la gauche. Poussez la caisse vers la droite et rejoignez la plateforme supérieure en utilisant la colonne d'air. Déplacez la caisse magnétique de façon à la relier au bloc situé en haut sur la corniche. Déplacez-les vers la gauche pour ouvrir la trappe.

Empruntez la trappe, utilisez-la fontaine de santé puis gagnez la corniche en hauteur. Décalez le bloc enflammé sous la main " marionnette " afin de la consumer.

Le bloc qui tombe vous permettra de rejoindre l'étage supérieur à gauche.

Déplacez le bloc air sous le tuyau bleu afin qu'il actionne le mécanisme permettant à Alucard de poursuivre sa progression.

Une fois la cinématique terminée, vous vous retrouverez dans une salle énigme. Vous trouverez un parchemin permettant d'acheter des indices à droite de la pièce, au-dessus de la porte.

### Résolution de l'énigme

-Déplacez le bloc (poids) sur la zone d'ombre (sous le bras mécanique) de droite. Actionnez le levier de façon à ce que le bloc rejoigne la plateforme intermédiaire.

-Déplacez le bloc " feu " sous le bras " marionnette à droite " de façon à libérer le bloc " air ".

-Retournez au levier, actionnez-le une fois pour replacer le bloc " poids " sur le sol, tirez-le légèrement vers la gauche.

-Tirez le bloc bleu tout à gauche. Utilisez la colonne d'air pour rejoindre la plateforme la plus haute. Déplacez le bloc aimanté sur le monte-charge puis redescendez actionner le levier pour ramener ce bloc au rez de chaussée. Décalez le bloc aimanté sur la gauche.

-Ramenez le bloc " poids " sous le monte-charge de gauche et actionnez le levier de façon à le placer au niveau intermédiaire. Décalez le bloc aimanté vers la droite puis déplacez le double-bloc vers la droite. La trappe étant ouverte, déplacez le bloc air sous le tuyau bleu. Il ne vous restera plus qu'à faire remonter le bloc feu tout en haut de la plateforme en utilisant le bras mécanique de droite.

Avant de quitter la zone, laissez-vous tomber jusqu'en bas et allez à gauche pour récupérer un parchemin sur la scène. Explorez la partie droite du bas de la pièce pour rejoindre le raccourci menant aux cuisines. Vous obtiendrez ainsi l'entrée du bestiaire " âme en peine ".

Retournez sur vos pas. Grimpez jusqu'en haut à droite et traversez la salle pour quitter le théâtre.

## Terrasse

Peu après avoir emprunté l'ascenseur, vous devez faire face à un mini boss. Gardez vos distances et évitez ses attaques chargées. Veillez à éliminer les adds qu'il invoque régulièrement.

Une fois le monstre affaibli vous pourrez déverser de l'huile sur lui (en utilisant le grappin). Une fois à mi-vie, le boss grimpera sur la plateforme supérieure. Lorsqu'il lance une salve de projectiles, courez dans le sens opposé de façon à éviter les explosions.

Au terme du combat, vous obtiendrez les griffes de l'ombre qu'Alucard pourra utiliser pour escalader les murs. Utilisez ce nouvel pouvoir pour grimper jusqu'en haut de l'ascenseur en wall jump. Récupérez l'entrée de bestiaire " Ecumeur " puis poursuivez sur la gauche pour accéder à la salle suivante.

## Salle de l'horloge

Actionnez le levier et continuez votre progression vers la gauche. Placez-vous au centre de la place et effectuez l'action contextuelle demandée. A la suite de la cut-scene, vous obtiendrez la forme de loup.

Grace à ce nouveau pouvoir, vous pourrez ouvrir la porte verrouillée située sur la corniche en haut à droite. Ramassez le parchemin et poursuivez vers la droite pour atteindre la salle suivante.

## Fabrique des jouets

Eliminez les sbires qui se dresseront contre vous puis empruntez l'ascenseur qui se trouve tout à droite. Continuez vers la droite, récupérez le parchemin sur la plateforme située au milieu du rez-de-chaussée.

Poursuivez vers la droite jusqu'à trouver le mur à escalader, tout en prenant soin d'éviter les zones électrifiées et les trous. Allez sur la droite, vous trouverez un autre trésor accessible sous la forme de loup (augmentation de la jauge de vie).

Retournez vers la plateforme centrale, utilisez la plateforme pour rejoindre l'étage inférieur, déplacez le bloc grillagé de façon à pouvoir récupérer le contenu du trésor caché (augmentation de la jauge de magie).

Poursuivez en direction de la gauche jusqu'à atteindre une nouvelle paroi à escalader. Récupérez le parchemin sur la gauche. Une fois sur la plateforme la plus haute. Progressez vers la droite et utilisez la prise murale, exécutez l'action contextuelle indiquée pour rejoindre l'atelier du fabricant.

## Atelier du fabricant

Avancez jusqu'au fond de salle à droite pour récupérer un nouveau parchemin. Revenez sur vos pas et escaladez la paroi en utilisant la prise murale tout en évitant les faisceaux électriques (utilisez la forme de vapeur pour vous faciliter la tâche).

Continuez à avancer. Au centre de la pièce, laissez-vous glisser vers le bas puis avancez vers la droite. Utilisez le dash sous forme de vapeur pour traverser le laser rouge, laissez-vous tomber en contrebas pour récupérer un trésor (augmentation de la jauge de point de vie). Escaladez la paroi, récupérez le chronomètre. Ce nouvel objet vous

permettra de ralentir le temps et sera nécessaire pour résoudre certaines énigmes.

Revenez au rez-de-chaussée et rebroussez chemin jusqu'à la salle de l'horloge.

### La salle de l'horloge

Progressez vers la gauche en utilisant les prises murales. Une fois la cinématique terminée, avancez vers la gauche. Utilisez le chronomètre (chargé au maximum) au moment où les plateformes ne sont pas électrifiées de façon à pouvoir les escalader.

Sur la gauche vous trouverez l'entrée du bestiaire "troupe de bossus". Grimpez de nouveau jusqu'à atteindre le mécanisme permettant d'aimanter la croix de combat.

Une fois l'opération effectuée, empruntez le rail magnétique de gauche pour récupérer un trésor (augmentation de la jauge maximum de magie). Puis celui de droite pour retourner à l'Atelier du Fabricant.

### Atelier du Fabricant

Utilisez le rail magnétique pour rejoindre le monte-charge. Récupérez le trésor caché sur la droite en contournant toute la zone (augmentation du nombre de munitions).

Revenez sur le premier monte-charge puis utilisez les appuis sur la paroi de droite pour rejoindre une nouvelle plateforme. Avancez vers la droite en utilisant les rails magnétiques et en évitant les zones électriques.

Poursuivez votre ascension jusqu'en haut de la salle puis poursuivez vers la gauche. Notez la présence du téléporteur rouge menant au théâtre, désormais accessible. Empruntez le rail magnétique à gauche pour rejoindre le moteur du manège.

### Moteur du manège

Éliminez les ennemis présents dans la salle puis escaladez le mur de gauche. Utilisez la forme de loup pour ouvrir la porte puis glissez le long du rail magnétique pour rejoindre une salle qui renferme un nouveau trésor (augmentation de la jauge de magie). Revenez sur vos pas et utilisez le rail magnétique pour atteindre la salle énigme.

### Résolution de l'énigme

Actionnez les leviers de façon à ce que le faisceau puisse atteindre le plafond. Schématiquement, le faisceau doit suivre le cheminement suivant : gauche ; haut, droite, haut, gauche, bas, gauche haut, droite, haut.

Commencez par pousser le bloc situé au rez-de-chaussée vers la droite. Grimpez à l'étage supérieur droit et poussez le bloc vers la droite. Passez de l'autre côté et poussez le bloc vers la gauche. Il ne vous restera plus ensuite qu'à décaler le bloc situé tout en haut à gauche de façon à le placer sous le globe orienté vers le plafond. Actionnez le levier situé plus bas pour que le faisceau atteigne le plafond.

### Salle de résurrection

Ramassez le parchemin au sol et avancez vers la droite.

Vous devrez faire face à un mini-boss de taille. Veillez à éviter ses assauts en utilisant le rail magnétique en hauteur. Une fois le boss affaibli vous devrez détruire les machines sur la droite et la gauche de la salle le plus rapidement possible (utilisez la forme de loup ainsi que le chronomètre pour vous faciliter la tâche).

Lors de la dernière phase, le boss vous entrainera avec lui sur la plateforme centrale. Exécutez les actions contextuelles demandées puis achevez-le. À l'issue du combat, vous obtiendrez les Ailes Démoniaques qui permettront à Alucard de sauter plus haut. Utilisez ce nouveau pouvoir pour récupérer l'entrée du bestiaire "seigneur démon ressuscité", située en hauteur sur la gauche. Avancez vers la gauche et utilisez l'ascenseur de façon à pouvoir récupérer un nouveau parchemin.

Revenez dans la salle principale. Pillez le trésor situé à droite (augmentation de la jauge de vie), puis empruntez l'ascenseur pour rejoindre la salle suivante.

### Tour du vampire

Avancez vers la gauche, passez par-dessus le portail puis escaladez la paroi murale en évitant de vous faire toucher par les jets de vapeur.

Gagnez la plateforme de droite. Utilisez la forme de Vapeur pour passer la herse. Sautez sur le chandelier et progressez jusqu'à la plateforme située en hauteur sur la droite. Continuez à avancer en prenant soin de récupérer l'entrée du bestiaire " gargouille ".

Utilisez la prise murale sur le plafond à droite pour rejoindre une porte " loup ". Progressez vers la gauche jusqu'au trésor (augmentation de la réserve de munitions). Une fois le trésor pillé, revenez devant la herse et escaladez le mur de gauche jusqu'aux escaliers.

Actionnez le levier, progressez vers la droite. Une fois la zone nettoyée, montez vers l'étage en utilisant l'escalier. Utilisez les cordes et les ailes démoniaques et poursuivez votre progression jusqu'à atteindre l'Antichambre.

### L'antichambre

Prenez la direction de la gauche. Après avoir tué les quelques ennemis présents dans la zone, utilisez la prise murale pour passer par-dessus la grille. Utilisez le double saut pour rejoindre la plateforme de droite et continuez à avancer vers la droite.

Après avoir triomphé de la gargouille, poursuivez vers la droite jusqu'à percevoir la plateforme praticable en contrebas. Vous y trouverez un nouveau trésor (augmentation de la jauge de munitions). Une fois ce trésor pillé, remontez et empruntez les escaliers jusqu'au sommet.

À l'étage, avancez jusqu'au grand portail rouge que vous ne pourrez ouvrir une fois que vous aurez récupéré deux orbes de sang.

Allez sur la gauche, escaladez la paroi et brisez le vitrail en effectuant l'action contextuelle demandée. Escaladez la paroi pour vous placer au-dessus de la porte, utilisez les ailes démoniaques pour planer vers la gauche. Vous trouverez l'entrée de bestiaire " ombre rampante " ainsi qu'un parchemin, un peu plus loin sur une corniche.

Continuez vers la droite et utilisez la forme de vapeur pour traverser la herse. Laissez-vous tomber en contrebas au rez-de-chaussée. Après avoir éliminé les quelques ennemis, utilisez la forme de loup pour ouvrir la porte située à gauche de la salle.

### Tour du Vampire

Votre mission sera de récupérer les orbes de sang nécessaires pour ouvrir le grand portail du château.

#### Premier orbe (Tour du Vampire)

Commencez par rejoindre le rez-de-chaussée en sautant en contrebas, avancez dans le tunnel de droite pour piller un nouveau trésor (augmentation de la taille de la jauge de magie).

Continuez à descendre, et progressez vers la droite. Sautez de plateforme en plateforme vers la droite en veillant à ramasser l'entrée du bestiaire du " chevalier vampire ".

Actionnez le levier pour mettre le rail magnétique en service. Utilisez-le pour rejoindre l'étage supérieur puis actionnez le second levier. Avant d'utiliser le second rail magnétique, récupérez le parchemin situé à gauche puis grimpez à l'étage supérieur. Actionnez le levier de façon à libérer la voie menant au premier orbe de sang.

Revenez au second levier pour emprunter le rail que vous n'avez pas encore utilisé. Une fois arrivé à destination, utilisez la forme de loup pour ouvrir la porte. Escaladez la paroi murale à droite, utilisez le point d'ancrage situé sous



l'escalier pour atteindre la plateforme de gauche. Sautez et planez vers la gauche jusqu'à la salle de l'orbe.

### Second orbe (cuisine)

Le second orbe est caché dans le niveau " cuisine ". Pensez à utiliser le passage secret du niveau théâtre pour rejoindre les lieux plus rapidement.

Allez dans la salle principale (non loin de la fontaine de magie, où se trouvent les caisses grillagées). Grimpez sur la corniche en haut à droite puis déplacez la caisse de façon à pouvoir continuer l'ascension en utilisant le rail magnétique. Vous verrez alors le bossu qui détient le second orbe. Arrachez-lui l'objet des mains en effectuant l'action contextuelle demandée.

Il ne nous restera plus qu'à retourner à l'antichambre afin de placer les orbes dans les encoches prévues à cet effet (elles sont situées de chaque côté de la porte).

### Salle du trône

Une fois dans la salle vous devrez mener le combat final de cet acte. Les attaques de Gabriel sont assez puissantes et très rapides, veillez donc à utiliser la forme de vapeur pour les esquiver plus rapidement.

Une fois le boss affaibli, vous devrez faire face à Simon. Parez son attaque au bon moment puis saisissez-le et effectuez l'action contextuelle demandée pour tenter de lui faire reprendre ses esprits (2 fois de suite).

En phase finale, continuez d'enchaîner les combos jusqu'au déclenchement de la série de QTE. Ce combat met fin au second acte de Castlevania Lords of shadow Mirror of Fate.

## Acte 3 : Trévor

### Entrée du château

Vous débutez ce dernier acte dans la peau de Trévor qui dispose de toutes les capacités de combat acquises par les personnages incarnés dans les actes précédents. Prenez vos marques en combattant les quelques ennemis sur le chemin menant au château ainsi qu'un mini-boss. Veillez à éviter ses coups chargés qui sont particulièrement violents (effectuez un double saut).

Récupérez le parchemin au sol en haut des marches puis pénétrez dans le château.

### Eglise maudite

Avancez jusqu'au fond de la salle à droite pour récupérer le boomerang (arme secondaire). Eliminez les quelques ennemis présents dans la salle puis retournez à l'entrée. Grimpez sur la corniche et sautez de lustre en lustre jusqu'à rejoindre la plateforme de droite. Vous trouverez un nouveau parchemin en cours de route.

Continuez à grimper jusqu'au plafond puis sautez sur la plateforme de droite. Actionnez le levier pour faire tomber le lustral central. Utilisez le point d'ancrage mis à jour et laissez-vous glisser en rappel jusqu'au rez-de-chaussée.

Sautez dans le trou et avancez vers la gauche pour rejoindre la salle suivante.

### Crypte

Descendez les escaliers. Une fois arrivé en bas des marches vous n'aurez d'autre option que de poursuivre vers la droite. Ramassez le parchemin et recouvrez votre santé en puisant dans la fontaine de vie si besoin.

Avancez vers la droite jusqu'à la grande grille. Une fois la cut scene terminée, retournez-vous et effectuez un double saut pour rejoindre l'étage supérieur. Vous pouvez éventuellement revenir plus loin sur vos pas pour explorer les sous-sols et récupérer quelques munitions mais vous n'aurez pas encore les compétences nécessaires pour piller le trésor (profitez-en pour marquer l'emplacement sur la carte).



Grimpez de plateforme en plateforme jusqu'à rejoindre la salle suivante.

## Cimetière

Commencez par explorer le recoin sur la gauche pour récupérer l'entrée du bestiaire " Squelette en armure " qui se trouve en hauteur. Poursuivez vers la droite en éliminant tous les ennemis jusqu'à trouver un trésor (augmentation de la limite maximum de munitions). Une fois ces deux secrets récupérés, retournez au niveau précédent (Crypte).

## Crypte

Une fois retourné dans la crypte, descendez à l'étage inférieur par le trou dans le sol. Notez la position du trésor sur votre gauche (inaccessible lors de votre premier passage) puis continuez à descendre en empruntant le tunnel creusé dans le sol, jusqu'au rez-de-chaussée.

Après avoir ramassé le parchemin sur le sol, rejoignez la plateforme de gauche en utilisant le point d'ancrage fixé au plafond de la cave. Actionnez le levier pour ouvrir la herse verrouillée à l'étage et retournez le plus rapidement possible sur vos pas avant que cette grille ne se referme. Une fois passé, vous pourrez actionner un levier permettant de laisser cette porte ouverte. Avancez vers la droite jusqu'à rejoindre la sortie.

## Pont d'accès

Avancez en direction de la droite, remontez à la surface et avancez vers la droite jusqu'à faire la rencontre du bossu. Vous le verrez jeter un médaillon dans l'eau. Une fois la cinématique terminée, avancez vers la droite, vous devrez faire face à l'exécuteur. Ce combat ne devrait pas vous poser de difficulté particulière si vous veillez à bien esquiver ses coups de hache et à éviter ses charges.

Une fois le mini-boss vaincu progressez vers la droite jusqu'aux portes du château. Après la cinématique, revenez sur vos pas et empruntez la trappe créée par le chevalier squelette. Prenez garde aux jets de flamme en descendant puis dirigez-vous vers la gauche.

En vous laissant glisser le long de la paroi, vous découvrirez (sur le chemin de droite) une zone à laquelle vous pourrez accéder grâce à la magie de la lumière. Une fois ce passage secret noté sur votre carte, remontez en utilisant les rebords ainsi que le point d'ancrage.

Sautez sur la plateforme de gauche (veillez à récupérer l'entrée du bestiaire " Exécuteur " sous le pont, ainsi que le parchemin situé sur une des plateformes). Traversez la salle en utilisant la corde (prenez garde aux jets de flamme) puis progressez par la gauche jusqu'à rejoindre la rivière souterraine. Sauter vers la droite pour récupérer le Médaillon de Magie de la Lumière, l'objet se trouve sur une plateforme et scintille. Le médaillon vous mettra de récupérer de la vie en frappant vos adversaires et de déverrouiller les portes de pierre sacrées.

Poursuivez vers la gauche, vous trouverez une rune " magie de la lumière " sur le mur, activez-là en utilisant le pouvoir du médaillon de lumière. Avant de quitter la zone, vous pouvez retourner au passage secret repéré en début de niveau pour récupérer le trésor auquel vous ne pouviez accéder auparavant (augmentation de la jauge de points de vie).

De retour dans la Crypte, utilisez la magie de la lumière sur la statue pour ouvrir un passage secret dans le sol.

## Labyrinthe de la Crypte

Sautez sur la plateforme de droite et progressez dans le tunnel pour récupérer un nouveau parchemin. Remontez à l'entrée du labyrinthe et empruntez le passage de gauche. Laissez-vous glisser jusqu'au bas en serrant la paroi gauche pour récupérer l'entrée du bestiaire " Zombi Putréfié " au passage. Prenez garde aux piques sur le sol. Dans le tunnel sur la droite, vous trouverez un nouveau parchemin.

Remontez sur la plateforme intermédiaire puis, cette fois, choisissez le chemin de droite. En faisant un double saut vous trouverez une porte impossible à ouvrir lors de votre premier passage. Notez cet emplacement sur la carte puis grimpez sur la plateforme sur la droite. Continuez à avancer puis laissez-vous glisser le long des parois jusqu'à la petite corniche située à sur la droite. Continuez à descendre en prenant garde aux pics.

Empruntez le tunnel de gauche. Après avoir vaincu les quelques zombies présents dans ce tunnel, poursuivez vers la gauche. Veillez à utiliser la jauge de vie à la fontaine avant de continuer car il vous faudra vous mesurer à la Dame de la Crypte.

## La Dame de la Crypte

Durant la première phase vous devrez contrer les attaques du boss pour pouvoir la frapper en retour. En phase 2, elle sera également capable de vous charger. Évitez ses charges en effectuant un double saut, et frappez-là lorsqu'elle est étourdie. Enfin en dernière phase, le boss dévoilera son vrai visage et vous serez entraîné dans un tunnel. Effectuez les actions contextuelles demandées jusqu'à la fin du combat. Vous vous retrouverez sur le pont d'accès, en face de la porte du château.

## Le hall du château

Une fois dans le hall et après avoir éliminé l'armure possédée, vous pourrez vous entretenir avec le Spectre. Une fois la conversation terminée, avancez vers la droite jusqu'à la grande porte. Utilisez le point d'ancrage situé sur la corde et sautez de chandelier en chandelier vers la gauche jusqu'à rejoindre l'étage supérieur.

Poussez le bloc de pierre de façon à mettre à jour un trésor (augmentation de la jauge de points de vie). Passez par-dessus l'arche et sautez sur le chandelier. Récupérez l'entrée du bestiaire " Dame de la Crypte " sous le chandelier et continuez à progresser vers la gauche.

Récupérez le parchemin posé sur le sol, et escaladez la paroi jusqu'à un nouveau tunnel. Actionnez le levier de façon à ouvrir la grande porte. Revenez sur vos pas (vous chuterez au sol), poursuivez vers la droite pour quitter la salle.

## Salle de jeux

Avancez vers la droite jusqu'à la grille. Cette dernière étant fermée vous n'aurez d'autre choix que de rebrousser chemin pour un petit combat d'arène. Une fois les loups garous et les harpies éliminées, vous pourrez emprunter la nouvelle issue qui s'ouvre sous l'échiquier.

Laissez-vous tomber sur la plateforme en contrebas, utilisez le point d'ancrage à droite pour glisser jusqu'au sous-sol afin de récupérer un parchemin. Retournez ensuite sur la plateforme et progressez vers la gauche. Glissez le long de paroi, récupérez l'entrée du bestiaire " chauve-souris géante " sur une corniche à droite avant de descendre le plus bas possible.

Une fois au sous-sol, vous trouverez une nouvelle porte fermée sur votre gauche. Notez sa position sur la carte puis continuez à progresser vers la droite en sautant de plateforme en plateforme. Actionnez le levier puis retournez à la porte sur la gauche, désormais ouverte. Cette issue vous mènera à la salle des gardes.

## Salle des Gardes

Descendez les escaliers, utilisez le point d'ancrage sur la gauche de façon à pouvoir piller le coffre (Augmentation de la jauge de magie). Sauter puis dirigez-vous vers la gauche. Actionnez le levier qui permettra d'ouvrir la porte qui se trouve à droite au rez-de-chaussée (vous devrez combattre quelques bossus ainsi qu'une armure possédée).

Une fois ce combat terminé et avant de quitter les lieux, effectuez un double saut pour récupérer l'entrée du bestiaire " Armure possédée " dissimulée dans la cheminée (la cheminée se trouve devant la porte).

## Geôles

Grimpez dans le chariot et avancez jusqu'à pouvoir sauter dans le charriot suivant. Évitez les boules de feu en utilisant le saut et le double saut aux bons moments. Une fois sur la plateforme de droite, grimpez et récupérez les bombes électriques (armes secondaires).

Empruntez la porte qui vient de s'ouvrir et utilisez l'ascenseur pour descendre au premier sous-sol. Montez sur l'ascenseur et effectuez un long saut vers la droite de façon à pouvoir ramasser le parchemin aperçu lors de la

descente.

Avancez vers la gauche et utilisez le second ascenseur pour descendre au second sous-sol.

Avancez tout à gauche de la salle, grimpez sur la paroi et tirez la caisse de façon à pouvoir récupérer un parchemin.

Notez la présence du trésor accessible une fois que vous disposerez de la Magie des Ombres. Cette fois, empruntez le chemin droite et montez sur la corniche. Tirez la caisse de façon mettre à jour un levier. Sautez dans la trappe, avancez vers la droite et glissez le long du mur. Brisez la paroi murale afin d'accéder à une nouvelle salle. Continuez à avancer, vous vous retrouverez alors au niveau de l'ascenseur central du second sous-sol. Allez tout à gauche, laissez-vous tomber dans la cage d'ascenseur pour récupérer le parchemin en contrebas. Notez la présence d'une porte que vous ne pouvez pas franchir pour le moment.

Remontez, utilisez l'ascenseur pour descendre au troisième sous-sol. Allez sur la droite, récupérez le parchemin et dirigez-vous directement vers la droite pour quitter les geôles.

### Prison verticale

Avant d'utiliser le rail magnétique, vous pouvez participer à une petite chasse aux trésors si vous le souhaitez. Sous l'eau, en nageant à pic, vous trouverez une double entrée de tunnel. Sur la gauche, vous trouverez un parchemin, remontez jusqu'aux bulles d'air puis empruntez l'entrée droite pour récupérer l'entrée du bestiaire " sirénien chasseur " (suivez le tunnel de droite, remonter le long du tunnel qui se trouve non loin de l'endroit où le Têtard Sirénien vous attaque). Plus loin, toujours en remontant, vous trouverez un levier à activer dans une pièce sèche.

Grimpez et allez vers la gauche, activez le levier. Vous vous trouverez alors au bout du rail magnétique. Plongez encore une fois, allez vers la droite, vous trouverez un nouveau tunnel qui vous mènera jusqu'à une nouvelle salle sèche et un trésor (augmentation de la jauge de magie). Une fois le trésor récupéré, revenez à l'entrée de la salle et utilisez le rail pour rejoindre votre position de départ.

Avancez vers la droite et ramassez le parchemin de couleur rouge. Il vous donnera le mode d'emploi d'activation des runes permettant d'ouvrir la porte. Revenez devant la porte et grimpez sur la paroi murale. Notez la présence d'un coffre sur la droite puis sautez sur les geôles (récupérez le parchemin en chemin) jusqu'au couloir situé sur la gauche. Utilisez le pouvoir de lumière pour ouvrir la grille, en escaladant les parois vous trouverez un second parchemin rouge (rune n°1).

Revenez vers l'entrée du tunnel et escaladez la paroi (à gauche de la salle). Utilisez le rail magnétique pour rejoindre une nouvelle plateforme. Il vous suffira d'avancer pour trouver un autre parchemin rouge (rune n°3). Notez la position de la porte de pierre sacrée sur votre carte, puis grimpez la paroi sur la droite.

Utilisez le point d'ancrage pour rejoindre l'autre côté de la salle. Grimpez de nouveau la paroi jusqu'à atteindre la corde suspendue. Traversez vers la droite jusqu'à la cage rouge. Vous y trouverez le Médaillon de l'ombre. Cet objet vous permettra d'ouvrir certaines zones et d'infliger de plus lourds dégâts. Continuez à utiliser le cordage vers la droite de façon à récupérer un nouvel indice (rune n°4).

Revenez sur vos pas jusqu'à la paroi murale à gauche de la salle. Glissez le long de la paroi jusqu'à l'entrée d'un tunnel (sous les deux jets de vapeur). Utilisez le médaillon pour récupérer l'indice manquant (rune n 2)

Maintenant que tous les indices sont en votre possession, vous pouvez rejoindre le rez-de-chaussée pour résoudre l'énigme. Voici comment vous devez procéder pour déverrouiller la porte (de la gauche vers la droite) :

Etape 1. Activez la Rune n° 3 (utilisez le médaillon de l'ombre)

Etape 2. Activez la Rune n° 2 (utilisez le médaillon de la lumière)

Etape 3. Activez la Rune n°1 (utilisez le médaillon de l'ombre)

Etape 4. Activez la Rune n°4 (utilisez le médaillon de la lumière)

Il ne vous restera plus qu'à quitter les lieux.

### Mine abandonnée

Ramassez le parchemin sur le sol, plongez à pic jusqu'aux bulles d'oxygène et continuez à nager vers la droite de la salle pour récupérer l'entrée du bestiaire " Dracula ". Continuez à progresser dans les tunnels en direction de la droite jusqu'à rejoindre la surface. Notez la position de la porte de pierre sacrée (à gauche de la dalle) et poursuivez vers la droite jusqu'à la rivière de lave.

Ce chemin étant impraticable, grimpez sur l'échafaudage en bois jusqu'au sommet. Récupérez le parchemin sur la droite puis utilisez les charriots pour rejoindre la partie gauche de la salle. Sautez sur les escaliers jusqu'à atteindre une plateforme. Une fois sur le pont, avancez vers la droite et tentez d'actionner le levier. Vous devrez alors mener un combat contre un autre Exécuteur.

Esquivez ses coups de hache, évitez ses charges ainsi que les bombes lancées par les bossus. Une fois le mini-boss vaincu actionnez le levier. Vous pourrez récupérer l'amélioration de la croix de combat qui vous permettra d'ouvrir les portes de pierre sacrées. Utilisez cette nouvelle compétence sur la porte située sur votre droite. Escaladez les parois et utilisez l'ascenseur pour rejoindre la salle suivante.

## Tour de l'Horloge

Refaites le plein de vitalité à la fontaine si nécessaire puis déplacez le bloc air de façon à pouvoir rejoindre la plateforme supérieure.

Progressez à l'aide du grappin et protégez-vous des jets de vapeur en vous camouflant sous le charriot. Prenez l'ascenseur et poursuivez vers la droite. Déplacez le bloc vers la droite et actionnez le levier. Déplacez le bloc air, sautez et suspendez-vous après l'un des chariots de façon à rejoindre la plateforme de droite.

Progressez de plateforme en plateforme jusqu'à la fontaine de vie. Grimpez sur l'un des charriots puis escaladez vers le haut en sautant de chariot en chariot avant que ces derniers ne basculent dans le vide. Utilisez le point d'ancrage sur le plafond pour progresser vers la droite (attention au rayon électrique).

Récupérez le parchemin situé en contrebas, remontez puis traversez les jets de vapeur en vous abritant sous les chariots mobiles. Utilisez l'ascenseur pour monter à l'étage.

Une fois à l'étage, sautez dans la colonne d'air et grimpez sur un chariot. Sautez sur la roue de chariot pour ne pas vous faire toucher par le laser rouge. Récupérez le parchemin sur la plateforme de droite puis progressez vers la gauche en utilisant le rail magnétique. Descendez le long des chariots verticaux jusqu'à trouver le chemin ouvert sur la gauche.

Tirez la caisse grillagée et actionnez le levier. Remontez la paroi en évitant de vous faire toucher par les rayons électriques. Avancez vers la droite, ramassez le parchemin, prenez connaissance des indices puis ouvrez la porte de pierre sacrée.

Activez la première rune avec la magie de l'ombre et la deuxième rune avec la magie de la lumière. Utilisez les plateformes pour récupérer les bottes de vitesse (saut et vitesse améliorés) à l'étage, à droite. Avant de quitter les lieux, redescendez au rez-de-chaussée et activez les deux runes avec la magie de l'ombre. Vous pourrez ainsi libérer l'accès au trésor qui se trouve à l'étage, à gauche de la salle (augmentation de la jauge de vie).

## Beffroi

Combattez les gargouilles et l'armure possédée puis courez vers la gauche jusqu'à la terrasse pour y récupérer un parchemin. Il vous faudra encore éliminer d'autres ennemis dont un duo d'armures possédées avant de pouvoir rejoindre l'ascenseur.

Une fois à l'étage, Trévor sera victime de la malveillance des bossus. Une course poursuite contre la montre débutera alors. A chacune des étapes vous n'aurez qu'un seul itinéraire possible, le tout sera de parvenir à exécuter cette phase rapidement et sans erreur.

Voici quelques conseils pour y parvenir sans trop de peine : ne perdez pas de temps à éliminer les bossus, lorsque vous êtes sur le rail magnétique stoppez votre progression jusqu'à ce que la scie circulaire tombe, essayez d'anticiper au maximum la position des points d'ancrage et des parois sur lesquelles vous pouvez vous accrocher, utilisez le double

saut uniquement lorsque cela est nécessaire.

Une fois ce passage délicat négocié, vous rejoindrez automatiquement la zone suivante : la mine abandonnée.

### Mine abandonnée

Faites un détour par la gauche pour récupérer un parchemin puis empruntez l'ascenseur à droite. Une fois arrivé à l'étage inférieur, actionnez le levier pour faire descendre le monte-charge. Progressez vers la gauche puis escaladez les parois pour récupérer un nouveau parchemin. Retournez sur le sol et continuez à progresser en veillant à éviter les jets de vapeur.

Ouvrez la porte de pierre sacrée et utilisez le rail magnétique jusqu'au centre de la pièce. Entre les deux cracheurs de flammes, laissez-vous tomber. Vous atterrirez sur le chariot camouflé en contrebas, utilisez-le pour aller récupérer le trésor caché à gauche (augmentation de la jauge de munitions).

Remontez sur le rail magnétique, avancez vers la droite, notez la présence du téléporteur (mène à la Salle de jeux). Poursuivez vers la droite, activez le levier pour mettre le rail magnétique en service (vous récupérerez l'entrée de Bestiaire " Sorcières " au passage). Avancez un peu, laissez-vous tomber au rez-de-chaussée et avancez vers la droite. Maintenant que vous êtes équipé des bottes de vitesse, vous n'aurez aucune difficulté à traverser la rivière de lave. Ouvrez la porte de pierre sacrée pour rejoindre le Beffroi.

### Beffroi

A l'issue de la cinématique, vous devrez effectuer les actions contextuelles demandées de façon à éliminer le Seigneur Demon. Une fois la créature détruite, allez à gauche pour récupérer l'entrée de bestiaire " Fabricant de jouets " (sur la terrasse).

Retournez à l'ascenseur situé au centre de la salle. A l'étage, effectuez un saut de géant (avec les bottes de vitesse) pour rejoindre la plateforme de droite. Reprenez des forces à la fontaine de vie, ramassez l'entrée de Bestiaire " Seigneur Démon " cachée en hauteur sur la corniche et notez la présence du téléporteur (mène aux Geôles). Faites le plein de mana en utilisant la fontaine qui se trouve à droite de la salle.

Vous voilà paré à affronter le Seigneur et Maître des lieux, poursuivez vers la droite et montez les escaliers jusqu'à la salle du trône.

Astuce : si vous souhaitez profiter de la cinématique bonus, sauvegardez votre partie et allez récupérer les objets cachés que vous n'aviez pas pu ramasser lors de votre premier passage. L'écran d'accueil du jeu indique le pourcentage de complétion de chacun des actes, tandis que la carte vous renseigne sur le type et le nombre d'objets manquants dans chacun des niveaux.

### Miroir du destin

Profitez de la cinématique avant l'affrontement final. Pendant toute la durée du combat vous opposant à Gabriel, utilisez la magie opposée à la sienne (ombre = gants rouges, lumière = épée bleutée) de façon à pouvoir parer un maximum de ses attaques et lui infliger le plus de dommages possible. Ses attaques de fin de combo ainsi que ses attaques tournoyantes ne peuvent être parées, vous devrez les esquiver.

Vous devrez également esquiver les impulsions envoyées par son bouclier magique, les ondes de choc lorsqu'il saute violemment sur le sol, et les piliers lumineux qu'il fait jaillir du sol en série. Gabriel est également capable de se concentrer (il s'élève et replie ses bras) pour projeter une aura de dégât de zone.

Une fois le boss affaibli et votre chute amorcée, vous devrez esquiver les boules d'énergie d'ombre lancées par Gabriel avec le stick analogique puis effectuer une série d'actions contextuelles. A l'issue du combat, vous pourrez admirer la cinématique de fin de Castlevania Lords of Shadow Mirror of Fate. A noter qu'une cinématique alternative est proposée aux joueurs qui ont terminé le jeu à 100 % !

# Castlevania : The Adventure

© Konami 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## VIE SUPPLÉMENTAIRE

Au premier niveau du jeu, ne frappez pas la première torche. De cette manière, lorsque vous atteindrez la onzième torche, vous y trouverez un 1Up !

## JOUER APRÈS LES CRÉDITS

Après avoir terminé le jeu, attendez au moins deux minutes après le défilement des crédits pour accéder à des niveaux plus difficiles.

# Cave Story 3D

© Nicalis / Pixel 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## 📁 LISTE DES ARMES

Cave Story propose un total de 10 armes, mais vous ne pourrez en porter que 5 à la fois.

Une fois qu'une arme est échangée ou améliorée, il est impossible de faire marche arrière (à l'exception de l'échange Blade <=> Nemesis).

### Polar Star

Localisation : First Cave

Arme de base qui s'obtient au début du jeu. Peut être échangée ou améliorée plus tard (Machine Gun/Snake/Spur).

### Missile Launcher

Localisation : Egg Observation Room

Si vous le ratez dans cette salle, il apparaîtra dans n'importe quel autre coffre qui contiendrait normalement un upgrade du nombre de munitions.

S'améliore en Super Missile Launcher plus tard.

### Fireball

Localisation : Dans la maison de Santa, à Grasstown/Bushlands, après lui avoir rendu sa clé.

Echangeable plus tard contre le Snake (vous devrez aussi posséder le Polar Star).

### Bubbler

Localisation : Utilisez un Jellyfish Juice dans la cheminée de l'Assembly Hall du village des Mimigas.

### Machine Gun

Localisation : Curly vous donne cette arme en échange de votre Polar Star après l'avoir vaincue dans la Sand Zone.

Vous pouvez améliorer la vitesse de rechargement de l'arme grâce au Turbocharger qui se trouve dans le magasin du Labyrinthe.

Si vous avez accepté l'échange de Curly, vous ne pourrez plus avoir le Snake ou le Spur. Si vous n'avez pas accepté, vous ne pourrez plus obtenir la Machine Gun une fois la Sand Zone terminée.

### Blade

Localisation : King vous lègue cette arme après avoir vaincu Toroko Enragée.

Echangeable plus tard contre le Nemesis.

### Snake

Localisation : Magasin du Labyrinthe. Parlez au PNJ derrière la caisse et il combinera, si vous êtes d'accord, votre Polar Star et le Fireball pour en faire cette arme puissante.

C'est la seule arme qui peut tirer à travers les murs.

Si vous avez la Machine Gun, vous ne pourrez plus avoir cette arme.

### Spur

Localisation : Retournez à l'endroit où vous avez trouvé le Polar Star au début du jeu et parlez au PNJ qui s'y trouve. A l'inverse des autres armes où il faut collecter des petits morceaux d'énergie pour faire augmenter leur niveau, celle-ci se charge d'elle même en restant appuyé sur la touche de tir. Une fois le Spur en poche, allez au magasin du Labyrinthe pour obtenir le Whimsical Star. En chargeant le Spur au niveau Max, vous ferez apparaître des petites étoiles qui graviteront autour de vous en infligeant des dégâts aux ennemis alentours. Si vous avez la Machine Gun ou le Snake, vous ne pourrez plus avoir cette arme.

### Super Missile Launcher

Localisation : Boulder Chamber, après avoir vaincu Balrog.

### Nemesis

Localisation : Maison en bas de l'Outer Wall. S'obtient en échangeant votre Blade à Little Man. Vous devez d'abord ramener Little Man chez lui avant de pouvoir procéder à l'échange. Il se trouve dans le cimetière du village des Mimigas. Il est à peine plus haut qu'une herbe alors ouvrez bien les yeux. A ne faire monter en niveau sous aucun prétexte, sauf si vous souhaitez tirer des canards qui font 1 point de dégâts. C'est la seule arme qui devient moins puissante en montant de niveau, et il suffit d'un seul petit morceau d'énergie pour ça. Vous pourrez reprendre votre Blade en parlant à Little Man.



# Chibi-Robo ! : Photo Finder

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

## PERSONNAGES CACHÉS

### Chibi-Robo

Obtenir un trophée bronze pour chaque job.

### Telly

Obtenir un trophée argent pour chaque job.

### Chibi-Tot

Obtenir un trophée or pour chaque job.

# Code of Princess

© Agashima Entertainment 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + RÉCOMPENSES

Cerceau d'argent (accessoire +5 Atk +5 Vit +5 Espr)

Valider 500 quêtes.

Cerceau d'or

Remporter 100 matches VS.

Pegasus (arme +15 D)

Valider 100 quêtes.

True Mars (arme Flare P+32)

Valider 1000 quêtes.

True Seraph

Valider 100 quêtes coop.

True Unicorn

Remporter 1 match VS.

## + TOUS LES PERSONNAGES EN MODE COOP ONLINE

Valider 100 quêtes.

## + CRÉDITS DE FIN DE JEU

Visionnez la séquence "A Thousand Years..." pour pouvoir revoir les crédits directement depuis le menu des quêtes.

## PERSONNAGE BONUS

Terminez la campagne pour pouvoir incarner un nouveau personnage dans les quêtes bonus.

## TOUS LES PERSONNAGES

### Alchemia

Réussir la quête bonus Little Witch.

### Boss Jupponogi

Réussir toutes les quêtes des modes Bonus et Free Mission.

### Distille

Réussir la quête bonus Fallen Angel.

### General Jupponogi

Réussir la quête bonus Return of the Ninja.

### Joe the LionGate

Réussir la quête bonus Eclipse Calibur.

### King Golgius

Terminer la campagne avec Allegro.

### Marco Neko

Réussir la quête bonus Epic Mandrake.

### Schwartz

Terminer la campagne avec Solange.

### The Guardian

Terminer la campagne avec Zozo.

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

## ACCÈS AU CHAPITRE 3

Pour quitter le chapitre 2, vous devez aller dans la zone Confessionnal en ayant en votre possession l'item Obsidian Daphne, puis affronter la Lich à Geyrsem Waterway. Pour obtenir l'objet en question, vous devez affronter les squelettes mages de Geyrsem Waterway jusqu'à ce qu'ils droppent l'Obsidian Daphne. Ceci n'est possible qu'en éliminant les ennemis dans un certain ordre : d'abord les squelettes archers, puis les squelettes mages, et enfin les squelettes guerriers.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Premier run

#### Chapitre 1 : Genesis

Le chapitre s'ouvre sur la présentation des trois protagonistes principaux. Tentez de réveiller Frea pour lui administrer des soins. Au moment où Flint la questionnera sur l'endroit où se trouve Giauque, l'aventure a proprement parler débutera.

Face à l'attaque des gobelins, déplacez-vous pour éviter la flèche (dodge) ou parez l'attaque (parry). Le tirage des dés déterminera si votre tentative a réussi ou échoué.

Alors que les gobelins s'apprêtent à riposter par une attaque physique et une seconde salve de flèche, Lippi (le 3ème héros) fait son apparition. La petite équipe de chasseurs est désormais au complet. Ce premier combat fera office de didacticiel pour tous les autres affrontements qui se dérouleront au cours du jeu.

#### Didacticiel système de combat

Chaque personnage dispose de différentes capacités séparées en 3 catégories distinctes : les attaques, les skills pour buffer le groupe et debuffer les ennemis (nécessitent des MP) et des objets auxquels les aventuriers peuvent recourir pour améliorer leurs capacités défensives et offensives.

Attaquez le premier gobelin avec Lippi (DPS distant), vous pouvez avoir recours à ses skills (focus) pour augmenter la précision de ses attaques. Ce sera ensuite au tour de Frea (Heal/mage), commencez par utiliser le skill " meditation " afin d'augmenter sa jauge de mana (MP), ce qui lui permettra d'utiliser la magie pour combattre ou soigner les autres membres de l'équipe. Ce sera ensuite au tour de Giauque (CAC), un bon moyen d'améliorer son efficacité est d'utiliser le skill " inspire " qui lui conférera une plus grande puissance d'attaque durant un certain nombre de tours. Concentrez vos attaques sur un gobelin jusqu'à temps qu'il tombe, puis occupez-vous du second.

#### Didacticiel système de butin

Une fois la victoire acquise, vous pourrez visualiser le butin. Selon vos performances en combat, vous obtiendrez des " barter points " (points de troc) qui vous permettront de faire l'acquisition de certains des objets de valeur lootés par vos ennemis.

Si Crimson Shroud n'offre pas de système de gain d'expérience, vous gagnerez de nouveaux sorts et techniques à l'issue de certains combats. En revanche, chaque personnage ne pourra apprendre qu'un seul skill à la fois (les autres resteront disponibles dans la liste pour un apprentissage futur si vous le souhaitez).

### Rahab Palace Grounds : 1st gate

Après la courte cinématique, vous serez face à la carte du Palais de Rahab (1st gate). Rejoignez la zone Malora's Garden. Dirigez-vous à droite dans la salle Ruahnan's Ablutory. Vous y trouverez un coffre non verrouillé qui contient divers équipements de qualité supérieure. Après avoir équipé ces nouveaux équipements (depuis le sous-menu " gear ", revenez sur vos pas pour vous rendre à la seconde porte au nord de la carte.

Devant l'imposante porte, 3 silhouettes ennemies se dessinent, vous avez l'occasion de tenter une attaque surprise matérialisée par un lancer de dés qui déterminera le nombre de tours bonus dont vous bénéficierez avant que les ennemis ne puissent vous attaquer.

Le tour débute avec Lippi, vous pouvez utiliser un objet pour augmenter votre mana pool et pouvoir choisir un skill. Commencez par attaquer le Goblin A, l'objectif étant de l'éliminer pour avoir l'avantage lorsque le groupe adverse sera en mesure de riposter. Ce nouveau combo vous permettra de vous familiariser avec le système de combo et de dés bonus (à ajouter au chiffre de dégâts pour les augmenter selon le jet obtenu ou à ajouter au chiffre de toucher pour augmenter la précision).

Vous aurez ensuite accès à deux nouvelles zones Western Cloister et Eastern Cloister. Commencez par explorer Western Cloister.

### Rahab Palace Grounds : 2nd gate

Choisissez l'option " Reminisce " dans les dialogues afin que Frea raconte une partie de son histoire. Vous obtiendrez l'accès à une nouvelle zone : la tour de Solis (Tower of Solis). Commencez par en visiter l'antichambre. Vous y trouverez un coffre mais cette fois, il sera scellé. Il vous faudra trouver une clé magique pour l'ouvrir. Entrez dans la tour, vous serez alors face au minotaure, le gardien des lieux.

Astuce : ce combat pénalise les attaques au corps à corps, privilégiez donc les attaques distantes et magiques en début d'affrontement.

Une fois le monstre vaincu vous obtiendrez la clé de Solis permettant d'ouvrir le coffre situé dans l'antichambre de la tour. Outre quelques objets de qualité supérieure, vous obtiendrez 10 unités de Pure Azoth, un consommable qui vous permettra de créer un nouvel objet amélioré à partir de deux items identiques ou bien d'ajouter des sorts à un objet (nécessite un parchemin).

Poursuivez votre exploration en vous dirigeant vers la seule salle accessible : Eastern Cloister. Cette fois, c'est une embuscade qui vous attend. Le jet de dé déterminera le degré de pénalité qui vous sera infligé (tours pendant lesquels vous ne pourrez pas réagir).

Vous serez opposé à un shaman goblin, un chasseur goblin, ainsi qu'un goblin. Concentrez vos forces sur le shaman, puis sur le chasseur et enfin sur le goblin.

Aucun chemin ne vous permettant de progresser, retournez ensuite à la Tour de Solis et choisissez l'option de dialogue " fouiller la pièce de fond en comble ". Vous pourrez ainsi débloquent un nouveau passage au Eastern Cloister et emprunter l'escalier qui vous permettra de quitter les lieux. Vous vous retrouverez face au Zombie Minotaure. Ce monstre assez redoutable est particulièrement sensible aux dégâts de type Air et Foudre.

Ce combat épique mettra fin au premier chapitre du jeu.

## Chapitre 2 : Act of contrition

### Cross of Antonement

Après la phase de dialogue entre Flint et de Frea blessée, vous retrouverez le groupe de héros dans une nouvelle zone des profondeurs de Rahab " Cross of Antonement ". Vous aurez le choix entre deux premières destinations Squirrel's Nest au nord ou Walk in Reverie à l'ouest.

### Squirrel's nest

Vous tomberez directement sur un coffre que vous pouvez ouvrir, il contient 10 unités de Pure Azoth ainsi que 3 armes de qualité supérieure. Poursuivez vers le nord jusqu'à la zone " Geyserm Waterway ". Vous ferez face à un nouveau type d'ennemis : des squelettes.

Commencez par combattre l'archer A, puis l'archer B, ainsi que les archers C et D qui apparaîtront puis enfin le squelette guerrier (ces ennemis sont très sensibles aux dégâts de type lumière et feu).

La victoire vous permettra de débloquent de nouveaux sorts pour votre équipe. La voie étant bloquée, continuez votre exploration de la zone en visitant la zone " Walk in Reverie ".

### Walk in Reverie

Après la courte séquence de dialogue, prenez la direction du confessionnal au sud-ouest de la zone. Vous serez face à 3 ennemis de taille : un minotaure, un shaman goblin, et un chasseur goblin. Commencez par attaquer le chasseur ou le shaman et terminez par le minotaure. Régulièrement, vous devrez jeter les dés pour tenter de lever le brouillard de guerre qui réduit vos chances de toucher.

Pour poursuivre, il vous faudra mettre la main sur un artefact capable d'éclairer les ténèbres. Cet objet (Obsidian Daphne) se loote aléatoirement sur le groupe de monstres de la carte Geyserm Waterway.

### Retour à Geyserm Waterway

Procédez de la même façon que lorsque vous avez rencontré le groupe pour la première fois : tuez en priorité les archers, puis les mages et en dernier le guerrier. L'objet Obsidian Daphne ne tombera peut-être pas d'emblée. Il faudra alors quitter la zone puis y revenir et combattre jusqu'à temps de l'obtenir.

Une fois en possession de l'objet, vous pouvez rejoindre le confessionnal. L'Obsidian Daphne vous permettra en outre de récupérer un objet de qualité supérieure (Seal of the Rahab). Une fois cet objet récupéré, retournez à Geyserm Waterway. Vous pourrez ouvrir la porte. Malheureusement, une liche accompagnée de deux squelettes vous empêchera de poursuivre plus avant.

Comme tous les spectres, la liche est sensible aux dégâts de type lumière. Ce combat mettra fin au second chapitre du jeu.

## Chapitre 3 : In Defense of Heresy

Après la phase cinématique, vous voici dans la zone de " Rahab Palace Proper " et plus précisément dans la salle Eastern Arcade. Dans un premier temps, vous n'aurez accès qu'à deux salles : Nephelia's Madrigal et Hall of the Nobles.

### Nephelia's Madrigal

Cette salle se situe sur la gauche de Eastern Arcade. Vous pourrez constater que la zone est accidentée et que vous ne pourrez pas progresser plus loin. Rebroussez chemin pour prendre la direction du Hall of The Noble.

### Hall of the Nobles

Cette fois, c'est un combat à distance contre un squelette archer, un squelette mage et un démon qui vous attend. Commencez par éliminer l'archer puis concentrez-vous sur le démon dont les coups sont dévastateurs. Veillez à utiliser des buffs de protection tout au long du combat et particulièrement au début, durant les tours où vos attaques en mêlée seront pénalisées. Le mage ayant peu point de vie, il succombera très rapidement si vous utilisez quelques attaques de

zones.

A l'issue du combat, vous en apprendrez davantage sur ce qui cause l'apparition des démons et des zombies. Quittez les lieux et retournez sur la carte " Eastern Arcade ". Vous pourrez obtenir davantage d'informations sur le manuscrit " Defense of Heresy ", Andolay et le Monastère. Deux nouveaux accès se débloquent automatiquement " Pilgrim's Plea " et le " Hall of Prayer ".

### Pilgrim's Plea

Il s'agit de la Chapelle du Palais. La porte de l'issue ouest est verrouillée par une serrure arborant un blason (deux lions qui enserrant un coeur), en revanche la porte est menant à la chapelle (Hall of Prayer) est ouverte.

### Hall of Prayer

Sur le sol, vous y retrouverez le même symbole que celui que vous aviez repéré dans Nephilia's Madrigal. Vous découvrirez également un coffre contenant un parchemin de résurrection, une épée de chevalier, un arc en argent ainsi qu'un bâton de soigneur.

### Retour à Nephilia's Madrigal

Frea vous mettra en garde mais trop tard ! Une liche fait son apparition, préparez-vous à un combat rapproché. Un jeté de dé déterminera le nombre de tours durant lequel vos attaques distantes seront pénalisées.

La liche peut pétrifier ou réduire au silence les membres de votre équipe. Une fois la victoire acquise retournez directement au Hall of The Nobles, vous y trouverez la petite clé " serpent key " qui vous permettra d'ouvrir la porte ouest du donjon ( sur la carte Walk in a Reverie - Rahab The Depths).

### The Dungeon

Grâce à la clé que vous avez récupérée au Hall of The Noble (après le combat contre la Liche), vous pouvez accéder à cette nouvelle zone qui était inaccessible au cours du chapitre 2.

Vous ferez face à un Zombie Minotaur et deux zombies gobelins. A intervalles réguliers, vous pourrez tenter de lever le brouillard de guerre. Les zombies sont particulièrement sensibles aux dégâts de terre. A l'issue de ce combat vous obtiendrez la clé " Lionheart ". (Notez que selon votre chance aux dés, vous échapperez à l'empoisonnement ou pas. En cas d'échec au lancer, vous débuterez votre prochain combat en étant empoisonné).

### Retour à Pilgrim's Plea

Maintenant que vous êtes en possession de la clé Lionheart, vous pourrez ouvrir la porte ouest de Pilgrim's Plea.

Vous serez automatiquement attaqué par un redoutable dragon (combat à distance). Le dragon dispose de 645 points de vie, préparez-vous à un combat de longue haleine. Vous devez absolument le réduire au silence et diminuer la puissance de ses attaques à l'aide de sorts. Cela devrait limiter les dégâts que le monstre pourra faire aux membres de votre équipe.

A l'issue du combat, vous pourrez obtenir l'objet " Dragon's Tear ", il est recommandé de le prendre car il octroie le pouvoir de dissiper les effets magiques.  
Cette victoire met fin au troisième chapitre.

## Chapitre 4 : The Lap of the Gods

A la suite de la cinématique, votre petit groupe se retrouvera à l'Athenaeum. Vous n'aurez pas d'autre option que de vous rendre dans la chambre du soleil. Une fois à l'intérieur, et après la cinématique, vous serez téléporté automatiquement au " Hall of Prayer ".

En retournant à Athenaeum, vous serez pris dans une embuscade contre 3 witch kings. Vous devrez vous concentrer

sur le n°C (sosie de Frea) en priorité. Une fois la prêtresse vaincue, le combat sera beaucoup moins difficile. Ce combat sera plus facile si l'un de vos personnages est équipé de l'anneau " dragon's tear " afin de pouvoir dissiper les améliorations magiques des ennemis (attaque, hâte, ...).

Ensuite, vous pourrez pénétrer dans la " chamber of the Sun ". Vous y retrouverez Abigail, le " double " de Frea qui vous racontera son histoire. Après son départ, vous pourrez récupérer le manuscrit " Defense of the Heresy " tant convoité.

A la suite de la cinématique, vous devrez vous préparer à combattre l'ancien apôtre. Le Crimson Shroud dispose de 840 points de vie. Ce combat sera plus long que véritablement difficile, notamment en raison de sa capacité à siphonner les points de vie. Pour la vaincre facilement, équipez Lippi de l'objet Dragon's Tear et utilisez le sort de dispell dès que possible.

A l'issue du combat, vous obtiendrez l'objet Crimson Shroud (sort de résurrection et Heal de mass II) et pourrez profiter de la cinématique de fin.

## New Game +

Vous avez la possibilité, si vous le souhaitez, de retrouver votre équipe en New Game + avec de nouvelles zones et objets et éléments d'histoire à découvrir.

## Chapitre 1

Comme lors de votre première partie, dès la fin de la cinématique, vous serez confronté à une attaque de gobelins (un goblin et un goblin chasseur), ils seront naturellement plus résistants et plus forts.

Une fois la victoire acquise, dirigez-vous directement à Ruahnan's Ablutory. Vous y trouverez un coffre contenant une nouvelle arme pour chacun de vos personnages ainsi qu'une pièce d'armure (Estoc, Battle bow, Frairy Shield et Tahiyak'arioka). Dirigez-vous ensuite directement à la seconde porte.

## Second gate

Une fois sur la carte, un jeté de dé pourra déterminer le nombre de tours durant lesquels vous aurez l'avantage (attaque surprise). Les ennemis sont au nombre de 3 : un goblin chasseur, accompagné de deux gobelins normaux.

Dirigez-vous ensuite vers le Western Cloister, vous obtiendrez l'accès vers l'antichambre de de la Tour de Solis (coffre verrouillé) et la Tour de Solis.

## Tour de Solis

Dans la tour, vous devrez faire face à un minotaure (combat à distance). La clé que vous récupérerez sur son corps vous permettra d'ouvrir le coffre de l'antichambre qui contient des parchemins de sort et des composants.

Retournez à la Tour de Solis pour refouiller la salle de fond en comble et ouvrir le passage secret. Dirigez-vous ensuite vers Eastern Cloister.

## Eastern Cloister

Pour ce combat, vous n'aurez pas l'avantage (embuscade contre un goblin chaman, un chasseur goblin et un goblin normal). Eliminez le chaman en priorité pour éviter que votre équipe ne subisse trop de débuffs handicapants.

## Chapitre 2

Faites un détour par Squirrel's Nest, vous trouverez un coffre contenant de nouvelles armures pour chacun de vos personnages. Puis prenez la direction de Gerseym Waterway.

## Gerseym Waterway



Comme lors de votre première visite, vous devrez combattre jusqu'à temps d'obtenir l'objet " Obsidian Daphne " qui se loote sur les squelettes mages. Tuez les archers de façon à faire apparaître les mages, puis terminez le combat en achevant le guerrier. Si vous n'avez pas obtenu l'objet " Obisidan Daphne " a l'issue du combat, il faudra quitter la salle puis revenir car il est impossible de poursuivre l'aventure sans avoir obtenu cet objet.

Il nous vous restera plus ensuite qu'à rejoindre la carte Walk In Reverie pour pouvoir accéder au confessionnal.

### Le confessionnal

Vous devrez faire face à un Lord minotaure ainsi que deux gobelin (archer et chaman), comme toujours, éliminez le chaman en premier afin d'éviter qu'il n'augmente la puissance de ses camarades.

Récupérez le Seal of The Rahab une fois le combat terminé (faites un aller-retour depuis une autre carte si l'objet ne vous est pas proposé directement.

### Retour à Gerseym Waterway

Une fois le Seal of the Rahab en votre possession, vous pourrez ouvrir la porte qui se trouve à Gerseym Waterway. Vous devrez faire face à une liche et à deux squelettes dès que la porte sera ouverte.

Commencez par abattre l'archer (le plus dangereux des 3), puis le chevalier et enfin la liche. Une fois la voie libérée, rendez-vous au Hall of Nobles.

## Chapitre 3

### Hall of the noble

Dès votre arrivée, vous devrez faire face à un groupe composé de deux squelettes et d'un démon. Ce combat ne devrait vous poser de difficulté. Une fois le combat terminé, quittez la salle puis revenez-y pour récupérer la clé serpent.

### Le confessionnal

Dirigez-vous ensuite vers le confessionnal pour un nouveau combat. Le but du jeu sera de récupérer la clé d'Aphmal. Vous pourrez l'obtenir sur les gobelins tanks (ils remplacent les gobelins chasseurs lorsqu'ils sont morts.)

Une fois la clé récupérée, allez ouvrir le coffre dans la salle Inner Gate (Dans la zone Rahab -Palace Grounds). Vous récupérez quelques sorts de niveau 3 mais également la Peacock key qui permet d'ouvrir une nouvelle porte dans la salle Cross of Antonement (dans la zone Rahab The Depths). Vous aurez accès à deux nouvelles salles : Deepwater et Tower of Nolis (archives).

### Tower of Nolis (archives).

Dans cette salle vous devrez combattre un Lord Minotaur, un chef gobelin et un gobelin meurtrier. A la suite du combat, vous obtiendrez le trinket " sinners requiem ". Rendez ensuite au Palace Foyer (Carte Rahab - Palace Proper). Vous obtiendrez l'accès à une nouvelle salle " Western Arcade ".

### Western Arcade

Dans cette salle, vous devrez affronter un dragon zombie (999 pdv) accompagné d'un seigneur liche et d'une autre liche (battle at range). Commencez par éliminer les deux liches pour éviter d'être continuellement terrifié / pétrifié. Pensez à utiliser les parchemins pour ôter les debuffs.

Veillez également à ce que vos personnages disposent d'un maximum de points de vie à chaque tour. A l'issue du combat, vous obtiendrez un grand nombre d'équipements et parchemins de sort.

### Hall of Glory

Dans la salle suivante, vous devrez de nouveau combattre un boss : un arch démon accompagné de deux lichs. Procédez de la même façon que lors du combat précédent : éliminez les lichs en premier, puis le boss.

Poursuivez dans la salle suivante " Tieffle's Room ". Vous y trouverez un coffre fermé. La clé se trouve sur la carte Deepwater (juste avant les archives). Vous n'aurez pas besoin de combattre pour l'obtenir. Retournez ouvrir le coffre dans la Tieffle's Room pour récupérer le trésor de guerre.

### The dungeon

Dans cette salle (fog of war) vous ferez face à un zombie minotaure et à deux zombies gobelins. Une fois la victoire acquise et la clé Lionheart récupérée, vous pourrez directement vous rendre à Nephelia's Madrigal. Avancez jusqu'à Pilgrim's Plea, vous devrez combattre un dragon très résistant. Utilisez les sorts sunder, dazzle ou ensnare pour pouvoir le battre plus facilement. Ce combat mettra fin au chapitre 3.

## Chapitre 4

Comme lors de votre première visite à l'Atheaneum vous serez téléporté au Hall of Prayer. Revenez à l'Athenaeum pour tuer les 3 witch kings. Procédez de la même façon : éliminez en priorité le sosie de Freia, puis les deux autres rois en prenant soin de les débuffer régulièrement.

Faites un détour par Tieffle's Room pour débloquent un nouveau passage secret dans la zone de l'Athenaeum : " ancien passage ". Avant de poursuivre, retournez chercher la clé du coffre à la map " western arcade " (Mashriq key).

Ensuite il ne vous restera plus qu'à entrer dans le " lost mausoleum ". Vous devrez y affronter une bonne dizaine d'ennemis (dragons, démons, witch kings) qui se succéderont.

Si vous parvenez à remporter la victoire, vous pourrez admirer la cinématique de fin du new game+. Notez que lors de votre prochaine partie, vous aurez la possibilité de choisir un niveau de difficulté plus élevé.

## NEW GAME +

Terminez le jeu une fois pour débloquent l'accès au New Game +. Vous conserverez tout ce que vous aviez acquis et pourrez découvrir de nouvelles zones et de nouveaux pans de l'histoire.

## JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu en New Game + (donc lors de votre deuxième partie) pour débloquent l'accès à une difficulté supérieure.

# Cubic Ninja

© Ubisoft / AQ Interactive 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## ZONE BONUS

Terminez la zone 5 pour débloquent la zone bonus.

## PERSONNAGES À DÉBLOQUER

### BOUN-C

Terminer la zone 1.

### MUSS-L

Terminer la zone 2.

### FROS-T

Terminer la zone 3.

### FEMI-9

Terminer la zone 4.

### NEME-6

Terminer la zone 5.

### TREZ-R

Terminer la zone bonus.

# Dead or Alive : Dimensions

© Tecmo Koei / Team Ninja 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## MODIFIER L'APPARENCE DES PERSONNAGES

### Kasumi Alpha (natte)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi Alpha, maintenez L + X, puis validez avec A.

### Kasumi Alpha (queue de cheval haute)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi Alpha, maintenez R + X, puis validez avec A.

### Kasumi Alpha (queue de cheval basse)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi Alpha, maintenez L + R + X, puis validez avec A.

### Kasumi (natte)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi, maintenez L + X, puis validez avec A.

### Kasumi (queue de cheval haute)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi, maintenez R + X, puis validez avec A.

### Kasumi (queue de cheval basse)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi, maintenez L + R + X, puis validez avec A.

### La Mariposa (sans masque)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur La Mariposa, maintenez L + X, puis validez avec A.

### Lei Fang (tresses)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Lei Fang, maintenez L + X, puis validez avec A.

### Lei Fang (queue de cheval)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Lei Fang, maintenez R + X, puis validez avec A.

### Sélection aléatoire (Costume Shiden 1)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur l'icône de sélection aléatoire, maintenez L + X, puis validez avec A.

### Sélection aléatoire (Costume Shiden 2)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur l'icône de sélection aléatoire, maintenez R + X, puis validez avec A.

## Sélection aléatoire (Costume Shiden 3)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur l'icône de sélection aléatoire, maintenez L + R + X, puis validez avec A.

## 📌 DÉBLOQUER LES BOSS

### Kasumi Alpha

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 16 du mode Tag Challenge.

### Tengu

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 17 du mode Tag Challenge.

### Genra

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 18 du mode Tag Challenge.

### Alpha-152

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 19 du mode Tag Challenge.

### Raidou

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 20 du mode Tag Challenge.

### Shiden

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 20 du mode Tag Challenge. Ensuite, à l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur l'icône de sélection aléatoire, maintenez L + X, puis validez avec A.

## 📌 MENU DES VOIX

Remporter un round en mode Survival.

## 📌 ARÈNE METROID

Terminer complètement le mode Arcade pour débloquer l'arène "Geo-Thermal Plant" tirée de Metroid.

# Dillon's Rolling Western

© Nintendo / Vanpool 2012

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

## MODE ARMA

Terminez le niveau 3 (jour 1) pour recevoir un item baptisé Ancient Buckle. Celui-ci vous permet d'activer le mode Arma pour que Dillon soit invincible et inflige trois fois plus de dégâts.

## LA HUTTE DE SAL

Terminez le jeu en ayant 50 étoiles pour débloquer cette option qui permet de voir les modèles 3D.

## BOSS OPTIONNEL

Terminez le jeu en ayant 100 000 \$ pour accéder à une zone cachée qui mène à un boss optionnel.

# Donkey Kong Country Returns 3D

© Nintendo / Retro Studio 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + CITÉ D'OR ET MODE MIROIR

Trouvez toutes les lettres du mot KONG dans chaque niveau pour débloquer les niveaux "-K", puis terminez-les tous. En finissant le jeu, une cité d'or apparaîtra sur la carte et vous devrez terminer ce niveau pour débloquer le mode Miroir. Dans ce mode, la configuration des niveaux est inversée, vous n'avez qu'une seule vie et vous ne pouvez pas recourir aux objets ni utiliser Diddy.

## + TEMPLE BANANE

Trouvez toutes les lettres du mot KONG dans chaque niveau pour débloquer les niveaux "-K", puis récupérez tous les orbes cachés dans chaque temple. En finissant le jeu, vous pourrez pénétrer dans le Temple Banane.

## + MAX DE PIÈCES BANANE

Pour gagner rapidement des Pièces Banane, il suffit de faire en boucle le Temple 1-K: Sol Insolent. Ce niveau contient plusieurs séries de nombreux ennemis sur lesquels sauter, or à partir de 3 sauts sur des ennemis, une Pièce Banane est octroyée pour chaque ennemi tué de la même façon. Il est même possible d'effectuer une série de neuf et une série de huit, ce qui a pour effet de rapporter un total de 3 vies supplémentaires.

## + SOLUTION COMPLÈTE

### Préparatifs

Note : Cette solution a été réalisée sur la version Wii.

Le volcan de l'île de Donkey Kong est entré en éruption, et de vilaines créatures aux allures de masques vaudous en sont sorties. Elles ont utilisé leur musique hypnotique pour envoûter les animaux de la jungle, qui ont alors volé tout le stock de bananes de DK et Diddy ! Fort heureusement, la musique n'a aucun effet sur nos deux héros. Maintenant que le mal est fait, filez récupérer toutes ces délicieuses bananes !

Avant de partir à l'aventure, voici quelques précisions :

\* Les mouvements décrits dans cette solution ont été réalisés à partir d'une Wiimote tenue horizontalement.

\* En suivant scrupuleusement les indications qui vous sont données, vous pourrez terminer le jeu à 100%, vous trouverez donc la position :

- de chacune des lettres du mot K.O.N.G ;
- de toutes les pièces-bananes ;
- de toutes les pièces de puzzle ;
- des temps à battre pour obtenir les médailles de bronze, d'argent et d'or dans chaque niveau en mode chronométré.

Une dernière chose, sachez qu'il est possible d'obtenir beaucoup plus de pièces-banane dans les niveaux que nous l'indiquons dans cette soluce, que ce soit en détruisant plusieurs ennemis à la suite ou en obtenant un bonus multiplicateur dans le tonneau de fin de niveau. Toutefois, nous avons décidé de numéroté les pièces afin de donner de façon plus claire leur position dans les niveaux.

Maintenant, en chasse !

Sitôt la cinématique terminée, vous entrez dans le vif du sujet avec le premier niveau.

## MONDE 1 : JUNGLE

### NIVEAU 1-1 : Jungle déjantée

Pièces de puzzle : 9 (ananas)

Pièces-banane : 8

Mode chrono :

-Or : 00:57,00

-Argent : 01:17,00

-Bronze : 01:45,00

Alors que Donkey sort de chez lui, le jeu commence. Ne vous précipitez surtout pas et revenez sur vos pas. Remontez dans la cabane et récupérez-y une vie (le ballon de baudruche), afin d'assurer vos arrières. Maintenant sortez et descendez pour trouver l'entrée de la réserve de bananes. Pénétrez dans la grotte pour y trouver la pièce de puzzle n°1.

Une fois sorti, avancez et soufflez sur la fleur de pissenlit devant vous pour récupérer la pièce-banane n°1. Sachez que si vous perdez une vie, votre nombre de pièces-banane ne diminuera pas pour autant. Bien qu'elles soient numérotées dans cette soluce, vous pouvez en récupérer bien plus car elles réapparaissent à chaque fois que vous recommencez un même niveau ou que vous reprenez votre aventure après avoir perdu une vie. Maintenant, détruisez le premier bloc de pierre en le martelant de coups de poings pour récupérer quelques bananes, ne tenez pas compte de la fleur qui ne contient rien, et sautez sur les autres blocs de pierre pour atteindre les plates-formes en hauteur et ainsi récupérer la lettre K.

Allez à gauche, faites un grand saut (roulade + saut) pour atteindre la pièce-banane n°2. Soufflez sur la fleur plus haut et vous trouverez la pièce de puzzle n°2.

Avancez et prenez garde aux espèces de totems de pierre qui crient en vous voyant venir. Vous leur faites tellement peur qu'ils s'effondrent et risquent de vous écraser. Laissez les deux premiers de côté et détruisez les deux qui sont superposés. Vous voici avec la pièce de puzzle n°3 !

Continuez, ne vous laissez donc pas déconcentrer par l'énorme stock de bananes transporté par le dirigeable qui passe près de vous, et martelez le sol au niveau des gros bulbes. Le deuxième s'ouvrira et libèrera la pièce de puzzle n°4.

Frappez la dalle au sol et récupérez le coeur si le vôtre vous en dit, ainsi que la pièce-banane n°3. Sortez, continuez et sautez sur la fleur-trampoline rouge. Vous déclenchez alors un mécanisme qui fait s'ouvrir les deux statues en arrière-plan. Elles libéreront des bananes pendant un temps imparti, récupérez-les toutes pour faire apparaître la pièce de puzzle n° n°5.

Avancez en prenant garde aux grenouilles, vous voici alors devant la lettre O. Pour l'obtenir, vous devez effectuer une roulade puis sauter afin de ne pas tomber dans le vide.

Le checkpoint du niveau se trouve tout près de vous. Franchissez-le et empoignez le tonneau DK avec la touche 1 afin



de libérer Diddy et de doubler votre barre de vie. Continuez votre route et servez-vous du jet-pack pour survoler le sol piquant. Une dalle DK attend que vous la marteliez, mais n'allez pas trop vite. Avancez jusqu'au bout du chemin pour frapper le sol et récupérer la pièce-banane n°4 contenue dans une plante. Retournez sur la dalle DK et frappez-la pour faire apparaître une nouvelle zone en arrière-plan. Sautez dans le tonneau et rejoignez immédiatement la plate-forme qui s'est détachée lors de la formation du décor. Servez-vous du jet-pack si nécessaire et soufflez sur la fleur pour obtenir la pièce de puzzle n°6.

Récupérez la pièce-banane n°5 en martelant la plante à droite, gravissez les plates-formes en ramassant la lettre N au passage, et rendez vous au sommet pour revenir au premier plan. Dégagez la pièce-banane n°6 en soufflant sur la fleur de pissenlit et martelez la dalle sous vos pieds pour atteindre le niveau bonus.

### Niveau bonus

- 57 bananes
- Pièces-banane n°7 et n°8
- 1 vie
- Pièce de puzzle n°7

Dans ce niveau bonus, vous allez devoir faire preuve d'agilité et de rapidité. Sautez dans le tonneau devant vous et éjectez-vous au bon moment pour collecter tous les items. Si vous réussissez avant la fin du temps imparti, vous remporterez la pièce de puzzle n°7.

Continuez votre chemin en faisant attention aux volatiles rouges qui sont plus rapides que leurs cousins bleus. Montez sur les plates-formes en hauteur et allez à gauche pour récupérer la pièce de puzzle n°8.

Retournez à droite maintenant pour atteindre la lettre G. Pour terminer, ne sautez pas tout de suite sur les grosses fleurs-trampolines, préférez passer dessous pour aller au bout du chemin et pousser le rocher. La pièce de puzzle n°9 se trouve derrière. Récupérez-la, puis sautez dans le tonneau de fin de niveau, qui peut vous permettre de remporter quelques bonus sympathiques.

### NIVEAU 1-2 : Roi des parois

- Pièces de puzzle : 7 (cerise)
- Pièces-banane : 11
- Mode chrono :
- Or : 01:21,00
- Argent : 01:39,00
- Bronze : 02:16,00

Ce deuxième niveau marque l'apparition des parois gazonneuses sur lesquelles vous allez pouvoir vous accrocher pour avancer. Sautez sur le plafond pour vous suspendre au gazon qui pousse dessus et pensez bien à garder le bouton 1 enfoncé pour tenir. Sautez ensuite sur le bloc de pierre pour atteindre la plate-forme suspendue et saisissez le tonneau DK pour retrouver Diddy. Profitez de son jet-pack pour attraper la lettre K à droite et continuez de voler pour faire se déplacer les feuilles et dévoiler ainsi la pièce de puzzle n°1.

Ensuite, sautez par-dessus la plante carnivore pour déplacer le rocher qui dévoile la pièce-banane n°1. Revenez sur le chemin principal et martelez la plante pour obtenir la pièce-banane n°2. Agrippez-vous à la roue pour rejoindre les plates-formes suspendues à gauche et sautez vers les feuilles pour dévoiler une nouvelle alcôve secrète qui renferme la pièce de puzzle n°2.

A présent, laissez-vous tomber du côté droit de la roue, tuez l'oiseau et écrasez la plante pour récupérer la pièce-banane n°3. Sautez sur la plate-forme à droite et sautez de nouveau pour dévoiler la pièce de puzzle n°3 cachée derrière des feuilles.

Accrochez-vous ensuite aux herbes tout en prenant soin d'éviter les plantes carnivores et prenez la pièce-banane n°4 en chemin. Méfiez-vous de la grosse plante carnivore qui ne manquera pas de vous blesser si vous êtes trop lent et

détruisez la plante à sa droite pour y trouver la pièce-banane n°5.

Rejoignez maintenant les ponts suspendus et martelez la plante du milieu pour faire apparaître un tonneau qui vous éjectera en arrière plan. Grimpez sur les roues et récupérez la lettre O qui flotte en l'air avant de vous rendre au sommet afin de pénétrer dans le niveau bonus.

### Niveau bonus

-99 bananes

-Pièces-banane n°6, 7 et 8

-Pièce de puzzle n°4

Pour remporter la pièce de puzzle n°4, il vous suffit de récupérer tous les items en rebondissant sur la plate-forme mobile. Rien de bien compliqué.

De retour dans le niveau normal, faites-vous éjecter en premier plan et avancez. Faites attention à la grosse plante carnivore et récupérez la pièce de puzzle n°5 contenue dans la plante placée juste au-dessus de la gueule du monstre.

Dépassez le checkpoint puis soufflez sur la fleur de pissenlit située entre les deux plantes carnivores qui surgissent du plafond, vous obtiendrez alors la pièce-banane n°9.

Vous voici maintenant dans la dernière ligne droite, préparez-vous à grimper ! Utilisez la paroi à droite pour sauter sur la roue et atteindre le côté gauche. Escaladez alors le mur et sautez sur la plate-forme pour rejoindre le gros rocher qui, à votre contact, s'éloignera et laissera sa place à la pièce de puzzle n°6, plus qu'une !

Continuez de monter et vous pourrez apercevoir deux roues mobiles qui en plus de tourner sur elles-mêmes montent et descendent. Descendez la paroi herbacée à droite et ramassez la lettre N qui s'y trouve.

Montez de nouveau et sautez par-dessus la fleur-trampoline pour vous approcher d'un autre rocher qui comme le précédent s'éloignera de vous et fera apparaître la pièce de puzzle n°7.

Servez-vous de la roue pour atteindre la plante à droite et martelez la pour prendre possession de la pièce-banane n°10. Terminez votre ascension en escaladant les parois tout en " slalomant " entre les plantes carnivores et soufflez sur la fleur à droite pour obtenir la pièce-banane n°11. Continuez de monter, sautez sur les fleurs-trampolines et attrapez la

Terminez en beauté en vous propulsant dans le tonneau de fin.

### NIVEAU 1-3 : Palmiers à bascule

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 21

Mode chrono :

-Or : 00:54,00

-Argent : 01:25,00

-Bronze : 02:07,00

Cette zone est l'exemple-type que dans DKC Returns, il ne faut pas foncer maladroitement jusqu'au but. Les pièces de puzzle sont toutes bien cachées, il serait dommage de passer à côté.

Commencez par avancer jusqu'à la première bascule. Rejoignez ensuite la bascule et récupérez les Pièces-banane n°1 et 2 à chaque extrémité. Détruisez la grosse plante à terre pour obtenir la pièce-banane n°3, sautez par-dessus les picots mais ne vous jetez pas tout de suite dans le tonneau propulseur. Préférez la libération de Diddy et utilisez une roulade en plus de son jet-pack pour accéder à une plate-forme secrète qui vous permettra de récupérer la pièce de puzzle n°1 ainsi que la pièce-banane n°4 cachée dans la fleur de pissenlit.

Maintenant sautez dans le tonneau, attrapez la lettre K qui s'offre à vous et jetez-vous de tonneau en tonneau pour ramasser une grosse quantité de bananes.

Progressez de bascule en bascule en tuant les divers ennemis puis sautez dans un nouveau tonneau propulseur, et restez désormais bien concentré(e) car ici, il est très simple de louper des pièces de puzzle.

Avancez et passez sous les grenouilles lorsque celles-ci sautent suffisamment haut, récupérez ainsi la lettre O placée en l'air entre les deux batraciens. Détruisez ensuite le bloc de pierre et la plante à droite pour obtenir respectivement les Pièces-banane n°5 et 6.

Franchissez le checkpoint et frappez la première dalle sous vos pieds. Le passage sous-terrain dans lequel vous vous retrouverez contient une caisse Rambi. Détruisez-la et chevauchez le rhinocéros pour détruire tout ce qui vous entoure ! Vous êtes maintenant presque invincible, alors revenez en arrière pour faire leur fête aux divers ennemis sur le chemin et détruisez le bloc rhinocéros caché sous les picots situés eux-mêmes sous trois plates-formes superposées. Vous venez de dénicher le premier niveau bonus.

### Niveau bonus n°1

- 78 bananes
- Pièces-banane n°7 et 8
- Pièce de puzzle n°2

Aucune difficulté en vue, il suffit de sauter de plate-forme en plate-forme et de récolter bananes et pièces-bananes sur le chemin.

Une fois ressorti(e), vous récoltez automatiquement la pièce-banane n°12. Passez sous la bascule devant vous et détruisez les trois blocs pour obtenir la pièce de puzzle n°3.

Continuez votre chemin, récupérez la lettre N en sautant au bon moment sur les grenouilles volantes, avancez en évitant le tiki de feu qui peut vous désarçonner au moindre contact.

Détruisez la plante pour découvrir la pièce-banane n°13 mais ne sautez pas sur la bascule, passez dessous, écrasez les picots et détruisez les blocs de pierre pour entrer dans le niveau bonus n°2.

### Niveau Bonus n°2

- 65 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°14, 15 et 16
- Pièce de puzzle n°4

Cette fois, le bonus va vous donner un peu plus de fil à retordre. Il s'agit de se propulser de tonneau en tonneau tout en choisissant soigneusement sa trajectoire pour éviter de se retrouver dans le vide. Si vous réussissez, à vous la pièce de puzzle n°4 !

Maintenant continuez votre chemin, sautez sur les trois grenouilles volantes à la suite pour décrocher la lettre G et la pièce-banane n°17.

Attendez le moment propice pour détruire le tambour vaudou et les deux grenouilles à la suite, vous remporterez alors les Pièces-banane n°18, 19 et 20. Si vous êtes seul, soufflez sur la fleur de pissenlit pour trouver la pièce-banane n°21, mais si vous chevauchez Rambi, chargez les rochers devant vous pour dénicher la pièce de puzzle n°5. Revenez sur vos pas et grimpez sur les plates-formes pour sauter dans le tonneau final.

### NIVEAU 1-4 : Rive du couchant

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 5
- Mode chrono :
- Or : 00:53,00
- Argent : 01:03,00

-Bronze : 02:45,00

Voilà un niveau bien particulier d'un point de vue graphique. En effet, c'est un vrai spectacle d'ombres chinoises qui s'offre à vous. Il va donc falloir identifier les objets et les ennemis grâce à leur ombre, ce qui s'avère plus ou moins facile.

Après avoir admiré le magnifique coucher de soleil, reculez pour faire apparaître une alcôve secrète qui contient la pièce de puzzle n°1 et quelques bananes.

Avancez et martelez le sol fragile pour accéder à la lettre K.

Libérez Diddy si besoin, continuez et attrapez les Pièces-banane n°1 et 2 en évitant le buisson mobile. Une fois arrivé sur les pilotis, frappez le sol au niveau des bascules pour les raidir mais attention, ce n'est que temporaire. Pressez-vous donc de récupérer la pièce-banane n°3 ainsi que la lettre O avant de tomber à la renverse.

Franchissez le checkpoint puis placez-vous sur la dalle faite de quatre blocs de pierre. Celle-ci va alors s'abaisser et le soleil se mettra à briller de tout son éclat. La dalle s'effondre alors, vous permettant d'accéder à une petite caverne pleine de bananes mais qui contient aussi la pièce de puzzle n°2.

Remontez à l'aide des tonneaux propulseurs et revenez en arrière pour souffler sur une fleur de pissenlit qui dissimule la pièce-banane n°3. Placez-vous sur le monticule en éliminant les petits tambours et prenez la lettre N située plus haut.

Avancez maintenant jusqu'à apercevoir un autre monticule creusé. Cela paraît louche et on ne s'y trompe pas, car s'approcher du mur révèle la pièce de puzzle n°3 ! Continuez et frappez le sol au niveau de la double bascule pour grimper dessus et attraper la pièce de puzzle n°4.

Faites de même un peu plus loin sur un sol craquelé pour collecter la lettre G.

Avancez toujours et réitérez l'opération sur la nouvelle bascule pour monter dessus et prendre la pièce-banane n°4. Maintenant, vous voilà devant l'entrée d'une grotte fermée. Il va falloir sauter sur la colonne et la marteler pour que l'espèce de gueule de dinosaure s'ouvre, mais si vous faites cela vous n'aurez plus accès à la partie du haut. Sautez donc pour atteindre une alcôve secrète et récupérer la pièce de puzzle n°5.

Puis revenez sur vos pas, martelez la colonne et glissez-vous à l'intérieur du tunnel. Pensez à écraser les plantes pour gagner la pièce-banane n°5 et sautez dans le tonneau de fin de niveau. Pas de niveau bonus cette fois-ci.

## NIVEAU 1-5 : Canons de la canopée

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 8

Mode chrono :

-Or : 01:02,00

-Argent : 01:13,00

-Bronze : 01:35,00

Les choses commencent à se corser un peu, vous allez devoir compter sur les nombreux tonneaux propulseurs pour espérer atteindre la fin de ce niveau, et prenez soin de vous éjecter au bon moment, sinon vous risquez bien de perdre quelques ballons...

Commencez par détruire la première plante afin de récupérer la pièce-banane n°1 puis sautez dans les tonneaux pour avancer et attraper la lettre K. Propulsez-vous au bon moment pour prendre la pièce-banane n°2 (éjectez-vous quand la pièce indique 10-11h au niveau du cercle). De retour sur la terre ferme, frappez la plante qui contient la pièce de puzzle n°1.

Éliminez les grenouilles, libérez Diddy si besoin et sautez dans un nouveau tonneau pour prendre la lettre O. Attention ! Bien que vous soyez tenté(e) de continuer votre chemin, ne passez pas à côté de la pièce de puzzle n°2, cachée sous les tonneaux !

Propulsez-vous vers le bas à l'aide du tonneau central pour la trouver, continuez vers la droite pour attraper la pièce-banane n°3 et revenir sur le chemin de base. Evitez les oiseaux, frappez une nouvelle plante pour obtenir la pièce-banane n°4, et tout de suite après soufflez sur les fleurs rouges hélico pour que l'une d'elles arrache la pièce-banane n°

### Niveau bonus

- 80 bananes
- Pièces-banane n°6 et 7
- Pièce de puzzle n°3

Le défi est un peu plus ardu que les précédents car il va falloir faire des allers-retours rapides en tonneau pour récupérer toutes les bananes, tout en évitant celui qui se trouve au milieu car celui-ci vous conduirait tout droit vers la sortie. Réussissez votre mission en moins de trente secondes pour obtenir la pièce de puzzle n°3.

Une fois sorti(e), passez le checkpoint histoire d'être tranquille et revenez en arrière pour frapper la plante à gauche ; elle contient la pièce de puzzle n°4.

Maintenant il va falloir utiliser vos réflexes et rester concentré. Passez de tonneau en tonneau pour récupérer les divers items sur votre chemin : pièce-banane n°8, une vie, la lettre N... et la pièce de puzzle n°5.

Pour mettre la main sur cette dernière, ne vous propulsez pas dans le cinquième tonneau qui vous est proposé mais dans celui qui se trouve au dessus (vous ne le voyez pas encore quand vous êtes dans le quatrième tonneau, mais si vous passez à côté, vous verrez la pièce de puzzle tourner dans les airs, la rage au ventre). Sautez au bon moment pour atteindre la lettre G et évitez de vous faire écraser par les piliers hurleurs (quand ils crient, on croirait entendre des lapins crétins).

Sautez dans le tonneau pour vous propulser dans la gueule de la structure rocailleuse puis rejoignez le tonneau final.

### NIVEAU 1-6 : Rails aie aie

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 8
- Mode chrono :
- Or : 01:46,00
- Argent : 01:58,00
- Bronze : 02:21,00

Ce niveau porte bien son nom puisque vous allez devoir le parcourir installé dans un chariot que vous n'aurez pas la possibilité d'arrêter en cours de route. A vous de faire preuve d'agilité et de suffisamment de réflexes pour récolter tous les bonus en cours de route sans tomber !

Pour commencer dirigez-vous immédiatement vers la gauche pour y trouver la pièce de puzzle n°1.

Reprenez le sens normal de progression, libérez Diddy et faites attention aux grenouilles qui peuvent sauter très haut. Détruisez la plante pour obtenir la pièce-banane n°1 puis martelez la dalle DK sous vos pieds afin de faire apparaître un puzzle de plates-formes qui s'emboîteront afin de vous permettre l'accès à la suite du niveau. Prenez en haut à gauche afin d'emprunter un passage secret menant au niveau bonus.

### Niveau bonus

- 47 bananes
- Pièces-banane n°2 et 3
- Pièce de puzzle n°2

Le principe est simple : crapahuter sur les plates-formes mobiles et récolter tous les items avant la fin du chronomètre.

Prenez maintenant à droite, frappez les lattes de bois, sautez dans le tonneau et préparez-vous pour une virée en wagonnet !

Une fois installé, la partie la plus difficile de ce niveau commence. Nul besoin d'expliquer comment récupérer les divers objets car rien n'est caché. Il vous suffit de sauter au bon moment pour collecter :

- Pièces de puzzle n°3, 4 et 5
- Pièces-banane n°4, 5, 6, 7 et 8
- Lettres O, N et G

Évitez les masques vaudous enflammés et les divers chariots miniers présents sur le parcours pour rejoindre le tonneau de fin de niveau.

### NIVEAU SECRET 1-K : Sol insolent

Les niveaux secrets apparaissent sur les cartes lorsque vous avez ramassé toutes les lettres du mot K.O.N.G. dans chacun des niveaux d'un monde.

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Mode chrono :

- Or : 01:13,00
- Argent : 01:30,00
- Bronze : 01:47,00

Avant toute chose, sachez qu'il s'agit certainement du niveau le plus difficile du premier monde. En effet, vous n'aurez pas la possibilité de sauvegarder votre progression car aucun checkpoint n'est présent ; perdez, et vous devrez tout recommencer depuis le début. Heureusement les pièces de puzzle récoltées en chemin sont considérées comme acquises tant que vous ne quittez pas le niveau.

Nous vous recommandons vivement de commencer votre aventure avec Diddy ou bien en vous armant d'un coeur supplémentaire voire d'un jus de banane pour vous rendre invincible. Il est extrêmement simple de perdre de nombreuses vies, alors prenez bien le temps de réfléchir et de mémoriser la marche à suivre au fur et à mesure que vous progressez pour pouvoir recommencer sans problème en cas d'échec.

- pièce de puzzle n°1 : Rebondissez sur les tambours pour l'atteindre.
- pièce de puzzle n°2 : Martelez l'urne sur la première plate-forme solide.
- pièce de puzzle n°3 : Restez sur la première plate-forme uniquement pour qu'elle vous fasse descendre et ainsi vous placer à portée de la pièce de puzzle.
- pièce de puzzle n°4 : Rebondissez sur l'espèce de donut pour l'atteindre.
- pièce de puzzle n°5 : Procédez de la même manière que pour la pièce précédente.

Si vous parvenez au bout du niveau, vous remportez la première des huit orbes colorées.

BOSS : Glouton Grognon

Mode chrono :

- Or : 00:56,00
- Argent : 01:23,00
- Bronze : 01:57,00

Voici le moment d'affronter le premier boss du jeu, une vilaine créature tant sur le plan physique que caractériel, qui ne manquera pas d'essayer de vous charger ni de vous piétiner.

Glouton Grognon change de couleur au fur et à mesure que son énergie diminue :

- \* Vert : il charge puis fait des bonds, sautez-lui trois fois sur le dos quand il est à terre afin de passer à l'orange.
- \* Orange : il charge puis fait des bonds légèrement plus rapides, sautez-lui trois fois sur le dos afin de passer au rouge.
- \* Rouge : il charge, fait des bonds un peu plus rapides encore, puis tente de vous sauter dessus, sautez trois fois sur son

dos afin de le battre définitivement.

Un conseil : prenez garde à son épine dorsale et attendez qu'elle se rétracte avant de passer à l'action.

Vos pérégrinations dans la jungle prennent fin, mais tout ceci n'était que le début de votre aventure. Le monde 2 vous est désormais ouvert, en avant !

## MONDE 2 : PLAGE

### NIVEAU 2-1 : Vagues à lames

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 7

Mode chrono :

-Or : 01:03,00

-Argent : 01:25,00

-Bronze : 02:20,00

Ah les plages de sable fin... le soleil, les palmiers... les crabes, les tambours, les picots... bwaaaa ! Bon fini la bronzette, c'est parti pour le premier niveau de ce deuxième monde !

Commencez par libérer Diddy puis revenez sur vos pas pour sauter sur le poteau et rejoindre les planches de bois, la pièce de puzzle n°1 vous attend au bout.

Continuez pour apercevoir la lettre K ainsi que les Pièces-banane n°1 et 2 sur de petites plates-formes qu'il va falloir atteindre pour les obtenir. Martelez le sol près du coffre au trésor pour récupérer une vie, puis placez-vous sur le poteau pour le frapper. Il ressortira par un autre trou et fera apparaître un tonneau vous menant au premier niveau bonus.

#### Niveau bonus n°1

-Pièce de puzzle n°2

Pour récupérer la pièce de puzzle, il faut marteler le sol en se plaçant près des crabes pour les retourner. Ainsi assommés, ils ne bougeront plus et vous pourrez leur sauter dessus sans problème. Votre récompense apparaîtra quand vous aurez éliminé les deux crustacés.

Avancez et enfoncez le nouveau poteau pour faire apparaître un coffre contenant la pièce de puzzle n°3.

Sautez sur le monticule pour atteindre la pièce-banane n°3 et frappez la dalle DK près de vous. Une baleine va alors projeter une grosse quantité de bananes sur la jetée. Récupérez-en autant que vous pouvez puis avancez en sautant sur les plates-formes mobiles ; le jet-pack de Diddy vous facilitera grandement la tâche. Sauter sur la balance et placez-vous du côté droit pour faire monter la planche de gauche et atteindre ainsi la lettre O.

Dirigez-vous ensuite vers le filet à tonneaux, servez-vous en pour attraper la pièce-banane n°4 puis martelez-le pour le faire tomber à l'eau. Après avoir navigué une vingtaine de secondes, sautez puis rejoignez la terre ferme pour dépasser le checkpoint. Frappez le coffre au trésor pour y trouver la pièce de puzzle n°4 puis le canon afin de toucher l'épave suspendue dans laquelle vous allez devoir rentrer pour accéder au niveau bonus n°2.

#### Niveau bonus n°2

-80 bananes

-Pièces-banane n°5 et 6

-Pièce de puzzle n°5

La zone est strictement identique à celle du niveau 1-5 : Canons de la canopée, projetez-vous de tonneau en tonneau en évitant celui du milieu pour obtenir la dernière pièce de puzzle.

Sautez tout en évitant les requins bleus et récupérez la lettre N ainsi que la pièce-banane n°7 sur le chemin.

Rendez-vous sur la jetée pour récolter divers items tout en faisant attention à ne pas vous retrouver du côté piquant des lattes de bois. Sautez sur les plates-formes mobiles en évitant les requins bruns cette fois, prenez la lettre G sur l'une d'elles et sautez dans le tonneau de fin de niveau !

## NIVEAU 2-2 : Sables sournois

Pièces de puzzle : 7 (cerises)

Pièces-banane : 8

Mode chrono :

-Or : 01:11,00

-Argent : 01:26,00

-Bronze : 01:57,00

Dès votre arrivée dans le niveau, la pièce de puzzle n°1 est déjà visible.

Faites bouger les plates-formes pour pouvoir atteindre le tonneau de Diddy et le prendre dans vos mains, puis revenez sur vos pas pour le lancer sur la cible et récupérer votre premier trésor. Sautez par-dessus le canon à calmars et martelez la plate-forme pour en faire apparaître une autre et ainsi déterrer la pièce de puzzle n°2.

Frappez une nouvelle fois le sol au niveau du canon pour lancer un boulet vers le coffre situé en arrière-plan pour que celui-ci se brise devant vous et libère les Pièces-banane n°1, 2, 3 et 4 devant vous. Soufflez sur la fleur rouge qui a poussé entre les deux canons à calmars afin de sortir la pièce de puzzle n°3 de terre, puis avancez vers la planche de bois sous laquelle se trouve un coeur.

Sautez dessus et attendez que des calmars soient envoyés vers vous pour les utiliser afin d'atteindre la pièce de puzzle n°4 située plus haut. Continuez votre chemin, dépassez le premier checkpoint et détruisez la seconde malle de bois qui cache un coffre au trésor. Martelez-le pour faire apparaître un tonneau propulseur afin de vous rendre sur l'île de l'arrière-plan. Faites une roulade pour heurter la colonne de sable et faire tomber la lettre K.

Revenez sur le chemin principal pour apercevoir la pièce de puzzle n°5 sous une passerelle de bois. Glissez-vous en dessous pour la fracasser avec un coup de canon et allez la récupérer.

Prenez soin d'éviter les calmars pour attraper la lettre O sur votre chemin, grimpez sur la planche de bois et servez-vous des mollusques canonisés pour atteindre la lettre N qui pendouille dans le vide, puis suivez les bananes sur votre gauche afin d'entrer dans le stage bonus.

## Niveau bonus

-44 bananes

-Pièces-banane n°5, 6, 7 et 8

-Pièce de puzzle n°6

Encore une fois, ce niveau est très simple d'accès : sautez sur la plate-forme trampoline pour récolter tous les items.

Dites bonjour au deuxième cochon-checkpoint puis martelez la dalle DK pour vous rendre dans la tour derrière vous.

C'est parti pour une ascension pleine de dangers. Accrochez-vous aux parois gazonneuses pour atteindre la lettre G sur la droite, et prenez garde aux calmars ! Une fois que vous aurez atteint la plate-forme où des tonneaux sont empilés sur la droite, dirigez-vous vers eux pour les faire s'effondrer et révéler la pièce de puzzle n°7. Sautez dans le tonneau propulseur pour rejoindre le sommet de la tour et le tonneau de fin de niveau.

## NIVEAU 2-3 : Jetée de la fusée

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 5



Mode chrono :

-Or : 01:50,00

-Argent : 01:51,00

-Bronze : 01:58,00

Dans ce niveau, vous allez tester pour la première fois le tonneau fusée, mais avant cela, soufflez sur l'espèce de roseau pour dénicher la pièce de puzzle n°1. Avancez, sautez dans les divers tonneaux pour atteindre le tonneau fusée et démarrer votre chevauchée rocambolesque. Attrapez un max de bananes sur votre parcours mais surtout, récupérez toutes celles de la ligne formée après le nuage de bananes, car vous révélez ainsi la pièce de puzzle n°2, juste avant de récupérer la lettre K.

Évitez les requins affamés, saisissez la lettre O et les Pièces-banane n°1, 2 et 3 au passage.

Prenez garde aux nuages de feu laissés par les explosions des boulets lancés par le bateau pirate en arrière plan car ils sont mortels. Évitez-les soigneusement, passez le checkpoint et récoltez la lettre N sur le chemin.

Alors qu'il s'était éloigné un peu, le bateau pirate revient à la charge et lance des boulets en rafale, ce qui crée des lignes de feu qu'il va falloir éviter. L'ennui, c'est que les pièces de puzzle n°3 et 4 sont situées à leur extrémité, soyez donc très vigilants pour les récupérer.

Le dernier assaut du bateau n'est autre qu'un coup d'ancre, alors esquivez-le et prenez la lettre G qui s'offre à vous. Une fois arrivé sur la terre ferme, ne sautez pas immédiatement dans le tonneau de fin de niveau mais dirigez-vous plutôt vers la dalle cachée située au bout. Martelez-la pour atteindre un niveau bonus.

### Niveau bonus

-57 bananes

-1 vie

-Pièces-banane n°4 et 5

-Pièce de puzzle n°5

Du déjà-vu, éjectez-vous du tonneau propulseur au bon moment pour récupérer les items et la dernière pièce de puzzle.

Maintenant que vous avez terminé de piller le niveau, vous pouvez sortir.

### NIVEAU 2-4 : Baie bombardée

Pièces de puzzle : 7 (cerise)

Pièces-banane : 11

Mode chrono :

-Or : 00:50,00

-Argent : 01:01,00

-Bronze : 01:23,00

Une baie, des boulets, des explosions... voilà en gros l'environnement dans lequel vous allez évoluer. Sautez sur le petit poteau pour le faire ressortir par l'autre trou, puis sautez de nouveau dessus pour le faire revenir à son emplacement initial, la pièce de puzzle n°1 va ressortir avec ! Avancez en évitant les boulets de canon et martelez le coffre au trésor en chemin pour y trouver la pièce-banane n°1. Arrivé(e) à la plate-forme située entre deux méduses, soufflez sur la fleur pour arracher la pièce de puzzle n°2 de la planche.

Sautez sur l'ennemi pour récupérer la lettre K sans tomber dans le vide puis montez plus haut pour prendre la pièce-banane n°2.

Après avoir évité une deuxième salve de boulets, soufflez sur les roseaux pour dénicher la pièce-banane n°3, sautez et récupérez la pièce-banane n°4 située juste à côté. Maintenant, descendez de la plate-forme de bois pour frapper le petit poteau et le faire remonter sur la gauche. Servez-vous alors de cette surélévation pour attraper la pièce de puzzle n°3.

Sautez et martelez le prochain poteau pour vous situer à la bonne hauteur afin de souffler sur le moulin à vent rouge et blanc. Son mouvement va alors faire s'élever un bloc afin de vous permettre l'accès à un niveau bonus.

### Niveau bonus n°1

- 47 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°5 et 6
- Pièce de puzzle n°4

Servez-vous des deux plates-formes mobiles pour collecter les items sans tomber.

A peine sorti du niveau bonus, vous voici sous une pluie de boulets ! Faites attention de ne pas sauter avec et allez briser les deux caisses pour y trouver la pièce de puzzle n°5.

Ensuite, ouvrez le coffre pour récupérer la pièce-banane qu'il renferme puis allez plus haut pour prendre la lettre O.

Par la suite, après avoir passé le checkpoint, saisissez le tonneau pour le lancer sur la cible sur votre gauche, puis empruntez le passage ainsi libéré pour récupérer la pièce de puzzle n°6.

Avancez tout en sautant par-dessus les méduses et servez-vous de la caisse en bois comme d'un tremplin pour atteindre la lettre N.

Ne vous faites pas surprendre par les nouveaux tirs de canons, dépêchez-vous de récupérer la lettre G en sautant sur les caisses qui bouchent le passage, puis détruisez-les pour vous faufiler sous le mur.

Repérez la fleur au sol et soufflez dessus pour déterrer la pièce-banane n°7. Maintenant revenez sur vos pas et emparez-vous du tonneau posé à terre. Gardez-le avec vous sans vous faire toucher ne serait-ce qu'une seule fois par un boulet, car il va vous servir à ouvrir un passage situé derrière une cible une fois les tirs évités. Un conseil, servez-vous à bon escient du jet-pack de Diddy, très utile pour ne pas se faire toucher.

### Niveau bonus n°2

- 40 bananes
- Pièces-banane n°8, 9, 10 et 11
- Pièce de puzzle n°7

Attrapez tous les items du nuage mobile situés au-dessus de vous. Remarquez le retour des bananes volantes, toujours amusantes à regarder.

Il ne vous reste plus qu'à rejoindre le tonneau de fin de niveau.

### NIVEAU 2-5 : Mer tentaculaire

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 22
- Mode chrono :
- Or : 01:11,00
- Argent : 01:26,00
- Bronze : 02:00,00

Une pieuvre géante sème la pagaille sur la plage et détruit tout ce qu'elle peut trouver. A vous de faire preuve d'agilité pour atteindre le bout du niveau sans y laisser trop de poils.

Avancez pour rejoindre le mur couvert de gazon et attrapez la lettre K entre deux parois.

Restez accroché(e) à la paroi gauche et remonte-la pour trouver la pièce de puzzle n°1 et les Pièces-banane n°1, 2 et

3 au bout du chemin. Revenez maintenant sur la droite et martelez le sol à l'endroit où vous pouvez apercevoir du vide. Vous voici à l'entrée du niveau bonus :

### Niveau bonus

- 80 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°4 et 5
- Pièce de puzzle n°2

Sautez sur les mini plates-formes pour collecter bananes, pièces-banane ainsi qu'une vie, toujours dans la limite des trente secondes qui vous sont données. Une fois sorti, revenez en arrière et servez-vous des calmars pour atteindre la pièce-banane n°6 qui se trouve en hauteur, puis passez le checkpoint et prenez la peine de regarder votre prochaine source de problèmes qui apparaît en arrière-plan : la pieuvre géante. Les remous qu'elle provoque font se déchaîner la mer, alors prenez garde à bien atterrir sur les morceaux de bateau qui flottent. Après avoir récupéré la lettre O, sautez dans le tonneau fléché lorsque celui-ci est positionné à l'horizontale afin d'atteindre la pièce de puzzle n°3, cachée en hauteur.

Traversez la petite île sans oublier de frapper le petit poteau pour faire ressortir la pièce de puzzle n°4 jusqu'alors ensevelie, puis sautez pour attraper la pièce-banane n°7 et rejoignez ce qu'il reste du mât de bateau pour y trouver la lettre N, mais faites attention de ne pas rester sur les morceaux trop longtemps car sinon, les tentacules de la pieuvre s'abattront sur vous.

Récupérez les Pièces-banane n°8 et 9 sur la route et rentrez dans la deuxième grotte.

Cette fois, la pieuvre vous a à l'oeil, si bien qu'elle va s'amuser à vous mettre des bétons dans les roues avec ses énormes tentacules. Passez le deuxième checkpoint puis agrippez-vous aux parois gazonneuses. Évitez toujours les tentacules qui pourraient vous blesser et pensez à prendre la pièce de puzzle n°5 ainsi que la pièce-banane n°10 à la fin de la descente.

Frappez le coffre au trésor pour récupérer la pièce-banane n°11, celui d'après pour la pièce-banane n°12 et utilisez le tonneau à gauche pour faire exploser le sac et récupérer les Pièces-banane n°13, 14 et 15 ainsi qu'un petit tas de bananes. Accrochez-vous au plafond pour continuer d'avancer, martelez le coffre pour y trouver la pièce-banane n°16, passez le troisième et dernier checkpoint puis prenez le tonneau avec vous. Servez-vous des calmars comme de trampolines pour atteindre la pièce-banane n°17 ainsi que la lettre G, et lancez le tonneau sur la méduse pour faire apparaître les Pièces-banane n°18, 19, 20, 21 et 22 ainsi qu'un coeur.

Si tout se passe bien vous atteindrez le tonneau de fin de niveau avec l'intégralité des lettres KONG et des pièces de puzzle dans votre poche.

### NIVEAU 2-6 : A dos de cachalot

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 9
- Mode chrono :
- Or : 02:10,00
- Argent : 02:17,00
- Bronze : 02:30,00

Avant de partir pour une petite escapade maritime à dos de cachalot, sautez sur la plate-forme en bois pour récupérer la lettre K, puis martelez le poteau pour faire remonter la pièce-banane n°1 à la surface. Avancez puis frappez la dalle située au niveau du morceau de bateau que l'on peut apercevoir en arrière-plan.

### Niveau bonus

- 80 bananes

- Pièces-banane n°2 et 3
- Pièce de puzzle n°1

Des plates-formes + des items + un chrono = une pièce de puzzle à gagner !

Rejoignez le cachalot et martelez l'ancre qui le retient prisonnier afin de partir en mer. Sautez sur les plates-formes et détruisez la caisse de bois afin d'obtenir la pièce-banane n°4, puis faites de même avec la deuxième salve de planches pour la pièce-banane n°5. N'oubliez pas de récupérer la lettre O au passage.

Evitez les calmars et les méduses, frappez les coffres pour y trouver les Pièces-banane n°6 et 7, puis faites des strikes (roulades) avec les oiseaux-quilles pour récupérer les pièces-bananes n°8 et 9. Le troisième groupe de quilles est un peu plus gros mais il n'y a qu'un régime de 20 bananes à gagner, à vous de voir. Martelez le sol au pied du palmier, juste à côté du checkpoint. Les feuilles de l'arbre tomberont ainsi que la pièce de puzzle n°2 qui y était cachée. Récupérez une vie dans un coffre plus loin et sautez sur le cachalot pour une deuxième virée.

Rebondissez sur les calmars pour atteindre la pièce de puzzle n°3 qui tourne en l'air et sautez sur les morceaux de bateau sans rester trop longtemps dessus (le cachalot les détruit au fur et à mesure). Maintenant, martelez l'évent du mammifère (l'orifice à droite) pour en faire jaillir de l'eau et ainsi attraper la lettre N ainsi que la pièce de puzzle n°4 un peu plus loin.

Continuez votre chemin en sautant de plate-forme en plate-forme, récupérez la pièce de puzzle n°5 en route et rejoignez le tonneau de fin de niveau après avoir dit au revoir à votre monture.

## NIVEAU 2-7 : Infini tsunami

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 9
- Mode chrono :
- Or : 00:53,00
- Argent : 01:20,00
- Bronze : 01:42,00

Un infini tsunami... pour de vrai ! De hautes vagues frappent avec violence la digue sur laquelle vous allez devoir évoluer. Votre but : atteindre le bout sans vous faire emporter par la mer, car dans le cas contraire c'est game over !

Commencez par ouvrir le coffre devant vous pour y trouver la pièce de puzzle n°1.

Vous pouvez éventuellement marteler l'espèce de cuve devant vous pour prendre les bananes qu'elle contient, mais le mieux est encore de passer son chemin pour sauter sur les crabes et atteindre la lettre K.

Si ces crabes se sont fait emporter par la mer, revenez en arrière pour que d'autres sortent de terre et puissent vous permettre de rebondir sur eux. Continuez votre route et attrapez les Pièces-banane n°1, 2 et 3 avant qu'elles ne se fassent emporter par la mer. Servez-vous ensuite du plafond gazonneux pour éviter le requin et laissez-vous tomber pour récupérer la lettre O.

Une fois cela fait, sautez sur le poteau et martelez-le pour faire apparaître la pièce de puzzle n°2, puis revenez sur la dalle pour la frapper et entrer dans le niveau bonus.

## Niveau bonus

- 65 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°4 et 5
- Pièce de puzzle n°3

Déjà vu, ce niveau ne devrait pas vous poser de problème si vous avez de bons réflexes.

Sortez victorieux du niveau et frappez le coffre au trésor renfermant la pièce-banane n°6, puis passez le checkpoint. Utilisez la paroi pour atteindre la pièce-banane n°7 ainsi que la pièce de puzzle n°4 enfermée dans un coffre.

La lettre N se trouve au-dessus du vide, mais une simple roulade vous permettra de contourner cette difficulté.

Avancez toujours puis martelez la bassine pour la détruire et récupérer ainsi la pièce de puzzle n°5.

Rejoignez le morceau d'épave tout en prenant garde à ne pas vous faire emporter par l'eau qui passe à travers ce qui devaient être des hublots. Attrapez la pièce-banane n°8 et la pièce-banane n°9 en détruisant le sac suspendu à l'aide du tonneau posé au sol. Sautez sur les canons à calmars pour récupérer la lettre G et ouvrez le gros coffre pour faire apparaître le tonneau final.

## NIVEAU SECRET 2-K : Temple plongeant

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Mode chrono :

-Or : 01:13,00

-Argent : 01:21,00

-Bronze : 01:33,00

A l'instar du niveau secret précédent, vous allez devoir progresser sur de nombreuses plates-formes qui, dès que vous aurez posé un pied dessus, s'enfonceront dans de la lave en fusion.

Nul besoin d'expliquer comment avancer, mais pour vous aider à trouver les pièces de puzzle, voici quelques indications :

- \* pièce de puzzle n°1 : grimpez tout en haut de la tour dont les plates-formes sont positionnées en escalier, soyez rapide pour récupérer la pièce-banane à droite.
- \* pièce de puzzle n°2 : après avoir sauté sur les trois tambours vaudous, martelez l'urne placée à droite des picots.
- \* pièce de puzzle n°3 : celle-ci est visible mais vous ne pourrez l'atteindre qu'en faisant une roulade suivie d'un saut.
- \* pièce de puzzle n°4 : utilisez une chauve-souris pour rebondir et vous retrouver au-dessus de la plate-forme gazonneuse pour détruire l'urne qui s'y trouve.
- \* pièce de puzzle n°5 : grimpez sur la prochaine plate-forme gazonneuse pour détruire l'urne à gauche.

Atteignez la fin le plus rapidement possible pour récupérer la deuxième orbe.

BOSS : Pirates pince-sans-rire

Mode chrono :

-Or : 01:11,00

-Argent : 01:18,00

-Bronze : 01:29,00

Les pirates à pinces ne sont autre que des crabes (logique !), ils sont trois, et ils ne sont pas très sympathiques. Bref, bottez-leur donc le derrière !

\* Phase 1 :

-Le premier crabe, jaune, ne fait que se déplacer sur les côtés. Frappez le sol près de lui pour le faire se retourner puis sautez-lui dessus.

-Le deuxième crabe, bleu, se déplace un peu plus vite que le précédent et lève les pinces vers le ciel quelques secondes avant de les rabaisser. Percutez-le en faisant une roulade pendant qu'il a les pinces en l'air ou attendez qu'il

ait fini pour lui sauter dessus, puis martelez le sol afin de le faire se retourner et sautez-lui de nouveau dessus.

o Le troisième crabe, rouge, agit comme le crabe bleu. Procédez de la même manière pour vous en débarrasser.

\* Phase 2 :

-Les trois crabes ont choisi de rassembler leurs forces... en s'empilant. Attendez qu'ils lèvent les pinces pour les percuter avec une roulade et ainsi les faire tomber, puis sauter sur leur bidon avant qu'ils ne se relèvent. Utilisez le jet-pack de Diddy pour plus de rapidité.

\* Phase 3 :

-Il s'agit d'une réitération des deux phases précédentes.

Votre victoire ouvre un passage vers le monde des ruines. Si ce n'est pas déjà fait, essayez de gagner les médailles d'or dans chacun des niveaux, c'est un vrai challenge !

## MONDE 3 : RUINES

### NIVEAU 3-1 : Vestiges vétustes

Pièces de puzzle : 7 (cerise)

Pièces-banane : 10

Mode chrono :

-Or : 01:13,00

-Argent : 01:33,00

-Bronze : 02:32,00

La plage n'est pas si loin finalement, vous démarrez le niveau sur une jetée, c'est pas beau ça ? Bon soyons sérieux... ne vous précipitez pas et optez pour une roulade vers la gauche suivie d'un saut et d'un coup de jet-pack pour atteindre la plate-forme où vous attend la pièce de puzzle n°1.

Continuez sur la droite, prenez garde à la volaille sur échasses et servez-vous des tambours volants pour rebondir et atteindre la lettre K. Si vous échouez, revenez vers la gauche suffisamment loin puis retournez sur les lieux pour faire réapparaître les ennemis. Vous pouvez aussi opter pour la solution de facilité, à savoir rebondir uniquement sur le dernier tambour pour attraper la lettre, à vous de voir. Martelez ensuite la dalle DK pour entrer dans les ruines.

Prenez garde au tambour bleu enflammé, capable de lancer des boules de feu sur les côtés. Sautez et faites tomber les deux piliers hurleurs, puis soufflez sur les bougies qui se trouvent entre eux ; vous ferez ainsi apparaître une liane qui, si vous tirez dessus fera tomber quelques bonus tels que la pièce-banane n°1 et la pièce de puzzle n°2.

Martelez la deuxième urne pour trouver la pièce-banane n°2 puis sautez et tirez sur la liane devant vous pour faire apparaître une plate-forme vous permettant d'accéder au plafond gazonneux. Allez à gauche pour écraser une plante qui va ainsi libérer un tonneau propulseur, jetez-vous dedans pour entrer dans le premier niveau bonus.

### Niveau bonus

-80 bananes

-1 vie

-Pièces-banane n°3 et 4

-Pièce de puzzle n°3

Encore une fois, c'est du déjà vu. Récupérez les items en vous déplaçant sur les mini plates-formes.

Allez maintenant à droite et montez tout en haut pour atteindre la lettre O puis sautez pour passer le checkpoint. Faites

tomber les piliers hurleurs et martelez le deuxième pour obtenir la pièce de puzzle n°4. Maintenant allez tout à droite et sautez dans le trou pour récupérer la pièce de puzzle n°5, mais attention de ne pas tirer la liane en premier car dans ce cas, la dalle qui jusqu'alors tenait debout tombera et vous ne pourrez plus accéder à la pièce de puzzle.

Sautez sur les piliers rocheux mais prenez garde, ceux-ci s'effondreront sous votre poids dès que vous aurez posé un pied dessus ; soyez donc rapide pour récupérer la lettre N en chemin.

De retour dans les ruines, passez le deuxième checkpoint et tirez sur la corde au-dessus de votre tête pour ouvrir le passage. Prenez vite les Pièces-banane n°5 et 6 avant que le passage ne se referme, puis soufflez sur les bougies pour faire apparaître une nouvelle corde à tirer. Après avoir pris les Pièces-banane n°7 et 8 ainsi tombées, martelez l'urne près du tambour bleu pour y trouver la pièce de puzzle n°6.

Laissez le pilier hurleur tomber sur la lettre G puis fracassez-le pour la récupérer. Faites une petite glissade pour atteindre un double pilier, martelez-le puis prenez les Pièces-banane n°9 et 10 qu'il vous laissera alors. En remontant la pente, ne sautez pas directement dans le tonneau de fin, faites plutôt une roulade puis un saut pour atteindre une plateforme éloignée sur laquelle vous trouverez une corde à tirer. La gueule de croco à droite s'ouvrira alors, libérant la pièce de puzzle n°7. Voilà, vous voici prêt(e) à sortir de ce premier niveau !

### NIVEAU 3-2 : Timing tendu

Pièces de puzzle : 7 (cerise)

Pièces-banane : 4

Mode chrono :

-Or : 02:24,00

-Argent : 02:35,00

-Bronze : 02:49,00

Dès le départ vous pouvez apercevoir à votre gauche la pièce de puzzle n°1, mais celle-ci est inaccessible tant que vous n'aurez pas détruit la branche de bois qui tient la plate-forme en l'air.

Ne vous faites pas écraser surtout, emparez-vous de la pièce et partez sur la droite. Après avoir été éjecté du tonneau, revenez sur la gauche pour détruire la plante et y trouver la pièce de puzzle n°2, puis martelez trois fois la dalle rouge afin de faire apparaître trois tonneaux qui vous permettront de continuer votre chemin. Toutefois, vous n'êtes plus directement dirigé vers le tonneau suivant, sachez donc correctement vous placer. Rebondissez sur l'ennemi pour attraper la lettre K, puis allez à gauche au bout du chemin gazonneux pour trouver la pièce de puzzle n°3.

Maintenant, frappez la nouvelle dalle rouge pour ouvrir le passage. Vous allez vous retrouver emprisonné(e) dans une salle et des oiseaux vont venir vous embêter. Eliminez-les tous pour faire apparaître deux tonneaux et ainsi récolter toutes les pièces rouges au centre du mur.

Une fois cela fait, vous serez propulsé(e) vers le sol.

Propulsez-vous de tonneau en tonneau pour atteindre le dernier qui monte et qui descend. Plutôt que de vous éjecter quand il est en haut, attendez qu'il soit en bas pour vous propulser vers le premier niveau bonus.

#### Niveau bonus n°1

-80 bananes

-Pièces-banane n°1 et 2

-Pièce de puzzle n°4

Passez de tonneau en tonneau tout en évitant celui du milieu pour attraper les items.

En sortant du niveau bonus, rebondissez sur le volatile pour atteindre la lettre O, martelez la dalle DK et passez le premier checkpoint disponible en arrière-plan. Accrochez-vous au gazon et allez à gauche pour marteler la plante qui s'y trouve et libérer un tonneau caché servant de passage vers le deuxième niveau bonus.

#### Niveau bonus n°2

- 57 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°3 et 4
- Pièce de puzzle n°5

Ejectez-vous du tonneau à plusieurs reprises pour récupérer les items votre disposition.

Une fois sorti(e), laissez-vous tomber dans le tonneau à droite et frappez les quatre boutons rouges pour atteindre le plafond gazonneux au-dessus de vous. Partez vers l'extrême-droite de la plate-forme et descendez pour trouver la pièce de puzzle n°6.

Montez et sautez dans les tonneaux de manière à pouvoir atteindre le bouton rouge libérant un accès vers la lettre N, puis revenez sur le chemin normal pour passer le deuxième checkpoint.

Tuez les dindes puis martelez la dalle rouge pour activer un mécanisme qui va faire apparaître de petites plates-formes sur lesquelles il va vous falloir progresser méthodiquement. Regardez bien les engrenages tourner avant de sauter, cela vous empêchera de tomber bêtement dans le vide et vous donnera une chance de monter rapidement. Bien sûr il serait trop simple de monter et de ne rien faire d'autre. Récupérez la lettre G, allez à gauche pour révéler la pièce de puzzle n°

Le tonneau de fin de niveau est caché dans la gueule de la grande statue, qu'il faut atteindre trois fois avant de définitivement terminer le niveau. Visez juste et propulsez-vous au bon moment. Trois tonneaux de secours vous sont offerts en cas d'échec.

### NIVEAU 3-3 : Galions & Canons

Pièces de puzzle : 7 (cerise)

Pièces-banane : 7

Mode chrono :

-Or : 01:37,00

-Argent : 02:06,00

-Bronze : 02:40,00

Le début de ce niveau est marqué par une succession de phases jouables en arrière-plan. Dès que vous aurez été propulsé une deuxième fois, allez sur la gauche pour souffler sur la fleur de pissenlit qui cache la pièce de puzzle n°1. Faites attention en glissant à droite et sautez bien pour attraper la lettre K.

Arrivé(e) sur le bout de plage, dirigez-vous à droite pour faire sortir des crabes du sable. Ne les tuez pas mais attirez-les plutôt vers les trois caisses empilées à l'extrême gauche et servez-vous en pour atteindre le haut de la pile. Martelez les caisses pour trouver la pièce de puzzle n°2 et prenez le régime de bananes au passage. De retour sur la droite, martelez la caisse pour récupérer la pièce de puzzle n°3 placée dessous, puis dépêchez-vous d'utiliser la caisse d'explosifs pour atteindre la lettre O en l'air avant qu'un boulet de canon ne tombe dessus.

Frappez le poteau pour le faire ressortir près de la pièce-banane n°1, puis martelez-le de nouveau pour continuer votre chemin. Restez immobile sur les deux caisses d'explosifs qui bloquent l'accès au tonneau propulseur pour que les canons les fassent exploser sans que vous ne soyez blessé(e) puis rendez-vous sur le premier bateau.

A chaque fois que vous tomberez sur une porte rouge, frappez-la deux fois en faisant des roulades pour la casser. Brisez les deux caisses empilées pour trouver la pièce-banane n°2, évitez les boulets puis remontez vers la droite afin de marteler la trappe rouge qui bloque l'accès vers la lettre N.

Passez le premier checkpoint et propulsez-vous vers le deuxième bateau aux extrémités desquels vous allez pouvoir obtenir deux pièces de puzzle supplémentaires. Avant cela, placez-vous au milieu du bateau afin de faire tomber des boulets sur les deux grosses caisses d'explosifs qui bloquent le passage menant au niveau bonus, puis sautez dedans.

### Niveau bonus

- 47 bananes



- 1 vie
- Pièces-banane n°3 et 4
- Pièce de puzzle n°4

Servez-vous des plates-formes mobiles afin de collecter bananes et pièces ainsi qu'une vie.

Accrochez-vous au gazon pour récupérer la lettre G puis pour vous propulser à l'aide du tonneau sur la plate-forme qui se penche.

Servez-vous en pour monter sur la gauche et ainsi atteindre la pièce de puzzle n°5.

Revenez à droite, n'oubliez pas de récupérer les Pièces-banane n°5 et 6 en rebondissant sur le crabe, puis sautez dans le tonneau propulseur pour remonter le bateau et vous diriger vers la droite. Soyez rapide pour récupérer la pièce de puzzle n°6 à l'extrême droite car deux caisses d'explosifs seulement vous permettront d'atteindre le bord. Si vous êtes trop lent(e), elles seront détruites par des boulets et l'accès vous sera rendu beaucoup plus difficile voire impossible.

Dirigez-vous vers le haut du bateau redescendez au niveau de la plate-forme sur laquelle une caisse d'explosifs est posée et faites la sauter avec un boulet en restant dessus quelques secondes, l'explosion libérera la pièce de puzzle n°

Accrochez-vous ensuite à la corde au bout de laquelle la pièce-banane n°7 est accrochée, puis sautez dans les tonneaux jusqu'à atteindre celui qui marque la fin de votre escapade.

### NIVEAU 3-4 : Dangereux donjon

Pièces de puzzle : 9 (ananas)

Pièces-banane : 23

Mode chrono :

-Or : 00:56,00

-Argent : 01:30,00

-Bronze : 01:51,00

Commencez ce quatrième niveau en détruisant l'urne contenant la pièce-banane n°1. Sauter sur la première roue pour récupérer la pièce-banane n°2 et prenez le tonneau DK pour frapper le sac pendu à droite de la deuxième roue : la pièce de puzzle n°1 est maintenant entre vos mains.

Sauter sur les plates-formes instables tout en évitant les gros requins bruns pour mettre la main sur les Pièces-banane n°3 et 4 ainsi que la lettre K, puis détruisez l'urne devant vous pour y trouver la pièce-banane n°5. Faites deux pas en arrière et martelez le sol pour dévoiler la pièce de puzzle n°2, habilement dissimulée derrière un groupe de palmiers.

Prenez garde au tiki bleu et au pilier hurleur, puis descendez sur la plate-forme située sous ce dernier afin de marteler l'urne qui s'y trouve et ainsi trouver la pièce de puzzle n°3 frappez le deuxième pilier hurleur que vous rencontrerez afin de libérer la pièce de puzzle n°4.

Récupérez la lettre O au centre de la roue qui tourne plus vite que les autres, puis soufflez sur la fleur de pissenlit à son pied pour trouver la pièce de puzzle n°5.

Sauter sur les oiseaux rouges pour récupérer les sept pièces-banane suspendues (6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13) et rejoignez le premier checkpoint.

Optez pour le chemin du bas et accrochez-vous aux herbes pour vous rendre au niveau bonus n°1.

### Niveau bonus n°1

-99 bananes

-Pièces-banane n°14,15 et 16

-Pièce de puzzle n°6

Rebondissez sur la plate-forme mobile afin de collecter bananes et pièces qui tournent.

De retour dans le niveau d'origine, ne sautez pas immédiatement dans le tonneau mais plutôt sur la petite plate-forme en contrebas pour souffler sur le moulin rouge et blanc. Vous ferez alors apparaître la pièce de puzzle n°7 en arrière-plan ; il ne vous reste plus qu'à la récupérer.

Prenez les Pièces-banane n°17 et 18 situées aux milieux des roues puis emparez-vous du tonneau de la deuxième roue pour le lancer sur le sac suspendu et ainsi récupérer la pièce de puzzle n°8.

Vous trouverez la lettre N un peu plus loin.

Après avoir quitté les roues, soufflez sur la fleur de pissenlit afin de trouver la pièce-banane n°19 puis, après avoir récupéré la lettre G tout en évitant la volaille sur échasses, martelez la dalle située entre les picots pour atterrir dans le deuxième niveau bonus.

### Niveau bonus n°2

- 65 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°20, 21 et 22
- Pièce de puzzle n°9

Propulsez-vous de tonneau en tonneau pour ramasser les items.

Ressortez, martelez l'urne pour en extraire la pièce-banane n°23 et faites attention au gros requin pour quitter le niveau sans trop de blessures.

### NIVEAU 3-5 : Mordeurs farceurs

Pièces de puzzle : 7 (cerise)

Pièces-banane : 14

Mode chrono :

-Or : 01:35,00

-Argent : 02:29,00

-Bronze : 03:18,00

Dès le début du niveau, prenez la pièce-banane n°1 cachée dans la fleur de pissenlit à votre gauche et continuez dans cette même direction pour trouver une paroi gazonneuse. Grimpez et sautez dans le tonneau pour entrer d'emblée dans un niveau bonus.

### Niveau bonus n°1

- 47 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°2 et 3
- Pièce de puzzle n°1

Propulsez-vous de tonneau en tonneau pour ramasser les items.

De retour dans le niveau normal, tirez sur la liane pour ouvrir l'accès aux ruines. Sautez sur les mordeurs pour les éliminer et soufflez sur la deuxième bougie pour trouver la pièce-banane n°4.

Montez ensuite sur les plates-formes pour atteindre le bloc marqué du symbole des mordeurs farceurs ; le mur va alors se déplacer et vous y trouverez les Pièces-banane n°5, 6 et 7. Martelez le sol près du mordeur en cage pour le retourner et vous servir de lui comme d'un ressort en le frappant afin de tirer la liane au-dessus de votre tête, ce qui ouvrira le passage. Récupérez la lettre K sur la gauche puis soufflez sur la bougie pour révéler la pièce-banane n°8.

Montez et entrez dans le bloc en haut à gauche, marqué d'un symbole de mordeur tout comme le précédent, il contient la pièce de puzzle n°2.

Chose importante à retenir, les espèces de sculptures de mordeurs sont instables et céderont si vous martelez le sol à leur pied. La deuxième que vous verrez contient la pièce-banane n°9, c'est donc toujours bon à savoir. Servez-vous ensuite de la cage pour atteindre un tonneau en hauteur et entrer dans le niveau bonus n°2.

### Niveau bonus n°2

- 80 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°10 et 11
- Pièce de puzzle n°3

Il s'agit de sauter sur des plates-formes mobiles, déjà-vu.

Quand vous apercevrez la lettre O, faites une roulade suivie d'un saut pour l'attraper sans tomber dans le vide.

Avant de franchir le checkpoint, revenez vers la gauche près du bloc où l'on peut apercevoir une ouverture. Ce n'est évidemment pas dû au hasard : une fois approché, le bloc révèle la pièce de puzzle n°4.

Avancez et martelez la première des trois têtes afin de récupérer la pièce-banane n°12. Débarrassez-vous des ennemis empilés en vous approchant d'eux puis en les laissant tomber au sol. Quand vous aurez rencontré ce groupe d'ennemis pour la troisième fois, rebondissez sur eux pour attraper la lettre N située plus haut.

Plus loin, martelez la cage afin de prendre un peu plus de hauteur et de souffler sur les deux bougies qui vous entourent. Une fois éteintes, la pièce de puzzle n°5 visible en arrière-plan sera libérée.

Servez-vous ensuite de l'effet ressort de la cage pour aller vers la gauche et révéler la pièce de puzzle n°6 ainsi que les

Sautez sur les ennemis pour attraper la lettre G puis rendez-vous dans la salle au bout du chemin.

À l'instar d'un beat'em'all, vous allez devoir détruire tous les mordeurs farceurs, bleus et rouges, pour sortir des ruines. Juste à gauche de l'endroit par où vous êtes sortis, martelez le sol pour faire apparaître un champignon sur lequel vous allez pouvoir rebondir afin de souffler sur la fleur de pissenlit située un peu plus haut. Elle cache la pièce de puzzle n°7.

Maintenant allez à droite, soufflez sur le gros tas de feuille afin de dévoiler une dalle DK qu'il vous faudra marteler pour faire apparaître le tonneau de sortie.

### NIVEAU 3-6 : Pierres précaires

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 8
- Mode chrono :
- Or : 01:15,00
- Argent : 01:34,00
- Bronze : 02:09,00

Dès le début du niveau, une pièce de puzzle est visible mais comme vous avez pu vous en apercevoir, elle est inaccessible à cause d'un bloc rhino. Pas de panique, sautez d'abord sur les plates-formes un peu plus haut pour atteindre une série de tonneaux cachés vous propulsant tout droit vers la pièce de puzzle n°1, et tac ça c'est fait !

Martelez ensuite l'urne pour y trouver la pièce-banane n°1 et avancez jusqu'à la caisse Rambis pour chevaucher la bête et revenir sur vos pas pour récupérer la lettre K sous les picots ainsi que la pièce de puzzle n°2 vue en début de parcours sous la cascade.

De retour au niveau de la caisse, martelez la prochaine urne pour obtenir la pièce-banane n°2 et sautez éventuellement dans les cerceaux enflammés pour collecter de nombreuses bananes.

Détruisez tous les rocs en prenant garde de ne pas tomber dans le vide et descendez tout en explosant les blocs.

Martelez la dalle sous laquelle il y a du vide et rendez-vous dans le niveau bonus.

### Niveau bonus

- 40 bananes
- Pièces-banane n°3, 4, 5 et 6
- Pièce de puzzle n°3

Rebondissez sur la plate-forme mobile afin d'attraper les bananes volantes et autres items.

Avancez, franchissez le premier checkpoint puis martelez la plante afin d'obtenir la pièce de puzzle n°4. Rebondissez ensuite sur la fleur trampoline pour attraper la lettre N. Juste avant de dépasser le deuxième checkpoint, frappez la plante située avant le bloc rhino qui va vous servir de pont pour obtenir la pièce-banane n°7. Faites de votre mieux pour ne pas tomber dans le vide en traversant les structures précaires et frappez l'urne sous l'abri pour trouver la pièce-banane n°8.

Faites une nouvelle traversée dangereuse sans oublier de prendre en chemin la lettre G, puis martelez l'urne placée près du tonneau de fin de niveau pour y trouver la pièce de puzzle n°5. Il ne vous reste plus qu'à sortir.

### NIVEAU SECRET 3-K : Blocs de choc

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Mode chrono :

- Or : 01:05,00
- Argent : 01:20,00
- Bronze : 01:35,00

La particularité de ce troisième niveau secret, c'est sa composition. D'énormes blocs modelés façon Tetris s'emboîtent les uns dans les autres et parfois, leurs formes n'étant pas toutes compatibles, cela laisse des espaces pour se réfugier et ainsi éviter de se faire aplatis comme une crêpe. Servez-vous donc de ces petites cavités pour progresser sans problèmes et récupérez les pièces de puzzle.

Ces dernières sont très visibles et décrire leur position ici est quasi inutile. Référez-vous à votre écran qui sera bien meilleur conseiller sur ce coup. N'oubliez pas de détruire les urnes sur le chemin afin de récupérer les quelques pièces-banane qui traînent, vous pourriez en avoir fortement besoin pour vos prochaines aventures.

Comme tout travail mérite salaire, un orbe sacré vous attend à la fin du parcours.

BOSS : Piaf explosif

Mode chrono :

- Or : 00:59,00
- Argent : 01:28,00
- Bronze : 01:47,00

Votre ennemi à plumes est en colère et vous balance des bombes à tout bout de champ. Le moyen de vous en débarrasser est de lui renvoyer les explosifs dans la figure.

\* Phase 1 :

-Saisissez et lancez trois bombes sur le piaf. Il fera alors exploser un gros missile qui détruira quelques uns des blocs au sol. Evitez alors la déflagration en sautant ou en vous plaçant en hauteur.

\* Phase 2 :

-Faites attention aux attaques en piqué du volatile et aux pluies de bombes, et lancez-lui trois nouveaux explosifs dans la poire.

Une fois remis à sa place, flanquez une bonne raclée au tiki et envolez-vous pour le quatrième monde, la caverne !

## MONDE 4 : CAVERNE

Gros challenge en vue ! Le quatrième monde est principalement composé de phases en wagon et d'autres en tonneau-fusée, ce qui rend la tâche de terminer chaque niveau avec tous les bonus extrêmement ardu. N'oubliez pas que les lettres KONG réapparaissent si vous perdez avant d'avoir pu sauvegarder votre progression grâce à un checkpoint, faites donc bien attention !

### NIVEAU 4-1 : Trajet tragique

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 13

Mode chrono :

-Or : 01:26,00

-Argent : 01:36,00

-Bronze : 01:45,00

Après avoir glissé sur l'eau, sautez dans le tonneau pour rejoindre l'arrière-plan et détruire la grosse plante à droite afin de trouver la pièce-banane n°1. Sauter dans le tronc afin de faire sortir la pièce de puzzle n°1 qui est cachée dedans. Martelez la grosse plante près du tronc pour faire apparaître un tonneau propulseur qui va vous permettre de rejoindre le premier plan. Frappez le détonateur pour libérer le passage et entrez dans la caverne. Récupérez les Pièces-banane n°2 et 3 (cette dernière est cachée dans une plante nauséabonde), puis dirigez-vous vers les pierres à droite des planches pour les faire s'écrouler et révéler ainsi la pièce de puzzle n°2. Grimpez pour accéder au chemin de fer.

A partir de là, tout s'accélère. Sauter pour récupérer la lettre K et prenez la pièce-banane n°4 en chemin. Après avoir passé le checkpoint et récupéré la pièce-banane n°5, laissez-vous tomber avec les planches instables et allez à gauche pour pénétrer dans un niveau bonus.

#### Niveau bonus n°1

-44 bananes

-Pièces-banane n°6, 7, 8 et 9

-Pièce de puzzle n°3

Rebondissez sur la plate-forme mobile afin d'attraper tous les items.

Une fois sorti(e), sautez sur les planches instables et rejoignez le nouveau chemin de fer. Attrapez la pièce-banane n°10 ainsi que les lettres O et N durant votre parcours, puis laissez-vous tomber de nouveau avec des planches instables une fois votre voyage en tonneaux terminé. Vous tomberez dans un tonneau secret vous menant au deuxième niveau bonus.

#### Niveau bonus n°2

-80 bananes

-1 vie

-Pièces-banane n°11 et 12

-Pièce de puzzle n°4

Sauter sur les mini plates-formes pour collecter les objets présents.

Tout de suite après être sorti(e) du niveau, frappez la plante nauséabonde pour trouver la pièce-banane n°13. Vous pourrez apercevoir la pièce de puzzle n°5 à droite. Pour l'attraper, vous devrez tomber avec le chariot et rebondir au bon moment pour atterrir sur la plate-forme située sous la pièce de puzzle. Une fois cela fait, laissez-vous guider par le prochain chariot, et n'oubliez pas de sauter dans le prochain tonneau propulseur afin de mettre la main sur la lettre G.

Premier niveau terminé ! Relativement simple n'est-ce pas ? Toutefois, ne fanfaronnez pas trop, cela risque de très vite se corser.

## NIVEAU 4-2 : Wagons & gazon

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 8

Mode chrono :

-Or : 01:34,00

-Argent : 01:37,00

-Bronze : 01:39,00

Rejoignez le chemin de fer et préparez-vous pour une première virée en wagon. Dès la première bifurcation, optez pour la voie du haut afin de récupérer les Pièces-banane n°1 et 2 ainsi que la pièce de puzzle n°1. Sautez dans le tonneau-propulseur qui se présentera un peu plus loin pour mettre la main sur la lettre K puis laissez-vous tomber dans le tonneau placé au bout de l'une des plates-formes afin de vous rendre dans le niveau bonus.

### Niveau bonus

-57 bananes

-1 vie

-Pièces-banane n°3, 4, 5 et 6

-Pièce de puzzle n°2

Propulsez-vous avec le tonneau afin de récupérer les divers items.

Une fois reparti(e) en wagon, rebondissez sur le tiki volant afin d'attraper la pièce de puzzle n°3 placée en hauteur, puis sautez à temps pour prendre la lettre O un peu plus loin. Martelez la plante nauséabonde placée près du checkpoint afin de trouver la pièce de puzzle n°4. Après avoir rebondi sur les fleurs rouges, accrochez-vous à la structure gazonneuse.

Restez accroché(e) pour prendre la pièce-banane n°7 en chemin, puis redescendez pour la pièce-banane n°8.

Remontez afin de ne pas vous écraser et laissez-vous tomber seulement pour récupérer la lettre N en fin de parcours. Le jet-pack de Diddy peut vous être utile afin de bien vous réceptionner sur le prochain chariot, et maintenant continuer pour atteindre la pièce de puzzle n°5. Rebondissez ensuite sur l'ennemi volant pour entrer dans un tonneau en hauteur et vous propulser vers l'arrière plan. Vous y récupérerez la lettre G ainsi qu'une multitude de bananes.

## NIVEAU 4-3 : Voie de l'effroi

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 3

Mode chrono :

-Or : 01:45,00

-Argent : 01:49,00

-Bronze : 01:52,00

Prêt(e) pour une nouvelle virée en chariot ? Oui ? Alors c'est parti !

Après avoir embarqué, sautez pour prendre la lettre K, puis baissez-vous pour éviter les cristaux car au moindre contact, c'en sera fini de vous. Rebondissez ensuite sur l'une des deux taupes venant en sens inverse afin d'atteindre le rail supplémentaire en hauteur. Vous serez alors au bon niveau pour attraper la pièce de puzzle n°1. Après avoir évité les plafonds cristallisés descendants, relevez-vous illico pour prendre la lettre O en bout de chemin. Ensuite, faites un petit saut pour atteindre la pièce de puzzle n°2 sans atterrir sur la plate-forme supérieure, sans quoi elle vous passera sous le nez. Sautez pour récupérer la pièce-banane n°1, puis, dès lors que la taupe lance une salve de bombes sur les cristaux, laissez-vous tomber après la chute du troisième gros morceau de cristal (vous pouvez notamment apercevoir une banane en contrebas, ce qui doit vous mettre la puce à l'oreille quant à l'existence d'un rail caché). Au bout du chemin se trouve la pièce de puzzle n°3.

Maintenant, préparez-vous à vous baisser à chaque fois qu'une colonne de cristal vous réduira le passage. Au moment où trois d'entre elles se baissent à la suite, relevez la tête pour attraper la pièce de puzzle n°4 puis rebaissez-la aussitôt

pour ne pas vous prendre une autre colonne dans la poire. Avancez et servez-vous des taupes en chariot pour rebondir et atteindre la lettre N en l'air. Quand vous aurez atteint le morceau de rail circulaire, sautez au bon moment pour attraper la lettre G. Le tonneau de fin de niveau est maintenant devant vous, mais ne sautez pas tout de suite dedans, entrez d'abord dans la mine à droite.

#### Niveau bonus

- 78 bananes
- Pièces-banane n°2 et 3
- Pièce de puzzle n°5

Une fois de plus, vous devez récupérer les items en sautant de plate-forme en plate-forme.

#### NIVEAU 4-4 : Bigleux belliqueux

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 2
- Mode chrono :
- Or : 01:31,00
- Argent : 01:33,00
- Bronze : 01:39,00

Si la taupe est un animal qui vous traumatise, nous ne pouvons vous que vous conseiller de prendre sur vous... car vous allez en croiser un certain nombre !

Commencez par vous diriger vers la gauche pour entrer dans une mine faisant office de niveau bonus.

#### Niveau bonus

- 80 bananes
- Pièces-banane n°1 et 2
- Pièce de puzzle n°1

Des plates-formes qui bougent, des bananes, vous voyez le topo ?

Allez passons aux choses sérieuses : une balade en tonneau-fusée ! Un conseil : quand vous apercevrez des bananes alignées, récupérez-les toutes ! En effet, cela a pour conséquence de faire apparaître des pièces de puzzle comme par enchantement. Premier exemple : la ligne de bananes avec la lettre K. Prenez-les toutes pour gagner la pièce de puzzle n°2. Continuez votre vol en prenant soin d'éviter les pioches des vilaines taupes peuplant la galerie, puis récupérez la lettre O. Passez le premier checkpoint et prenez les bananes en ligne pour gagner la pièce de puzzle n°3. Ensuite, quand le train minier derrière-vous entame une série de loopings, crevez les ballons des quatre taupes qui vous font obstacle. Si vous réussissez, la pièce de puzzle n°4 sera à vous ! Descendez aussitôt pour mettre la main sur la lettre N, puis circulez avec prudence dans la galerie creusée par le train. Enfin, emparez-vous de la lettre G placée en hauteur, entre deux cristaux.

Avant de sauter dans le tonneau de fin de niveau, martelez la plante nauséabonde à droite pour révéler la pièce de puzzle n°5.

#### NIVEAU 4-5 : Chauve qui peut

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 7
- Mode chrono :
- Or : 01:56,00
- Argent : 02:05,00
- Bronze : 02:16,00

Finis les taupes, voilà les chauves-souris ! En même temps, nous sommes dans une caverne, il n'y a donc rien de très surprenant.

Avancez sur la plate-forme instable faite de planches de bois, mais ne vous laissez pas tomber avec tout de suite. Revenez immédiatement vers la gauche avec une roulade afin de faire tomber la pièce de puzzle n°1 du plafond.

Maintenant, sautez dans le trou béant et une fois au sol, allez à gauche pour entrer dans un niveau bonus.

### Niveau bonus

- 99 bananes
- Pièces-banane n°1, 2 et 3
- Pièce de puzzle n°2

Rebondissez sur la plate-forme mobile et collectez les items tournants.

A partir de maintenant, il n'y a plus de surprises, vous allez devoir esquiver les chauves-souris et prendre garde à ne pas toucher ni le sol ni le plafond, ni aucun des obstacles qui se dresseront sur votre chemin.

Cela demande beaucoup de pratique, et vous risquez bien d'y laisser de nombreuses vies. Si vous échouez trop souvent, retournez faire le plein de ballons chez Cranky Kong.

Aller dans le détail rendrait cette partie de solution un peu trop complexe. Sachez simplement qu'il existe deux checkpoints, ce qui nous permet de scinder le niveau en trois parties.

Partie 1 : elle consiste uniquement à éviter des chauves-souris, c'est de loin la partie la plus simple. Vous récupérerez les lettres K et O, une pièce-banane ainsi que la pièce de puzzle n°3.

Partie 2 : il faudra toujours éviter des chauves-souris, puis éviter la grande qui sort du sol et du plafond. Le défi est un chouïa plus corsé car les items à récupérer sont placés de sorte qu'il vous faudra bien gérer vos déplacements pour éviter un crash. Sont à récupérer : pièce de puzzle n°4 et lettre N.

Partie 3 : sans aucun doute la partie la plus difficile à parcourir. Vous êtes poursuivi(e) par la grande chauve-souris qui cette fois est vraiment furax ! Elle vous envoie une salve d'ultrasons mortels qu'il vous faudra éviter pour rester en vie et récupérer les items suivants : pièce de puzzle n°5, trois pièces-banane, lettre G.

Encore une fois, la difficulté vient du fait que mourir sans avoir sauvegardé sa progression via un checkpoint vous fait perdre les lettres KONG amassées jusqu'alors. Obtenir tous les bonus requiert beaucoup d'agilité et de réflexes. Bon courage !

### NIVEAU 4-K : Pics épiques

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Mode chrono :

-Or : 01:10,00

-Argent : 01:30,00

-Bronze : 01:50,00

Les cinq premiers niveaux étant terminés, toutes les lettres KONG en poche, voici le moment d'entrer dans le quatrième temple banane. L'orbe rose est à votre portée... mais faites attention de ne pas vous piquer les fesses ! Prenez un bon jus de banane avant de vous engouffrer dans le temple, vous risquez d'en avoir bien besoin ! Aussi, Diddy vous sera encore une fois très utile avec son jet-pack.

\* pièce de puzzle n°1 : Frappez l'urne située près de la première paire de piliers piquants descendants.

\* pièce de puzzle n°2 : Frappez l'urne placée près des quatre piliers piquants descendants collés les uns aux autres, sur une plate-forme mobile entourée de piquants.



\* pièce de puzzle n°3 : Récupérez-la en sautant par-dessus un pilier piquant. Assurez-vous une bonne réception en sautant sur le tiki à droite.

\* pièce de puzzle n°4 : Un peu plus loin, faites une roulade au bon moment pour la récupérer. Elle se situe entre deux piliers piquants.

\* pièce de puzzle n°5 : Une fois arrivé(e) près de l'orbe, revenez en arrière en faisant une roulade puis un saut et servez-vous du jet-pack de Diddy pour attraper la dernière pièce de puzzle.

L'orbe rose est maintenant à vous ! Le boss n'attend plus que vous pour lui botter le derrière !

BOSS : Train des taupes

Mode chrono :

-Or : 01:47,00

-Argent : 02:15,00

-Bronze : 02:44,00

Quoi de mieux pour terminer ce monde qu'une escapade en galerie à bord d'un train minier ?

\* Phase 1 :

-Sauter pour éviter les lancers de pioches de la taupe ennemie, puis rejoignez les autres chariots quand cela sera possible. Sauter sur toutes les taupes qui pointent le bout de leur nez puis regardez attentivement quels chariots sont sur le point de dérailler afin de vous positionner sur le seul dont les roues ne brillent pas.

\* Phase 2 :

-Sauter pour éviter les pioches et lancer les bombes qui vous tombent dessus pour qu'elles ne vous explosent pas à la figure. Procédez de la même façon que précédemment pour vous retrouver sur le seul chariot qui ne déraillera pas.

\* Phase 3 :

-Cette fois c'est le conducteur du train que vous allez devoir affronter. Le combat est très simple à mener : sautez sur la taupe dès qu'elle se montre et évitez les éventuels lancers de pioche. Au bout de quatre sauts, elle déclare forfait. Il ne vous reste plus qu'à cogner le tiki responsable de tout ça.

Le monde 4 est désormais terminé, place au cinquième : la forêt !

## MONDE 5 : FORET

### NIVEAU 5-1 : Vallée des lianes

Pièces de puzzle : 7 (cerises)

Pièces-banane : 13

Mode chrono :

-Or : 01:44,00

-Argent : 02:02,00

-Bronze : 02:15,00

Dès le début du niveau, dirigez-vous vers la gauche pour dévoiler la pièce de puzzle n°1, cachée par des cristaux.

Allez ensuite à droite pour sauter dans les tonneaux et récupérer les Pièces-banane n°1, 2 et 3 au passage. Une fois arrivé(e) dans la forêt, sautez pour obtenir la pièce-banane n°4 visible à l'écran, martelez la grosse plante située près de la plante carnivore et sautez par-dessus cette dernière afin de rejoindre l'entrée du tronc d'arbre menant à un niveau bonus.

### Niveau bonus

- 65 bananes
- Pièces-banane n°5, 6 et 7
- Pièce de puzzle n°2

Propulsez-vous dans les tonneaux et récupérez les items pour obtenir une nouvelle pièce de puzzle.

Après avoir passé le premier checkpoint, soufflez sur les fleurs hélico pour obtenir la pièce-banane n°8 et sautez de liane en liane pour récupérer la lettre K en bout de parcours. Arrivé(e) au bout de la plate-forme, sautez sur l'arbuste en bas afin de révéler un tonneau secret qui va vous propulser vers la pièce de puzzle n°3.

Martelez la petite citrouille pour faire s'élever l'explosif qui se trouve à l'intérieur et gagner la pièce-banane n°9. Descendez pour frapper la plante à droite et découvrir ainsi la pièce de puzzle n°4, puis sautez sur la liane afin de continuer d'avancer.

Frappez une nouvelle plante pour dénicher la pièce-banane n°10 et grimpez sur la première structure gazonneuse et dirigez-vous en haut à gauche pour sauter sur la liane cachée et remontez la pour atteindre un autre niveau bonus.

### Niveau bonus

- 47 bananes
- Pièces-banane n°11 et 12
- Pièce de puzzle n°5

La lettre O se trouve sur la deuxième structure gazonneuse.

Après avoir passé le deuxième checkpoint, prenez soin de ramasser toutes les bananes présentes sous les lianes afin de faire apparaître la pièce de puzzle n°6.

Vous trouverez la lettre N tout de suite après, ainsi que la pièce-banane n°13.

La lettre G se trouve entre deux lianes, à l'instar de la lettre N.

Continuez votre chemin jusqu'au tonneau de fin de niveau mais prenez soin de souffler sur les fleurs hélico afin de récupérer les trois bananes enterrées. Vous ferez alors apparaître la pièce de puzzle n°7.

### NIVEAU 5-2 : Primates acrobates

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 17
- Mode chrono :
- Or : 01:50,00
- Argent : 02:10,00
- Bronze : 02:46,00

Après avoir frappé la première plante contenant la pièce-banane n°1, dirigez-vous vers les structures gazonneuses et grimpez sur la circulaire pour atteindre les Pièces-banane n°2 et 3 plus haut. Frappez la plante située sous le deuxième gland pour obtenir la pièce-banane n°4 puis accrochez-vous au pendule pour attraper la lettre K durant son mouvement.

Rebondissez sur les chauves-souris ou bien servez-vous d'une plate-forme à droite pour atteindre celle du dessus et détruire la plante qui s'y trouve ; vous serez alors en possession de la pièce de puzzle n°1.

Détruisez la plante située à gauche de celle qui lance des projectiles pour récupérer la pièce-banane n°5, et sautez à droite en vous servant de la plate-forme pivotante pour en obtenir deux autres (6 et 7). Passez le premier checkpoint puis servez-vous des chauves-souris afin de vous retrouver sur les plates-formes à soleils tranchants. Allez vers la gauche pour sauter dans un tonneau vous propulsant vers un niveau bonus.

### Niveau bonus

- 40 bananes
- Pièces-banane n°8, 9, 10 et 11
- Pièce de puzzle n°2

Attrapez tous les items volants. Sautez sur la prochaine structure suspendue pour détruire la plante à droite et obtenir ainsi la pièce de puzzle n°3.

Continuez d'avancer et laissez-vous descendre sur les plates-formes situées sous les glands, juste avant le deuxième checkpoint, pour récupérer la lettre O ainsi que la pièce-banane n°12.

Prenez de l'élan et rebondissez sur les chauves-souris pour attraper les Pièces-banane n°13 et 14. Avancez et accrochez-vous au tas de troncs et suivre son mouvement de pendule afin de rejoindre les plates-formes du bas. Récupérez la lettre N sur l'une d'elles.

Remontez vers la droite et préparez-vous à rejoindre le dessus du tas de troncs. Attendez que le tas revienne vers vous puis faites une roulade suivie d'un saut pour monter sur la structure et prendre la pièce de puzzle n°4 qui s'y trouve.

Avancez et grimpez sur les formes rondes tout en récupérant les pièces-bananes n°15 et 16 respectivement dissimulées dans une plante et sous des fleurs hélico. Prenez la lettre G en chemin.

Faites le tour d'une autre forme ronde pour récupérer la pièce de puzzle n°5, prenez la pièce-banane n°17 visible à l'écran et rejoignez le tonneau de fin de niveau.

### NIVEAU 5-3 : Plates-formes ailées

- Pièces de puzzle : 7 (cerises)
- Pièces-banane : 11
- Mode chrono :
- Or : 01:49,00
- Argent : 01:59,00
- Bronze : 02:17,00

Une fois dans le niveau, soufflez sur la fleur rouge qui ressemble à un moulin. Ses rotations feront pousser une plante qui libèrera la pièce-banane n°1. Après avoir récupéré la lettre K en route, approchez-vous ensuite des plates-formes ailées qui tournent en formant un 8. Allez en haut à gauche pour trouver la pièce de puzzle n°1.

Continuez votre chemin pour vous propulser et atterrir près du cochon de sauvegarde. Allez à gauche en sautant par-dessus la plante carnivore pour souffler sur une nouvelle fleur-moulin et ainsi récupérer la pièce-banane n°2.

Après avoir dépassé le premier checkpoint, rebondissez sur une araignée afin d'attraper la lettre O placée en l'air, puis soufflez sur une troisième fleur-moulin pour obtenir la pièce-banane n°3. Avancez, prenez la pièce-banane n°4 et accrochez-vous aux structures rondes et gazonneuses pour vous emparer de la pièce de puzzle n°2 située sur celle de droite.

Quand vous aurez atteint les deux plates-formes ailées qui tournent en rond, sautez pour vous retrouver non pas dans le vide mais sur une nouvelle plate-forme. Frappez la dalle à droite pour vous retrouver dans un niveau bonus.

### Niveau bonus

- 80 bananes
- Pièces-banane n°5 et 6
- Pièce de puzzle n°3

Prenez garde au tonneau central et récupérez bananes et pièces-banane.

En sortant, détruisez la plante pour obtenir la pièce-banane n°7, puis avancez afin de récupérer la pièce de puzzle n°4 placée entre trois plates-formes ailées ; faites attention à bien vous réceptionner. Faites de même avec la lettre N, placée à l'identique juste à côté.

Quand vous aurez atteint la fleur-trampoline, attrapez toutes les bananes qui tournent comme vous le feriez dans un niveau bonus. Votre récompense apparaîtra alors : la pièce de puzzle n°5 !

Ne sautez pas dans le tonneau propulseur. Soufflez d'abord sur les fleurs-hélicos pour déterrer la pièce-banane n°8 puis faites une roulade suivie d'un saut pour attraper la pièce de puzzle n°6. Vous atterrirez dans un autre tonneau qui vous ramènera sur le droit chemin, en plus de vous permettre d'attraper la pièce-banane n°9.

Franchissez le deuxième checkpoint, sautez sur les plates-formes tout en récupérant la pièce-banane n°10 et récupérez toutes les bananes qui tournent au-dessus de la fleur-trampoline pour gagner la pièce-banane n°11. Servez-vous de l'araignée violette plus haut pour rebondir et ainsi atteindre la pièce de puzzle n°7.

Récupérez la lettre G ainsi que trois pièces-banane de plus sur le chemin menant au tonneau final.

### NIVEAU 5-4 : Totems titubants

Pièces de puzzle : 7 (cerises)

Pièces-banane : 11

Mode chrono :

-Or : 01:02,00

-Argent : 01:31,00

-Bronze : 02:11,00

Commencez par sauter sur les totems et récupérez la pièce-banane n°1. Soufflez sur les fleurs-hélico pour trouver la pièce-banane n°2 puis martelez le centre de la plate-forme pour faire apparaître un champignon. Rebondissez dessus et prenez la pièce-banane n°3 en haut.

Sautez pour attraper la lettre K et laissez-vous tomber dans le trou pour dégager la végétation et dénicher la pièce de puzzle n°1.

Continuez vers la droite et soufflez sur la fleur-hélico pour déterrer la pièce-banane n°4. Sauter sur les totems et récupérez toutes les bananes afin de faire apparaître la pièce de puzzle n°2.

Après avoir passé le premier checkpoint, martelez la dalle circulaire pour entrer dans un niveau bonus.

#### Niveau bonus n°1

-57 bananes

-Pièces-banane n°5 et 6

-Pièce de puzzle n°3

Propulsez-vous à l'aide du tonneau pour récupérer tous les items.

Continuez votre chemin et martelez la deuxième plante en évitant les projectiles pour trouver la pièce-banane n°7. Faites apparaître le champignon sous la lettre O pour l'attraper.

Prenez la pièce-banane n°8 juste avant de passer devant le deuxième checkpoint. Réveillez le grand tiki en lui soufflant dans l'oreille pour ouvrir le passage, puis sautez sur les totems pour avancer.

Quand vous verrez la lettre N, rebondissez sur une chauve-souris pour l'atteindre ou bien aidez-vous de la plate-forme mais prenez soin de bien atterrir sur un totem !

Martelez la deuxième plante pour révéler la pièce de puzzle n°4, puis laissez-vous tomber au bord du prochain plafond gazonneux pour entrer dans un tonneau secret menant au deuxième niveau bonus.

## Niveau bonus n°2

- 78 bananes
- Pièces-banane n°9 et 10
- Pièce de puzzle n°5

Des sautes de plates-formes en plates-formes suffiront pour collecter les objets.

Dès votre sortie du bonus, martelez la grosse plante pour obtenir la pièce-banane n°11. Récupérez la lettre G en vous aidant du premier totem et continuez sur la gauche pour révéler la pièce de puzzle n°6. Sauter sur les hippopotames et collectez toutes les bananes pour faire apparaître la pièce de puzzle n°7.

Martelez la dalle DK afin d'ouvrir le passage vers le tonneau final.

## NIVEAU 5-5 : Singes canons

- Pièces de puzzle : 7 (cerises)
- Pièces-banane : 8
- Mode chrono :
- Or : 01:01,00
- Argent : 01:34,00
- Bronze : 01:37,00

Sautez d'entrée de jeu dans le tonneau à gauche ; cela vous permettra de récupérer la pièce-banane n°1 et la pièce de puzzle n°1.

Revenez sur vos pas et rebondissez sur un ennemi pour atteindre le tonneau en haut qui vous propulsera vers la pièce de puzzle n°2.

Lorsque vous aurez atteint le parcours de tonneaux, prenez la lettre K en chemin ainsi que la pièce de puzzle n°3 cachée derrière les feuilles d'arbres.

Une fois que vous aurez terminé de sauter sur les fleurs-trampolines, allez à gauche pour révéler une zone secrète contenant la pièce de puzzle n°4 ainsi que la pièce-banane n°2. Martelez la dalle circulaire pour descendre encore d'un niveau et récupérer la pièce de puzzle n°5 dans une plante et la pièce-banane n°3 dans l'autre. Faites apparaître un champignon pour sortir.

Visez juste pour obtenir la lettre O située entre deux soleils tranchants. Si vous échouez, sautez à gauche pour faire revenir le tonneau et tentez votre chance à nouveau. Soufflez sur la fleur-hélico à votre gauche pour déterrer la pièce-banane n°4 puis entamez une nouvelle série de propulsions.

Après avoir passé le premier checkpoint, continuez de vous propulser et vous obtiendrez la lettre N en chemin.

Le deuxième checkpoint est en vue assez rapidement. Franchissez-le puis détruisez la plante à gauche du tonneau Diddy pour trouver la pièce-banane n°5. Avancez puis martelez la dalle circulaire devant vous pour atteindre un niveau bonus.

## Niveau bonus

- 99 bananes
- Pièces-banane n°6, 7 et 8
- Pièce de puzzle n°6

Une nouvelle fois, les items sont placés de façon concentrique. Collectez-les pour vous faire récompenser.

Désormais, tout est une question de timing. Propulsez-vous de tonneau en tonneau au bon moment pour ne pas vous faire écraser par les tikis. Pour récupérer la lettre G, attendez que le tonneau soit bien positionné et vous permette de

l'attraper.

Si vous réussissez, vous serez alors emmené(e) près du tonneau de fin de niveau. Pensez à détruire la plante à droite pour dénicher la pièce de puzzle n°7 avant de clore votre escapade en ces lieux.

### NIVEAU 5-6 : Flore à ressorts

Pièces de puzzle : 7 (cerises)

Pièces-banane : 17

Mode chrono :

-Or : 01:35,00

-Argent : 01:38,00

-Bronze : 01:43,00

Premièrement, allez à gauche pour révéler la pièce-banane n°1. Prenez garde au tiki de feu et récupérez la lettre K.

Avant de sauter sur les lianes, martelez la plante pour obtenir la pièce-banane n°2. Brisez la dalle fissurée pour entrer dans une chambre secrète contenant la pièce-banane n°3 ainsi que la pièce de puzzle n°1.

Quand il vous faudra monter à l'aide de fleurs-trampolines, pensez à prendre la pièce de puzzle n°2 à gauche et faites attention au mur piquant.

Maintenant, faites une roulade suivie d'un saut pour obtenir la lettre O située sous une plate-forme de bois.

Après avoir sauté par-dessus le deuxième tiki enflammé, remontez la paroi sur laquelle vous vous êtes accroché(e) pour trouver la pièce de puzzle n°3.

Rebondissez sur les hippopotames perchés pour atteindre la lettre N puis sauvegardez votre progression avec le premier checkpoint. N'oubliez pas de marteler la grosse plante pour y dénicher la pièce-banane n°4.

Revenez vers les hippos pour leur sauter dessus et leur faire perdre l'équilibre. Si vous avez bien pris soin de ne pas tomber vous aussi, un sympathique trésor comprenant 4 pièces-banane (5,6,7,8) ainsi que la pièce de puzzle n°4 tombera du ciel.

Après avoir atteint la deuxième structure gazonneuse, laissez-vous tomber au-dessus des bananes en contrebas pour atterrir dans un tonneau secret menant au niveau bonus.

### Niveau bonus

-80 bananes

-Pièces-banane n°9 et 10

-Pièce de puzzle n°5

Évitez le tonneau central une nouvelle fois pour gagner une nouvelle pièce de puzzle.

Martelez la plante à votre sortie du bonus pour trouver la pièce-banane n°11. Vous trouverez la pièce-banane n°12 en avançant sur votre droite.

Rebondissez sur le dernier hippopotame pour atteindre une plate-forme suspendue. Faites une roulade pour vous lancer vers la lettre G qui se trouve un peu plus loin à droite.

Le mur végétal couvert de plantes-trampolines regorge d'items précieux à collecter : pièces-banane 13, 14, 15, 16 et 17 + pièces de puzzle n°6 et 7.

Allez tout en haut et sautez dans le tonneau final.

### NIVEAU 5-7 : Lianes aliénantes

Pièces de puzzle : 7 (cerises)

Pièces-banane : 12

Mode chrono :

-Or : 01:57,00

-Argent : 02:01,00

-Bronze : 02:22,00

Sautez sur la plate-forme où se trouve un tiki puis sautez plus haut afin de révéler la pièce de puzzle n°1. Allez à gauche pour briser la dalle, récupérer la pièce-banane n°1 et sortir par la même occasion.

Quand vous vous serez accroché(e) à la liane mobile, suivez le parcours des bananes volantes pour les récupérer ainsi que la lettre K.

Frappez la plante qui a poussé sur la plate-forme de bois pour obtenir la pièce de puzzle n°2.

Sautez sur les plates-formes situées en hauteur, visibles malgré le feuillage. Ce dernier partira et vous pourrez tranquillement rejoindre un tonneau menant à un nouveau niveau bonus.

### Niveau bonus

-80 bananes

-1 vie

-Pièces-banane n°2 et 3

-Pièce de puzzle n°3

Sautez sur une nouvelle liane mobile et évitez soigneusement les soleils tranchants. Récupérez les bananes volantes, les Pièces-banane n°4 et 5 ainsi que la lettre O en chemin. Si vous avez opté pour le chemin du haut, vous pourrez révéler trois pièces-banane supplémentaires.

Progressez tranquillement avec les lianes et prenez les Pièces-banane n°6, 7 et la lettre N. Soufflez sur la fleur-hélico placée près du checkpoint pour déterrer la pièce-banane n°8.

Après avoir martelé une grosse plante et obtenu la pièce-banane n°9, montez sur les plates-formes en hauteur puis lancez le tonneau DK sur le sac à droite pour libérer la pièce de puzzle n°4.

Avancez et frappez la dalle fragilisée pour dévoiler un tonneau caché qui vous propulsera plus haut, vous permettant ainsi d'atteindre la pièce de puzzle n°5.

Accrochez-vous à la liane mobile devant vous pour entamer un petit voyage. Petit oui mais dangereux surtout, car des soleils tranchants apparaîtront au fur et à mesure de votre avancée, ce qui vous obligera à bouger plus rapidement. Attrapez les Pièces-banane n°10, 11 et la lettre G en chemin.

Sur la plate-forme de bois, frappez la plante pour dégager la pièce de puzzle n°6 qui s'y trouve.

Continuez de progresser à travers la forêt, vous apercevrez la pièce-banane n°12 en route, et pourrez obtenir la pièce de puzzle n°7 en frappant une plante située à côté de la dernière liane mobile. Celle-ci vous conduira au tonneau de fin de niveau après vous avoir entraîné(e) dans un couloir regorgeant de soleils tranchants. Sachez qu'en fin de course, une banane volante vous apportera quatre pièces-banane supplémentaires qu'il vous faudra attraper si vous les voulez.

### NIVEAU 5-8 : Rapides arachnides

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : /

Mode chrono :

-Or : 01:32,00

-Argent : 01:34,00

-Bronze : 01:51,00

Cette phase de jeu est relativement stressante pour toute personne qui d'ordinaire aime prendre son temps. Poursuivi(e) par une horde d'araignées, vous allez devoir franchir les obstacles qui se dressent devant vous tout en essayant de trouver le temps de dénicher les pièces de puzzle présentes dans cette zone.

Avancez pour atteindre les oeufs d'araignée. Rebondissez sur le deuxième nid et utilisez le jet-pack pour attraper la pièce de puzzle n°1 à gauche. Continuez et détruisez les dalles qui bloquent le passage. Les tremblements du sol provoqueront la colère des araignées qui commenceront à vous poursuivre, faites attention !

La lettre K se trouve en haut de l'écran après que vous ayez dépassé les trois colonnes descendantes.

Frappez la plante placée à côté de l'ouverture bloquée par des planches de bois rouge. Elle contient la pièce de puzzle n°2.

Faites immédiatement une roulade suivie d'un saut pour récupérer la pièce de puzzle n°3 sans tomber dans le vide.

Faites apparaître un champignon sous la lettre O pour l'attraper et vous agripper au plafond gazonneux.

Vous pourrez apercevoir la lettre N dans une colonne descendante. Attendez le bon moment pour vous glisser dans l'ouverture et prendre la lettre.

Approchez le buisson situé à gauche de l'araignée violette pour révéler la pièce de puzzle n°4.

Quand vous serez de nouveau bloqué(e) par une planche de bois rouge, préférez passer dessous pour révéler la pièce de puzzle n°5. Le buisson partira. Continuez d'avancer et sautez dans le tonneau au fond du couloir pour entrer dans la deuxième partie du niveau.

Après avoir sauvegardé votre progression grâce au checkpoint, sautez dans le tonneau pour entamer une série de propulsions. Attrapez la lettre G sans tomber dans le vide puis sautez dans le tonneau de fin de niveau.

### NIVEAU 5-K : Rebonds & explosions

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Mode chrono :

-Or : 01:39,00

-Argent : 01:41,00

-Bronze : 01:55,00

Comme vous le savez, les niveaux secrets sont bien plus difficiles que les autres, notamment à cause de l'absence de checkpoints. Celui-ci ne déroge pas à la règle, et vous devrez faire preuve de beaucoup de dextérité pour le terminer avec tous les bonus en poche.

\* pièce de puzzle n°1 : Dès le début du niveau, faites une roulade avant de sauter sur les tikis volants. Cela vous permettra de prendre suffisamment d'élan pour atteindre la pièce de puzzle située entre les deux premiers tonneaux.

\* pièce de puzzle n°2 : Quand vous aurez entamé la première série de propulsions en tonneau, arrêtez d'avancer quand vous serez entré(e) dans l'avant-dernier et attendez qu'il indique le nord-est pour vous propulser dans deux tonneaux cachés.

\* pièce de puzzle n°3 : Sauter sur tous les prochains ennemis (soleils tranchants et tikis) pour rebondir et atteindre la pièce de puzzle.

\* pièce de puzzle n°4 : Une fois en arrière-plan, rebondissez pour l'attraper. Prenez garde aux soleils et réfléchissez bien à leur position avant de vous lancer.

\* pièce de puzzle n°5 : Vous pouvez l'attraper quand vous serez entré(e) dans l'avant-dernier tonneau placé avant. Attendez juste d'être en haut avec votre tonneau pour vous propulser convenablement.

Si vous parvenez à atteindre la sortie, l'orbe doré est à vous !



Boss : Chenille en vrille  
Pièces de puzzle : 5 (fraise)  
Mode chrono :  
-Or : 01:00,00  
-Argent : 01:10,00  
-Bronze : 01:34,00

Ce boss est relativement simple à battre. Sautez sur les diverses structures rotatives pour marteler les boutons verts clignotants qui s'y trouvent. Une fois cela fait, la lumière pourra entrer dans la zone de combat et votre ennemi deviendra vulnérable. Sautez-lui donc dessus. Répétez l'opération trois deux fois et vous viendrez à bout de la créature volante.

## MONDE 6 : FALAISE

Bienvenue dans l'univers préhistorique ! Ici, point de dinosaures faits de chair, ils n'en reste que les os... prenez garde au goudron !

### NIVEAU 6-1 : Goudron gluant

Pièces de puzzle : 9 (ananas)  
Pièces-banane : 18  
Mode chrono :  
-Or : 01:03,00  
-Argent : 01:16,00  
-Bronze : 02:03,00

Après avoir débarqué dans ce premier niveau, sautez sur une plate-forme descendante pour atteindre la lettre K.

Martelez le cactus devant vous pour dénicher la pièce-banane n°1 puis sautez sur la deuxième plate-forme d'os. Prenez la pièce-banane n°2 après avoir tué les ennemis, puis restez quelques secondes sur son extrémité droite pour la faire pencher et roulez jusqu'au bout gauche pour sauter et vous agripper au plafond gazonneux. Remontez-le pour trouver la pièce de puzzle n°1.

Détruisez le cactus près de l'ennemi au cou qui s'agrandit pour obtenir la pièce-banane n°3. Traversez ensuite les coulées de goudron en sautant sur les plates-formes descendantes, puis franchissez le checkpoint. Détruisez le nouvel ennemi et prenez la pièce-banane n°5 dans le cactus. Récupérez les Pièces-banane n°5 et 6 sur les prochaines coulées ainsi que les n°7, 8 et 9 en remontant les deux suivantes. Ne sautez pas directement dans le tonneau quand vous serez dehors. Sautez et martelez la dalle qui bloque l'accès à la pièce de puzzle n°2.

Vous devrez circuler un peu dans le goudron pour continuer d'avancer. Sachez qu'il suffit de marteler le sol avec vos poings pour l'enlever. Rebondissez sur un ennemi pour récupérer les Pièces-banane n°10 et 11 situées aux extrémités d'une plate-forme, puis allez patauger dans le goudron sous la plate-forme de bois pour prendre la lettre O qui s'y trouve.

Vous trouverez la pièce de puzzle n°3 sur la deuxième coulée de goudron, près du deuxième checkpoint. Laissez-vous descendre jusqu'à l'apercevoir, mais faites attention de ne pas y laisser une vie !

Soufflez sur la fleur de pissenlit près du checkpoint pour trouver la pièce de puzzle n°4.

Sautez maintenant dans les tonneaux pour continuer votre chemin. Déviez votre trajectoire vers la gauche pour récupérer la lettre N et rejoignez le crâne de dinosaure. Il y a deux choses importantes à faire ici. Faites une roulade suivie d'un saut pour atteindre une plate-forme à gauche et ainsi sauter dans plusieurs tonneaux qui vous permettront d'attraper la pièce de puzzle n°5. Puis, de retour près du crâne, observez le zèbre au niveau du mur. Sautez dans l'ouverture pour entrer dans un niveau bonus.

Niveau bonus

- 65 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°12 et 13
- Pièce de puzzle n°6

Faites une glissade dans la descente qui vous mènera vers plusieurs coulées de goudron. Sautez sur les nombreuses petites plates-formes pour avancer, et collectez les items suivants : 5 pièces-bananes, 2 pièces de puzzle et la lettre G. La deuxième pièce de puzzle est cachée dans le cactus qui défile dans la dernière coulée de goudron.

Sautez dans le tonneau pour atteindre la dernière zone du niveau. Faites pencher le morceau de squelette vers la droite pour atteindre la plate-forme à gauche et trouver la pièce de puzzle n°9. Il ne vous reste plus qu'à sortir.

## NIVEAU 6-2 : Trafic préhistorique

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 5
- Mode chrono :
- Or : 01:34,00
- Argent : 01:35,00
- Bronze : 01:37,00

Le titre de ce niveau n'est pas anodin, car " trafic " fait référence aux chemins de fer que vous allez emprunter.

Commencer par avancer jusqu'au tonneau de propulsion qui vous lancera dans le wagon. Toutefois, préférez vous rouler dans le goudron d'abord et frappez le cactus pour obtenir la pièce-banane n°1. Avancez encore et vous vous retrouverez dans un niveau bonus.

### Niveau bonus

- 47 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°2 et 3
- Pièce de puzzle n°1

Une fois lancé(e) sur les rails, sautez pour attraper la lettre K. Votre poids faisant s'enfoncer les structures dans le goudron, faites de petits sauts pour éviter les mauvaises surprises.

Rebondissez sur les ennemis pour obtenir la pièce-banane n°4. Quand vous aurez dépassé les deux oeufs de dinosaure, restez sur votre rail pour collecter la lettre O, puis sautez sur le rail supérieur.

Ensuite, sautez par-dessus les picots comme si vous alliez percuter l'obstacle. En réalité, celui-ci s'ouvrira et vous pourrez y trouver la pièce de puzzle n°2.

Rebondissez sur le troisième tiki volant pour éviter une collision avec le rocher, puis servez-vous du gros pour attraper la pièce-banane n°5.

Après avoir franchi le premier checkpoint, rebondissez sur le premier ennemi qui vient afin d'attraper la lettre N, puis faites un autre rebond sur le troisième pour rouler sur le rail du haut au bout duquel la pièce de puzzle n°3 attend d'être collectée.

Quand vous approcherez la lettre G, les rails céderont. Ne sautez surtout pas si vous voulez avoir une chance de la prendre avec vous.

Une fois sur l'oeuf, récupérez la pièce de puzzle n°4 en chemin. Faites attention aux rochers qui transperceront l'oeuf et trous de la coquille, vous éviterez ainsi chutes et chocs.

Le tonneau de fin de niveau est maintenant en vue. Martelez le cactus à votre droite pour récupérer la pièce de puzzle

n°5 et filez !

### NIVEAU 6-3 : Danse des balances

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 7

Mode chrono :

-Or : 01:28,00

-Argent : 02:00,00

-Bronze : 02:50,00

Pour commencer, martelez le cactus pour obtenir la pièce de puzzle n°1. Faites pencher les balances du bon côté pour avancer, et détruisez les ennemis qui font contrepoids si tel est le cas. Attrapez la lettre K après vous être agrippé(e) à la paroi gazonneuse.

Avant de sauter dans le tonneau fléché, faites une roulade suivie d'un saut vers la droite pour récupérer la pièce de puzzle n°2. Après avoir franchi le premier checkpoint, rebondissez à l'aide du ressort pour atteindre la lettre O.

Arrêtez-vous quand vous aurez rejoint la plate-forme située juste avant la prochaine paroi couverte d'herbe. Sautez vers le mur pour entrer dans un niveau bonus.

#### Niveau bonus

-80 bananes

-Pièces-banane n°1 et 2

-Pièce de puzzle n°3

Le deuxième checkpoint franchi, récupérez la pièce-banane n°3 en sautant sur la plate-forme à ressort, puis propulsez-vous vers l'arrière-plan. Martelez le cactus pour obtenir la pièce de puzzle n°4.

Rejoignez les plates-formes pour vous diriger vers la gauche et prendre la lettre N avec vous.

De retour au premier plan, détruisez un nouveau cactus pour mettre la main sur la pièce-banane n°4. Quand vous aurez franchi le troisième checkpoint, allez à gauche pour trouver la pièce-banane n°5, puis revenez à droite pour marteler la dalle qui bloque la prochaine balance. Soufflez sur la fleur-hélico à gauche d'un cactus pour déterrer la pièce-banane n°

Faites une roulade suivie d'un saut pour rejoindre le tonneau de droite qui vous propulsera vers la pièce de puzzle n°5. Descendez de la paroi et sautez dans le tonneau final.

### NIVEAU 6-4 : Boum bada boules

Pièces de puzzle : 7 (cerises)

Pièces-banane : 8

Mode chrono :

-Or : 01:22,00

-Argent : 01:47,00

-Bronze : 02:51,00

Soufflez sur le moulin à vent bleu pour faire descendre la plate-forme vous permettant de vous accrocher à la liane en haut. Vous ferez alors apparaître une dalle DK qu'il vous faudra marteler afin de libérer l'énorme boule piquante.

Sautez par-dessus les boules et montez sur les plates-formes de bois pour prendre la lettre K et rejoindre le tonneau afin de vous rendre dans un niveau bonus.

#### Niveau bonus

-78 bananes

- Pièces-banane n°1 et 2
- Pièce de puzzle n°1

Bien que la structure de ce niveau bonus diffère quelque peu des précédents, votre but reste le même : collecter tous les items présents pour faire apparaître une pièce de puzzle.

Martelez le cactus près de l'ennemi au cou qui s'allonge pour récupérer la pièce de puzzle n°2.

Faites de même avec le prochain cactus pour dénicher la pièce-banane n°3. Par ailleurs, sur la même descente, soufflez sur la fleur-hélico pour déterrer la pièce de puzzle n°3.

Franchissez le premier checkpoint et rebondissez sur la tête de la créature proche de vous afin d'atteindre la lettre O.

Soufflez sur la prochaine fleur-hélico et martelez le cactus afin de récupérer respectivement les Pièces-banane n°4 et 5.

La fleur-hélico qui suit est d'une plus grande importance. Soufflez dessus et la pièce de puzzle n°4 sera vôtre.

Allez au fond à droite pour récupérer la lettre N, puis martelez la dalle située sous le pendule. Détruisez le cactus à votre gauche pour récupérer la pièce-banane n°6.

Le prochain cactus que vous croiserez contient la pièce-banane n°7. Continuez de grimper vers la gauche pour obtenir la pièce de puzzle n°5.

Sauvegardez votre position avec le second checkpoint puis remontez la pente en vous glissant dans les creux afin d'éviter les boules qui tombent du plafond.

Martelez le cactus et soufflez sur la fleur-hélico pour récupérer respectivement la pièce de puzzle n°6 et la pièce-banane n°8.

Rebondissez sur la petite créature squelettique afin d'attraper la lettre G située en l'air.

Glissez-vous entre deux grosses boules pour avancer et laissez-vous tomber dans le tonneau en contrebas. Quand vous aurez provoqué la chute d'une énorme boule, martelez les dalles situées dans le creux pour dénicher la pièce de puzzle n°7, et revenez sur la droite.

Il ne vous reste plus qu'à vous propulser dans le tonneau de fin de niveau. Ne tardez pas pour choisir sur quel logo tomber, sinon vous risqueriez bien de vous faire ratatiner par une ultime boule.

## NIVEAU 6-5 : Plateau du rhino

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 11

Mode chrono :

-Or : 01:00,00

-Argent : 01:13,00

-Bronze : 01:59,00

L'heure est venue de retrouver notre rhinocéros préféré, Rambi ! Sachez qu'il vous faudra impérativement le garder avec vous jusqu'au bout du niveau si vous souhaitez récupérer une pièce de puzzle.

Auparavant, soufflez sur la fleur-hélico pour déterrer la pièce de puzzle n°1.

Ensuite, sautez sur le tiki volant pour atteindre la plate-forme en haut et révéler une caisse Rambi. Libérez l'animal et chevauchez-le. Avancez et récupérez la lettre K ainsi que la pièce-banane n°1 en route.

Après le premier checkpoint, martelez le cactus pour dénicher la pièce-banane n°2, puis détruisez le rocher avec la tête de rhino afin d'accéder à un niveau bonus.

### Niveau bonus

- 60 bananes
- 2 vies
- Pièces-banane n°3 et 4
- Pièce de puzzle n°2

La structure de ce niveau bonus est inédite mais votre but reste le même. Cette fois, les plates-formes descendent plus ou moins vite. Sautez dessus pour récupérer tous les items.

Avant de sauter dans le tonneau propulseur vous permettant de rejoindre l'arrière-plan, soufflez sur la fleur-hélico qui se trouve tout près afin de déterrer la pièce de puzzle n°3.

Après cela, dépêchez-vous d'attraper la lettre O avant que la structure de bois sur laquelle vous marchez ne s'effondre.

Avant de franchir le deuxième checkpoint de ce niveau, récupérez la lettre N et soufflez sur la fleur de pissenlit pour trouver la pièce-banane n°5.

Plus loin, vous pourrez récupérer la lettre G en sautant simplement. Vous trouverez ensuite des rocs rhino à détruire avec Rambi pour accéder 4 pièces-banane ainsi qu'à la pièce de puzzle n°4.

Quand vous aurez atteint la falaise où de multiples soleils tranchants sont en rotation, attrapez toutes les bananes qui tournent avec eux. Si Rambi peut aisément détruire les soleils tranchants et rendre la tâche plus facile, il ne peut rien contre les soleils de feu. Une série de bananes récupérée peut vous rapporter une pièce-banane de plus, il y en a précisément 2 à faire apparaître. Récupérez tout pour faire apparaître la pièce de puzzle n°5.

Le niveau est à présent terminé, alors sautez dans le tonneau de fin.

### NIVEAU 6-6 : Canyon chaotique

- Pièces de puzzle : 9 (ananas)
- Pièces-banane : 6
- Mode chrono :
- Or : 01:33,00
- Argent : 01:49,00
- Bronze : 02:26,00

Dès le début du niveau, soufflez sur la fleur-hélico cachée à gauche pour trouver la pièce de puzzle n°1.

Quand vous aurez été catapulté(e) une première fois, retournez sur la gauche pour marteler le cactus et récupérer ainsi la pièce de puzzle n°2.

Après avoir fait s'effondrer les colonnes, laissez-vous glisser jusqu'au bout de la plate-forme pour attraper la lettre K et sautez. Faites pencher la suivante pour mettre la main sur la pièce-banane n°1.

Un peu plus loin, vous pourrez récupérer la lettre O sur une plate-forme instable.

Quand vous apercevrez une structure en bois vers le haut de l'écran, approchez-vous d'elle via la plate-forme qui se trouve dessous pour attraper la pièce de puzzle n°3.

Ne glissez pas immédiatement après avoir atterri sur la pente derrière laquelle on peut apercevoir des fossiles de poissons préhistoriques. Remontez-la et sautez dans le tonneau afin d'accéder à un niveau bonus.

### Niveau bonus

- 44 bananes
- Pièces-banane n°2 et 3
- Pièce de puzzle n°4

Rien de compliqué, faites un peu de trampoline pour récupérer les objets.

Avant de sauter dans le prochain tonneau, soufflez sur les fleurs-hélico pour déterrer la pièce-banane n°4.

Franchissez le checkpoint et préparez-vous à fuir la méchante bouboule ! Placez-vous toujours très près des ouvertures qui se créeront entre deux roches plates. Prenez la pièce-banane n°5 en route, puis, quand vous aurez glissé près d'un squelette de dinosaure, ne manquez pas de sauter dans le crâne pour récupérer la pièce de puzzle n°5.

Soufflez sur la prochaine fleur-hélico située entre une barrière et un ennemi pour déterrer la pièce de puzzle n°6.

Faites encore une petite glissade et prenez la pièce-banane n°6 en bas de pente. Effectuez une roulade ou servez-vous du jet-pack de Diddy pour atteindre la lettre N.

Dans la prochaine descente, placez-vous sur la première barrière pour atteindre la pièce de puzzle n°7 en l'air, puis sautez de nouveau entre deux obstacles pour attraper la pièce de puzzle n°8. En fin de parcours, vous récupérerez aisément la lettre G.

Juste avant de sauter dans le tonneau de fin de niveau, laissez-vous tomber dans le goudron pour récupérer la pièce de puzzle n°9.

### NIVEAU 6-7 : Crête des crustacés

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 18

Mode chrono :

-Or : 01:13,00

-Argent : 01:38,00

-Bronze : 02:13,00

Servez-vous du gazon pour atteindre le coffre et ainsi obtenir la pièce-banane n°1. Accrochez-vous ensuite à la deuxième structure couverte de gazon et rejoignez la plate-forme en haut à droite pour entrer dans un niveau bonus classique.

#### Niveau bonus

-57 bananes

-1 vie

-Pièces-banane n°2 et 3

-Pièce de puzzle n°1

Soufflez sur la fleur de pissenlit qui a poussé sur la roche en équilibre puis accrochez-vous aux lianes pour avancer. Sautez sur le ressort pour atteindre la pièce-banane n°4, et récupérez-en quatre autres sur l'épave instable. Faites pencher cette dernière vers la gauche puis faites une roulade pour vous jeter sur le balancier et mettre la main sur la lettre K.

Franchissez le checkpoint et soufflez sur la fleur de pissenlit pour obtenir la pièce-banane n°9. Quand vous aurez atteint le premier bateau, remarquez la dalle de roche craquelée et détruisez-la avec vos poings, vous accéderez alors à une alcôve secrète où a été dissimulée la pièce de puzzle n°2.

Pour ne pas vous faire surprendre quand vous récupérerez la lettre O, lisez-bien ceci : les planches qui couvrent les canons s'ouvrent dans un ordre précis : 1, 2, 3, 2, 3, 4 et 5. Sautez ensuite dans le tonneau.

Prenez la pièce-banane n°10 placée en l'air, entre deux balances de roches plates, la n°11 à côté d'une liane et la n°12 dans le prochain navire, sur une plate-forme à ressorts. Sautez dans le trou situé entre deux canons à calmars pour accéder à un second niveau bonus.

#### Niveau bonus

- 80 bananes
- Pièces-banane n°13 et 14
- Pièce de puzzle n°3

Faites pencher la balance vers la droite pour y accéder facilement et ainsi récupérer la pièce de puzzle n°4.

Soufflez sur le moulin à vent bleu pour faire sortir des bananes et trois pièces-banane de la fenêtre située au-dessus. Franchissez le deuxième checkpoint et martelez le coffre pour obtenir la pièce-banane n°15. Sautez entre deux roches plates pour attraper la pièce-banane n°16, et entre deux épaves pour prendre la lettre N.

Les prochaines planches mobiles s'ouvrent également dans un ordre précis ; 1, 2, 1, 2, 3. Sautez habilement pour récupérer les Pièces-banane n°17 et 18. Continuez votre chemin, et vous serez propulsé(e) vers la lettre G automatiquement.

Allez à gauche pour récupérer la pièce de puzzle n°5 puis retournez sur le chemin de progression normal pour atteindre le tonneau de fin de niveau.

### NIVEAU 6-8 : Ascension à sensations

Pièces de puzzle : 5 (fraise)  
Pièces-banane : 11

Mode chrono :  
-Or : 01:19,00  
-Argent : 01:33,00  
-Bronze : 01:50,00

Démarrez en martelant la dalle DK pour faire apparaître trois crânes de dinosaures. Dans chacun d'entre eux, il y a un bonus : Pièces-banane n°1 et 2, pièce de puzzle n°1.

Frappez le cactus et soufflez sur les fleurs-hélicos pour trouver les Pièces-banane n°3 et 4.

Ne sautez pas dans le tonneau, préférez sauter dans le vide au niveau du régime de bananes que l'on peut apercevoir en bas. Vous tomberez dans un tonneau caché qui vous emmènera dans un niveau bonus.

#### Niveau bonus n°1

- 80 bananes
- Pièces-banane n°5 et 6
- Pièce de puzzle n°2

L'ascension débute dès votre sortie. Récupérez la lettre K ainsi que les Pièces-banane n°7 avant de vous diriger vers le cactus à votre gauche. Détruisez ce dernier pour obtenir la pièce de puzzle n°3.

Quelques tonneaux plus loin, vous pourrez sauvegarder en franchissant le premier checkpoint du niveau. Continuez votre chemin et sautez sur les pendules pour attraper la lettre O qui flotte au milieu.

Quand vous aurez atteint la deuxième série de pendules, faites une roulade sur la gauche et sautez pour atteindre l'entrée du second niveau bonus.

#### Niveau bonus n°2

- 80 bananes
- Pièces-banane n°8 et 9
- Pièce de puzzle n°4

Encore une fois, vous devrez faire un peu de trampoline. Cette fois, attrapez les bananes volantes et les pièces pour gagner la pièce de puzzle.

Maintenant, continuez votre route tout en ramassant les items présents : pièce-banane n°10, lettre N sous un pendule de roche et de picots, pièce-banane n°11 sur le pendule en question.

Après avoir dépassé le deuxième checkpoint, sautez de plates-formes en plates-formes puis de tonneaux en tonneaux pour atteindre le tonneau de fin de niveau. En chemin, vous pourrez facilement mettre la main sur la lettre G. Surtout, pensez bien à dévier votre trajectoire vers la gauche quand vous apercevrez un cactus, car ce dernier contient la pièce de puzzle n°5.

### NIVEAU 6-K : Magma mia

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Mode chrono :

-Or : 01:49,00

-Argent : 01:50,00

-Bronze : 01:55,00

Ce niveau secret est plutôt difficile à terminer. Toutefois, après avoir perdu quelques vies et retenu la façon de procéder, sortez du niveau et faites en sorte d'obtenir Diddy, puis buvez un jus de banane avant d'attaquer de nouveau ce sixième temple. Vous devriez vous en sortir sans problème.

\* pièce de puzzle n°1 : Elle sera visible à droite de l'écran après qu'un bloc se soit effondré pour vous permettre de continuer de monter.

\* pièce de puzzle n°2 : Juste avant d'atteindre la deuxième partie du temple (trois séries de plates-formes roulantes avec des picots), faites une roulade vers la gauche pour atteindre le bloc qui dessine un angle droit avec le plafond.

\* pièce de puzzle n°3 : Evitez les insectes électriques en les laissant s'approcher de vous puis en sautant par-dessus. De cette façon, vous aurez assez de temps pour récupérer la pièce de puzzle cachée dans une alcôve près d'une plate-forme à ressort située à droite.

\* pièce de puzzle n°4 et 5 : Quand vous aurez atteint la partie la plus délicate du niveau, à savoir les ressorts sur la lave, faites attention aux motifs présents sur les murs à côté desquels il y a des plates-formes. Ce sont en réalité des alcôves secrètes qui dissimulent chacune une pièce de puzzle.

Si tout s'est bien passé, vous êtes maintenant en possession des cinq pièces de puzzle mais surtout du sixième orbe !

Boss : Rhinodino d'assaut

Mode chrono :

-Or : 02:48,00

-Argent : 02:52,00

-Bronze : 02:59,00

Ce nouveau boss ressemble beaucoup à la toute première créature que vous avez affrontée dans la jungle. Pour preuve, vous devrez le vaincre en trois fois, et à chaque phase correspond une couleur.

\* Mauve :

-D'abord, il vous charge. Sautez sur son dos quand sa cuirasse remontera vers ses épaules.

-Ensuite, il vous charge de nouveau et fonce dans un mur. Assommé, il reculera et vous devrez l'éviter lui et les deux rochers qui vous tomberont dessus. Sautez sur son ventre quand il sera couché.

-Son troisième coup est un violent plaquage au sol. Evitez-le ainsi que les ondes de choc qu'il provoque. Attendez qu'il vous charge de nouveau et sautez sur son dos quand sa cuirasse sera enlevée.



\* Orange :

-Évitez les flammes qu'il crache puis attendez une charge pour sauter sur son dos.

-Sauter sur son ventre après qu'il ait fracassé le mur.

-Évitez son plaquage, ses flammes et sa charge puis sautez-lui sur le dos une nouvelle fois.

\* Rouge :

Cette dernière phase est similaire à la précédente à une exception près : votre ennemi crachera un météore enflammé qui se divisera en plusieurs autres petits météores. Évitez-les et frappez trois fois la créature pour en venir à bout définitivement.

C'est sur votre magnifique victoire que se termine l'épisode " Falaise " de Donkey Kong Country Returns. Plus que deux mondes à visiter, dirigez-vous maintenant vers l'usine !

## MONDE 7 : USINE

La carte de ce septième monde est recouverte d'un voile épais de fumée. Pour faire apparaître les niveaux, il va vous falloir activer les ventilateurs et pour cela, terminez le premier niveau.

### NIVEAU 7-1 : Fumeuse fabrique

Pièces de puzzle : 7 (cerises)

Pièces-banane : 8

Mode chrono :

-Or : 01:19,00

-Argent : 01:36,00

-Bronze : 01:54,00

Tel un spectacle d'ombres chinoises, le design particulier de ce niveau vous oblige à vous fier uniquement aux formes des ennemis et structures environnants.

Soufflez sur les fleurs-hélico à votre gauche pour trouver la pièce-banane n°1. Ensuite, passez sous le premier ennemi et récupérez la pièce-banane n°2 qui y est cachée. Sauter sur les plates-formes pour faire tourner les pales de l'hélice et attraper toutes les bananes qui sont alors éjectées de l'arrière-plan. Si vous y parvenez, vous serez récompensé(e) avec la pièce de puzzle n°1.

Servez-vous de la deuxième hélice pour atteindre la lettre K qui se trouve sur une plate-forme suspendue à sa gauche.

Sauter sur la troisième hélice et récupérez les bananes pour obtenir la pièce-banane n°3 et accessoirement une vie supplémentaire. Sauter encore une fois, en haut à droite pour éviter le tournevis électrique et aussi pour récupérer la pièce de puzzle n°2.

Prenez la pièce-banane n°4 en chemin et rendez-vous dans l'arrière-plan. N'hésitez pas à souffler sur la fumée pour avoir une meilleure vue car il est très simple de tomber ici. Sauter de plates-formes en plates-formes et prenez la lettre pièce-banane n°5.

Quand vous serez propulsé(e) vers le premier checkpoint, faites une roulade sur la gauche puis sautez pour atteindre une zone secrète. Allez tout au bout pour trouver la pièce de puzzle n°3 cachée par la fumée.

Revenez sur la droite et faites tourner l'hélice pour libérer le passage. Une nouvelle fois, votre aventure continue en arrière-plan. Récupérez la pièce-banane n°6 puis, quand vous aurez atteint la masse suspendue placée juste avant le tonneau, soufflez vers la gauche pour révéler la pièce de puzzle n°4. Après vous être propulsé(e), vous trouverez la lettre N juste devant vous. Faites attention aux scies ainsi qu'au tournevis électrifié.

Après avoir dépassé le deuxième checkpoint, sautez pour attraper la pièce-banane n°7 puis restez sur la plate-forme à droite. Sauter vers la forme pentagonale pour dévoiler la pièce de puzzle n°5, puis faites une roulade pour attraper la lettre G qui se trouve à côté.

Au bout du chemin, soufflez dans le mégaphone pour faire sortir la pièce de puzzle n°6.

Faites tourner les pales de la prochaine hélice et vous pourrez mettre la main sur la pièce de puzzle n°7.

Allez au fond pour souffler dans un nouveau mégaphone et faire ainsi sortir la pièce-banane n°8 de sa cachette.

Si tout s'est bien passé, sautez dans le tonneau de fin pour clore ce premier niveau.

## NIVEAU 7-2 : Acier assommant

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 10

Mode chrono :

-Or : 01:32,00

-Argent : 01:40,00

-Bronze : 02:13,00

Commencez par marteler la bombonne bleue pour obtenir la pièce-banane n°1, puis soufflez sur les fleurs-hélico pour trouver la pièce-banane n°2. Ne vous faites pas écraser par la colonne et faites une bonne roulade afin d'atteindre une plate-forme sur laquelle se trouve la pièce de puzzle n°1.

La bombonne qui se trouve dessous contient la pièce-banane n°3. Avancez et récupérez la lettre K située entre deux colonnes.

Soufflez sur la prochaine fleur-hélico pour faire apparaître la pièce-banane n°4. Vous trouverez la lettre O un peu plus loin entre deux plates-formes. Rebondissez sur une poule mécanique afin de l'atteindre, puis soufflez sur la lampe à dynamo pour la faire exploser et obtenir la pièce de puzzle n°2.

Après avoir franchi le premier checkpoint, restez sur la deuxième colonne pour qu'elle vous propulse vers une zone secrète contenant des bananes et surtout la pièce de puzzle n°3. Descendez sur le tapis roulant en bas à droite et détruisez la poule avant de souffler sur la fleur-hélico pour obtenir la pièce-banane n°4.

Prenez garde au plafond descendant qui suit. Glissez-vous dans les ouvertures afin de ne pas finir comme une crêpe et martelez la partie du sol qui commence à s'effondrer pour accéder à un niveau bonus.

### Niveau bonus

-99 bananes

-Pièces-banane n°5, 6 et 7

-Pièce de puzzle n°4

Soufflez sur les fleurs-hélico qui ont poussé sur le tapis roulant le plus haut placé pour mettre la main sur la pièce-banane n°8. Un bon saut vous suffira pour atteindre la lettre N à droite. Avancez et sauvegardez votre progression avec le deuxième checkpoint.

Quand le chemin s'arrêtera et que vous devrez commencer à monter, soufflez sur la fleur-hélico du tapis roulant pour obtenir la pièce-banane n°9.

La pièce de puzzle n°5 est en vue, faites simplement preuve de rapidité pour ne pas vous faire écraser par le piston (ou la colonne, ou le tube, appelez ça comme vous voudrez).

La lettre G est aussi simple à obtenir, sautez sur le piston tant qu'il est sorti. Sauter sur le pneu pour rebondir et atteindre la pièce-banane n°10.

Évitez les pistons, soyez rapide et sautez dans le tonneau de fin. Vous pourrez déstresser ensuite.

### NIVEAU 7-3 : Poings pilons

Pièces de puzzle : 7 (cerises)

Pièces-banane : 8

Mode chrono :

-Or : 00:57,00

-Argent : 01:00,00

-Bronze : 01:16,00

La pièce de puzzle n°1 est visible dès le début de ce niveau. Sauter sur les poings mécaniques pour atteindre les plates-formes bleues qui vous y mèneront.

Sauter sur le deuxième poing mécanique en haut et attendre qu'il remonte pour atteindre un tonneau secret qui va vous propulser dans un niveau bonus.

#### Niveau bonus

-60 bananes

-Pièces-banane n°1 et 2

-Pièce de puzzle n°2

Sauter sur les plates-formes descendantes pour attraper tous les items et ainsi remporter une pièce de puzzle.

Récupérez la lettre K un peu plus bas tout en faisant attention de ne pas vous faire écraser.

Servez-vous des tonneaux pour avancer et propulsez-vous au bon endroit pour attraper les Pièces-banane n°3, 4, 5 et 6. Ensuite, au niveau des tonneaux mobiles, propulsez-vous une fois en haut pour accéder à une série de plates-formes au bout de laquelle vous trouverez la pièce de puzzle n°3.

Après le premier checkpoint, soufflez dans le mégaphone pour obtenir la pièce-banane n°7, puis grimpez au sommet du tas de vis. Allez d'abord à gauche pour y trouver la pièce de puzzle n°4, revenez-y puis roulez vers la droite afin d'attraper la lettre O.

Prenez deux pièces-banane supplémentaires en chemin ainsi que la lettre N située entre deux paires de poings.

Placez-vous sur l'un des deux poings du haut pour récupérer la pièce de puzzle n°5 qui se trouve à droite. Avancez et sautez sur les autres poings pour mettre la main sur la pièce de puzzle n°6 que vous avez pu apercevoir en cherchant la précédente.

Bousculez la lampe située au-dessus du deuxième checkpoint pour en faire sortir la pièce-banane n°8.

Sauter sur les caisses et récupérez quatre autres pièces-banane. Si vous les récupérez toutes, la pièce de puzzle n°7 apparaîtra alors.

Vous pouvez maintenant rejoindre la fin du niveau.

### NIVEAU 7-4 : Échappée industrielle

Pièces de puzzle : 7 (cerises)

Pièces-banane : 5

Mode chrono :

-Or : 01:45,00

-Argent : 01:55,00

-Bronze : 02:00,00

La petite cinématique d'introduction vous permet d'apercevoir d'entrée de jeu une cible à détruire. Lancez le tonneau DK se trouvant à proximité dessus pour accéder à la pièce de puzzle n°1.

Ensuite, sautez sur un poing mécanique et bousculez la deuxième lampe pour récupérer la pièce de puzzle n°2.

Sautez entre les deuxième et troisième blocs gris pour accéder à un tonneau caché menant à un niveau bonus.

### Niveau bonus

- 60 bananes
- Pièces-banane n°1 et 2
- Pièce de puzzle n°3

Il est temps de vous lancer dans une nouvelle phase de tonneau-fusée.

Récupérez toutes les bananes de la première ligne après votre départ ainsi que la pièce-banane n°3 pour faire apparaître la pièce de puzzle n°4.

Au bout d'un mur de bananes se trouve la lettre K, juste avant le premier checkpoint.

Ensuite, récupérez la pièce de puzzle n°5 entre deux engrenages.

Après avoir pris ou dépassé un ballon rouge, la lettre O sera disponible après l'obstacle suivant. Faites attention à votre pilotage !

La pièce de puzzle n°6 est visible au bout d'une série de pistons, juste avant que vous ne franchissiez le second checkpoint du niveau.

Une nouvelle ligne de bananes et de pièces-banane (2) est en vue. Récupérez tout ça pour faire apparaître la pièce de puzzle n°7. La lettre N est disponible tout de suite après.

La lettre G peut être obtenue facilement, elle se trouve entre deux engrenages géants.

Vous voici en possession des items qu'il fallait collecter, vous pouvez sortir l'esprit tranquille.

A partir de maintenant, vous allez devoir chercher les trois prises électriques secrètes permettant l'accès au huitième monde. Dans chacun des niveaux suivants, vous trouverez une prise à brancher.

### NIVEAU 7-5 : Ronde des rouages

- Pièces de puzzle : 9 (ananas)
- Pièces-banane : 8
- Prise électrique secrète : 1/3
- Mode chrono :
- Or : 01:45,00
- Argent : 02:11,00
- Bronze : 02:30,00

Quand vous débarquez dans le niveau, revenez sur la gauche pour bousculer la lampe et obtenir la pièce de puzzle n°1.

Une fois dans les tonneaux propulseurs, éjectez-vous au bon moment pour circuler convenablement. Prenez la lettre K au passage.

Après avoir franchi les obstacles circulaires, sautez dans le vide à gauche de la plate-forme que vous aurez atteinte (un tournevis électrifié s'y trouve). Vous tomberez dans un tonneau caché qui vous permettra de prendre la pièce de puzzle n°2 avec vous.

Soufflez sur la prochaine lampe à dynamo que vous trouverez pour dénicher la pièce-banane n°1. Celle qui vient ensuite contient la pièce de puzzle n°3, ne la loupez pas ! Faites bien attention à l'inclinaison des plates-formes sur lesquelles vous progressez, une glissade malencontreuse pourrait vous coûter une vie !

Faites une roulade pour atteindre la lettre O puis franchissez le premier checkpoint. Sautez sur l'une des deux plates-formes rotatives et sautez dans le conduit de gauche, là où se trouve un ennemi volant. Surprise ! Un niveau bonus !

### Niveau bonus

- 44 bananes
- Pièces-banane n°2, 3, 4, 5
- Pièce de puzzle n°4

Retournez sur les plates-formes rotatives qui vous ont permis d'entrer dans le niveau bonus et frappez le lampadaire tout en haut pour récupérer la pièce de puzzle n°5.

Sautez sur la prochaine structure métallique et atteignez-en le sommet pour trouver la pièce de puzzle n°6.

Par ailleurs, saisissez le tonneau posé près du tiki bleu enflammé et lancez le sur le sac de sable suspendu entre deux plates-formes pivotantes. Vous récupérerez ainsi la pièce de puzzle n°7.

Prise électrique secrète n°1 :

Quand vous aurez atteint la grande roue avec une flèche de bananes la désignant, faites la tourner sur elle-même pour découvrir une trappe par laquelle vous allez pouvoir passer pour entrer dans la salle du générateur. Martelez l'interrupteur pour brancher la prise électrique.

Bousculez le prochain plafonnier pour trouver la pièce-banane n°6. Propulsez-vous dans les tonneaux pour avancer et une fois que vous aurez atterri sur les plates-formes voisines, revenez sur la dernière structure circulaire pour récupérer la pièce de puzzle n°8 qui s'y trouve.

Faites une roulade quand vous serez au niveau de la lettre N pour l'attraper.

Accrochez-vous aux chaînes vertes pour continuer d'avancer et soufflez sur la prochaine lampe à dynamo pour dénicher pièce-banane n°7.

Restez accroché(e) à la structure gazonneuse et circulaire la plus haute pour apercevoir la pièce de puzzle n°9. Sautez sur la suivante, sur la surface qui n'est pas couverte de gazon pour mettre la main sur la lettre G.

Bousculez le prochain plafonnier et prenez la pièce-banane n°8 qui s'en dégage puis sautez dans le tonneau de fin de niveau.

### NIVEAU 7-6 : Tactique chromatique

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 11

Prise électrique secrète : 2/3

Mode chrono :

-Or : 01:24,00

-Argent : 01:41,00

-Bronze : 02:25,00

Ce niveau est particulier : à chaque fois que vous passerez devant un interrupteur bleu, des plates-formes bleues sortiront du mur et les plates-formes rouges s'enfonceront à l'intérieur. Quand vous passerez devant un interrupteur rouge, l'inverse se produira alors.

Soufflez sur la lampe à dynamo placée près de la plate-forme bleue pour trouver la pièce-banane n°1.

Activez l'interrupteur rouge et faites une roulade sur la gauche pour atteindre un couloir dans lequel marchent deux poules mécaniques. Libérez le passage et allez au bout pour trouver un tonneau secret menant à un niveau bonus.

### Niveau bonus n°1

- 47 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°2 et 3
- Pièce de puzzle n°1

Soufflez sur les prochaines fleurs-hélico que vous verrez pour déterrer la pièce-banane n°4.

Jouez avec les interrupteurs pour récupérer la lettre K sans encombre. Par exemple, frôlez-en un juste avant de sauter et de vous accrocher à la première liane qui vous fera en activer un autre et ainsi réapparaître le sol bleu. Sinon, vous pouvez aussi vous glisser entre deux interrupteurs.

Prise électrique secrète n°2 :

Plus loin, vous pourrez apercevoir une dalle brisée en bas de l'écran, mais vous ne pourrez y accéder qu'en activant l'interrupteur située au fond du couloir. Une fois cela fait, frappez la dalle pour entrer dans la deuxième salle secrète.

Grimpez sur les plates-formes bleues et rouges, récupérez la lettre O et faites une glissade pour atteindre le côté droit sans toucher à la ligne d'interrupteurs. Revenez sur vos pas et continuez de monter, vous trouverez ainsi la pièce de puzzle n°2.

Après avoir franchi le checkpoint, sautez sur les cubes bleus sans activer le moindre interrupteur et faites une roulade pour atteindre le tonneau à droite. Bienvenue dans le second niveau bonus !

### Niveau bonus n°2

- 65 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°5, 6 et 7
- Pièce de puzzle n°3

Revenez sur vos pas pour prendre la pièce-banane n°8, puis avancez. Faites très attention à la qualité de vos rebonds si vous souhaitez vous emparer de la lettre N. Un seul faux mouvement et c'est dans le vide que vous vous retrouverez ! Procédez de la même manière pour le second obstacle et prenez la pièce-banane n°9 en chemin.

Activez l'interrupteur pour vous débarrasser des ennemis électriques en les poussant dans le vide. Soufflez sur la fleur-hélico et attrapez la pièce-banane n°10. Franchissez le prochain checkpoint puis jouez de nouveau avec les interrupteurs pour atteindre la pièce de puzzle n°4 située au-dessus de votre ami le cochon.

Tout est question d'agilité pour la suite du parcours. Prenez la lettre G puis rebondissez et accrochez-vous aux chaînes vertes pour continuer d'avancer. La pièce-banane n°11 est facilement récupérable.

Sautez vers la gauche une fois que vous aurez atteint les plates-formes superposées, c'est là que se trouve la pièce de puzzle n°5. Montez, montez, et sortez du niveau.

## NIVEAU 7-7 : Pistons et percussions

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 7
- Prise électrique secrète : 3/3
- Mode chrono :
- Or : 01:40,00
- Argent : 01:45,00
- Bronze : 02:15,00

Commencez par explorer le niveau en tournant à gauche pour activer un mécanisme qui vous permettra d'accéder à la

Évitez de vous faire écraser puis sautez dans le vide au niveau des bananes visibles en bas de l'écran. Vous tomberez dans un tonneau caché qui vous propulsera vers la lettre K.

Dans la prochaine série de machines, sautez vers le haut de la première pour atteindre un autre tonneau secret menant cette fois vers un niveau bonus.

### Niveau bonus

- 57 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°1 et 2
- Pièce de puzzle n°2

Dépassez le premier checkpoint et soufflez sur la lampe à dynamo pour en faire sortir la pièce-banane n°3. Faites très attention lorsque vous traverserez la zone des plates-formes mobiles : faites une roulade pour attraper la pièce de puzzle n°3 quand elle apparaît puis prenez la lettre O en route.

Encore une fois, soyez rapide pour ne pas vous faire écraser et martelez la bombonne bleue située entre deux séries de pistons pour trouver la pièce de puzzle n°4.

Quand vous aurez atteint les deux plates-formes bougeant en sens inverse l'une de l'autre, prenez la lettre N puis soufflez sur la lampe à dynamo qui se trouve dessous, vous trouverez ainsi la pièce-banane n°4. Ne vous arrêtez pas en si bon chemin et martelez la dalle au centre pour récupérer la pièce de puzzle n°5.

Avancez toujours, attention aux flammes, et prenez la lettre G quand jaillit l'eau.

Prise électrique secrète n°3 :

Entre les deux prochains lance-flammes se trouve, en plus des Pièces-banane n°5 et 6, une dalle métallique à renverser pour entrer dans la troisième et dernière salle secrète. Martelez l'interrupteur pour brancher la prise.

Sauvegardez votre progression avec le troisième checkpoint, laissez-vous porter par le jet d'eau pour frapper un plafonnier et récupérer la pièce-banane n°7. Il ne vous reste plus qu'à atteindre la fin du niveau.

Les niveaux 7-F et 7-K sont maintenant débloqués.

### NIVEAU 7-F : Virée en fusée

Ce niveau ne contient aucune pièce de puzzle ni de pièces-banane. Il s'agit simplement d'une étape de plus à franchir pour atteindre le boss de l'usine.

Faites preuve d'agilité et de réflexes pour éviter tous les obstacles et profitez de cette virée en fusée pour attraper un max de bananes !

### NIVEAU 7-K : Lumières ferroviaires

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Mode chrono :

- Or : 01:43,00
- Argent : 01:48,00
- Bronze : 02:00,00

Dans ce niveau, votre but est simple : vous devez activer tous les interrupteurs orange pour les faire passer au jaune et ainsi reconstruire le rail sur lequel vous devez évoluer. Cela demande pas mal de pratique, ne soyez donc pas étonné(e) si vous y laissez quelques poils avant de réussir.

\* pièce de puzzle n°1 : Placée sous une plate-forme, vous la récupérerez sans aucune difficulté.

\* pièce de puzzle n°2 : Si vous voulez la récupérer, gardez un bon timing pour éviter de tomber car les plates-formes en contrebas ne tiendront pas longtemps une fois que vous vous serez posé(e) dessus.

\* pièce de puzzle n°3 : Il suffit de rebondir sur un ennemi pour l'attraper.

\* pièce de puzzle n°4 : Encore une fois, un rebond bien maîtrisé suffira pour l'obtenir.

\* pièce de puzzle n°5 : Sautez sur une plate-forme pour la détruire et faire sortir la pièce du mur.

L'orbe gris est désormais en votre possession, félicitations !

Boss : Volaille en ferraille

Mode chrono :

-Or : 02:29,00

-Argent : 02:35,00

-Bronze : 02:00,00

Voilà un oiseau de bien mauvais augure ! Malgré son apparence loufoque, vous ne rirez pas bien longtemps à la vue de sa machine...

Suivez les instructions suivantes pour en venir à bout :

Phase 1 :

\* Alors qu'il pilote son robot, le volatile se déplace en crabe de manière aléatoire. Glissez-vous dessous quand ses jambes se lèvent pour éviter de vous faire écraser. Faites en sorte de vous retrouver sous le robot quand celui-ci s'envole puis se repose en écartant les jambes. La partie piquante changera et des chaînes vertes apparaîtront à la place. Accrochez-vous y et frappez autant que vous le pourrez. Répétez deux fois cette manipulation pour terminer la phase 1.

Phase 2 :

\* Cette fois, l'ennemi vole mais ne dispose plus de ses lourdes jambes mécaniques. Faites des roulades pour vous débarrasser des poules qui apparaissent sur le tapis puis sautez sur la volaille à trois reprises afin de la vaincre pour de bon.

Maintenant que vous en avez fini avec l'usine, vous voilà prêt(e) à affronter le huitième monde : le volcan !

## MONDE 8 : VOLCAN

Vous vous en doutez sûrement, le volcan représente le monde le plus difficile du jeu. Réflexes et nerfs d'acier sont des atouts indispensables pour espérer terminer avec succès votre quête de bananes.

### NIVEAU 8-1 : Feux furieux

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 10

Mode chrono :

-Or : 01:40,00

-Argent : 02:01,00

-Bronze : 02:11,00

Au début du niveau, détruisez le premier conteneur (nous les appellerons comme cela pour cette partie de soluce car ils diffèrent des urnes vues précédemment). Passez ensuite sous la plate-forme pour révéler la pièce de puzzle n°1, cachée derrière des plaques rocheuses.



Soufflez sur la prochaine fleur-hélico pour déterrer la pièce-banane n°1 et récupérez la n°2 située un peu plus haut. La lettre K se trouve en haut à gauche, il sera facile de la récupérer.

Pour ce qui est de la lettre O, faites une roulade pour l'attraper sans tomber dans la lave. Aussi, n'oubliez pas de sauter sur les plates-formes un peu plus haut pour rejoindre la gauche et y trouver la pièce de puzzle n°2.

Martelez ensuite la dalle dorée pour faire monter la lave et atteindre ainsi le premier checkpoint. Avancez jusqu'à ce que vous voyiez la lettre N et prenez-la.

Détruisez les dalles pour descendre puis dirigez-vous vers la gauche pour faire tomber les roches dans la lave et ainsi accéder à un niveau bonus.

#### Niveau bonus

- 40 bananes
- Pièces-banane n°3, 4, 5 et 6
- Pièce de puzzle n°3

La pièce de puzzle n°4 est toute proche. Pour l'atteindre, sautez sur la petite liane et restez accroché(e) pendant quelques secondes afin de soulever des plates-formes qui vous permettront de grimper.

Les Pièces-banane n°7 et 8 peuvent aisément être récupérées un peu plus loin. Soufflez sur une fleur-hélico pour déterrer la pièce-banane n°9, puis glissez-vous dans les structures labyrinthiques. Allez à gauche pour trouver la pièce de puzzle n°5 puis à droite pour la pièce-banane n°10 et la lettre G.

Sortez vite de ce niveau avant de mourir de chaud...

#### NIVEAU 8-2 : Fouguese fusée

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 5
- Mode chrono :
- Or : 01:31,00
- Argent : 01:32,00
- Bronze : 01:34,00

On commence immédiatement la chasse aux pièces de puzzle ! Sautez dans le tonneau que vous pourrez apercevoir en haut de l'écran. Pour se faire, faites une roulade après avoir fait pencher la plate-forme qui vous servira de tremplin.

#### Niveau bonus

- 65 bananes
- 1 vie
- Pièces-banane n°1, 2 et 3
- Pièce de puzzle n°1

Maintenant, préparez vos nerfs car la séance de tonneau-fusée qui vous attend s'annonce cauchemardesque ! Non seulement le décor va jouer contre vous, mais vous serez la cible de nombreuses boules de feu !

Sur le parcours, vous trouverez :

\* lettres K, O, N et G

\* Pièces-banane n°4 et 5

\* pièce de puzzle n°2 : après qu'une boule de feu ait percuté une roche tombée du plafond, la pièce de puzzle sera visible mais tombera dans la lave si vous n'êtes pas assez rapide pour la récupérer.

\* pièce de puzzle n°3 : volez vers le bas de l'écran pour la récupérer. Attention aux boules de feu !

\* pièce de puzzle n°4 : tout de suite après avoir récupéré la lettre N, suivez la ligne de bananes et prenez les toutes pour faire apparaître la pièce de puzzle.

\* pièce de puzzle n°5 : suivez une nouvelle ligne de bananes située très proche de la lave pour la faire apparaître.

### NIVEAU 8-3 : Train d'enfer

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 3

Mode chrono :

-Or : 01:27,00

-Argent : 01:32,00

-Bronze : 01:48,00

Avancez en vous accrochant aux plafonds gazonneux mais attention, ceux-ci s'écrouleront aussitôt. Propulsez-vous sur le tiki géant pour l'ouvrir puis sautez dans le tonneau du bas pour atteindre un niveau bonus.

#### Niveau bonus

-80 bananes

-1 vie

-Pièces-banane n°1 et 2

-Pièce de puzzle n°1

C'est parti pour une nouvelle virée en wagonnet !

Quand la lave jaillira sous vos pieds, sautez au bon moment pour attraper la lettre K.

Par la suite, vous pourrez voir que la pièce de puzzle n°2 se trouve sur une plate-forme près d'un autre tonneau. Vous pouvez donc quitter votre wagonnet pour sauter dessus et ainsi récupérer l'item, puis continuer votre chemin en sautant sur un nouveau chariot.

Sautez sur le rail supérieur pour qu'il vous conduise vers la pièce de puzzle n°3. Pensez à sauter immédiatement après pour éviter un crash.

Ensuite, une succession de sauts est nécessaire pour rester en course.

Ne vous précipitez pas et surtout n'allez pas à droite ni à gauche. Une fois encore, vous êtes debout sur le chariot, pas dedans. Vous pouvez donc facilement vous éjecter malencontreusement, ce qui peut vous coûter bon nombre de ballons. Vous pourrez récupérer les lettres O et N en chemin.

Après avoir franchi le checkpoint, continuez votre escapade jusqu'à ce que vous atteigniez un conteneur. Martelez-le pour obtenir la pièce de puzzle n°4.

Quand vous vous accrocherez de nouveau à des plafonds gazonneux, des plates-formes tomberont dans la lave. Soufflez sur le feu de la première pour faire apparaître la pièce-banane n°3, puis restez sur la deuxième à gauche jusqu'à ce que la pièce de puzzle n°5 fasse son apparition.

Attrapez la lettre G lors de votre descente sur des rails instables, puis sortez du niveau.

### NIVEAU 8-4 : Vapeurs volcaniques

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : /

Mode chrono :

-Or : 01:21,00

-Argent : 01:35,00

-Bronze : 02:05,00

C'est avec Rambi que continue votre aventure dans le volcan. Avancez pour trouver une dalle et martelez-la. La caisse Rambi deviendra alors accessible et vous pourrez chevaucher l'animal afin de revenir au début du niveau. Activez le mécanisme se trouvant au bout à gauche pour permettre l'accès vers la pièce de puzzle n°1.

Après avoir facilement récupéré la lettre K, descendez de votre monture pour rebondir sur l'ennemi volant situé à proximité et ainsi mettre la main sur la pièce de puzzle n°2.

Faites de même un peu plus loin pour la lettre O. En cas d'échec, vous pourrez toujours essayer de rebondir sur l'ennemi volant à droite pour attraper la lettre. Sauvegardez votre progression à l'aide du premier checkpoint.

Récupérez toutes les bananes qui tournent pour faire apparaître la pièce de puzzle n°3.

Détruisez la série de rocs empilés qui se présentent devant vous ensuite, mais soyez prudent(e) car après avoir activé un nouveau mécanisme Rambi, il vous faut laisser au moins un bloc pour atteindre la pièce de puzzle n°4 située sur une plate-forme en haut de l'écran.

Après le second checkpoint, de plus grosses coulées de lave en fusion tombent des conduits. Si vous jetez un oeil attentif à la seconde coulée, vous apercevrez la lettre N qui suit dangereusement chaque passage de lave.

Le sol s'effondrant sous vos pieds, courez le plus vite possible pour atteindre la fin du niveau sans tomber dans la lave. La lettre G est récupérable en chemin si vous faites preuve de suffisamment de rapidité. Avant de sauter dans le tonneau de fin de niveau, faites une roulade pour atteindre une plate-forme secrète sur la droite. Ainsi vous aurez mis la main sur la pièce de puzzle n°5.

### NIVEAU 8-5 : Basalte bouillant

Pièces de puzzle : 7 (cerises)

Pièces-banane : 13

Mode chrono :

-Or : 01:23,00

-Argent : 01:45,00

-Bronze : 02:00,00

Frappez le premier conteneur à gauche pour y trouver la pièce de puzzle n°1.

La pièce de puzzle n°2 est située au-dessus d'un gros tambour. Un petit rebond devrait suffire pour l'atteindre.

Évitez soigneusement les boules de feu qui tombent du ciel et prenez la lettre K avec vous.

Entamez une ascension dangereuse dans une structure qui s'enfonce progressivement dans la lave. Les Pièces-banane n°1, 2 et 3 y sont situées, ainsi qu'une multitude de bananes. Si vous parvenez à tout récupérer, la pièce de puzzle n°3 apparaîtra pour vous récompenser. Les Pièces-banane n°4, 5 et 6 sont situées au-dessus de la structure, soyez rapide pour les obtenir.

Faites un saut maîtrisé pour attraper la lettre O un peu plus loin.

Près du checkpoint, soufflez sur la fleur-hélico pour déterrer la pièce-banane n°7.

Après cela, un tonneau est tout de suite visible en haut de l'écran. Servez-vous de la plate-forme montante dessous pour l'atteindre.

### Niveau bonus n°1

-60 bananes

-2 vies

- Pièces-banane n°8 et 9
- Pièce de puzzle n°4

Si votre retour dans le niveau normal vous fait briser le tonneau Diddy, sacrifiez une vie pour le faire réapparaître car vous allez en avoir besoin. Saisissez-le puis évitez tous les obstacles suivants. Quand deux chemins s'offrent à vous, optez pour celui du dessus qui est plus rapide à parcourir. Lancez le tonneau sur le mur de briques instables et vous accéderez à un deuxième niveau bonus.

### Niveau bonus n°2

- 44 bananes
- Pièces-banane n°10, 11, 12 et 13
- Pièce de puzzle n°5

Revenez sur la gauche pour souffler sur le moulin à vent. Vous ferez alors tomber la pièce de puzzle n°6 du ciel ainsi que quelques bananes.

Empruntez le chemin du dessous pour atteindre la lettre N.

Soufflez sur les prochaines fleurs-hélicos que vous trouverez pour déterrer la pièce de puzzle n°7.

Emparez-vous de la lettre G juste avant de sauter dans le tonneau de fin de niveau.

### NIVEAU 8-6 : Mer de magma

- Pièces de puzzle : 5 (fraise)
- Pièces-banane : 13
- Mode chrono :
- Or : 01:32,00
- Argent : 01:43,00
- Bronze : 02:15,00

Dès le début, saisissez le tonneau et gardez-le avec vous jusqu'à ce que vous aperceviez un sac de sable. Lancez votre projectile sur la cible pour obtenir la pièce de puzzle n°1. En chemin, vous récupérerez les Pièces-banane n°1 et 2.

Dans le prochain conteneur se trouve la pièce-banane n°3 tandis que la n°4 se trouve un peu plus loin.

Vous trouverez la lettre K au-dessus de vous lorsque vous devrez marcher sur une roue de pierre plongée dans la lave. Après vous être propulsé(e) avec un tonneau tout en évitant des boules de feu, vous attraperez la pièce-banane n°5.

Une nouvelle fois, frappez un conteneur pour trouver la pièce-banane n°6. La n°7 est proche, sautez sur les dalles descendantes pour l'obtenir. A côté du tonneau Diddy se trouve des fleur-hélico. Soufflez dessus pour déterrer la pièce-banane n°8. La n°9 est récupérable un peu plus à droite.

Sautez sur une roue et restez dessus lorsqu'elle passe sous la prochaine plate-forme pour attraper la pièce de puzzle n°

Restez sur la dernière roue suffisamment longtemps pour voir la pièce de puzzle n°3 apparaître. La " dernière roue " est celle qui vous permet d'atteindre le premier checkpoint du niveau.

Par la suite, récupérez la pièce-banane n°10 puis soufflez sur le moulin à vent pour faire descendre une plate-forme et sautez dessus. Elle remontera, vous conduisant ainsi à un niveau bonus.

### Niveau bonus

- 80 bananes
- Pièces-banane n°11 et 12
- Pièce de puzzle n°4

Immédiatement après avoir franchi le checkpoint, propulsez-vous correctement afin d'attraper la lettre N sans vous faire toucher par les boules de feu. En chemin, vous attraperez la pièce-banane n°13.

Une fois sur la structure, empresses-vous de récupérer la pièce de puzzle n°5 avant qu'elle ne tombe dans la lave. Après quelques sauts, vous pourrez également mettre la main sur la lettre G.

Il ne vous reste plus qu'à sauter dans le tonneau de fin !

### NIVEAU 8-7 : Éruption imminente

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Pièces-banane : 8

Mode chrono :

-Or : 01:29,00

-Argent : 02:02,00

-Bronze : 02:21,00

Ce niveau n'est pas sans rappeler le temple du monde industriel. La lave va progressivement monter pour engloutir les plates-formes sur lesquelles vous devrez évoluer.

Soufflez sur les premières fleurs-hélico que vous trouverez pour déterrer la pièce-banane n°1. Gardez un bon timing pour progresser sur les plates-formes qui sortent puis replongent dans la lave. Prenez la lettre K en chemin. Tout de suite après avoir récupéré la lettre, restez sur la grosse plate-forme en équilibre instable et attendez qu'un jet de lave soit expulsé pour sauter sur une autre plate-forme, plus petite, menant à un niveau bonus.

#### Niveau bonus

-57 bananes

-1 vie

-Pièces-banane n°2 et 3

-Pièce de puzzle n°1

Sautez pour récupérer la pièce-banane n°4.

Une fois encore, soufflez sur une fleur-hélico pour déterrer la pièce-banane n°5.

Après avoir franchi le checkpoint de ce niveau, l'ascension commence. Aucun des items suivants n'est caché de façon sournoise. Vous pourrez donc les récupérer à condition d'être rapide.

\* Pièces-banane n°6, 7 et 8

\* Pièces de puzzle n°2, 3, 4 et 5

\* lettres O, N et G

Sautez dans le tonneau de fin de niveau quand vous aurez atteint le sommet.

### NIVEAU 8-K : Tests en série

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Mode chrono :

-Or : 01:54,00

-Argent : 01:57,00

-Bronze : 02:01,00

Ce huitième temple n'est pas difficile à parcourir. Le principe est simple : récupérez les 5 pièces-banane dans chaque défi qui vous est proposé. Si vous réussissez, vous serez récompensé(e) par une pièce de puzzle et pourrez passer au

défi suivant.

- \* pièce de puzzle n°1 : Rebondissez intelligemment pour éviter les soleils tranchants et récupérer les pièces-banane.
- \* pièce de puzzle n°2 : Evitez de vous retrouver sous un pilier hurleur prêt à tomber.
- \* pièce de puzzle n°3 : Faites quatre rebonds consécutifs sur les calmars pour atteindre le haut de la zone.
- \* pièce de puzzle n°4 : Collectez les pièces en vous déplaçant sur une plate-forme rotative géante.
- \* pièce de puzzle n°5 : Evitez les boules piquantes et récupérez les pièces au milieu des deux plates-formes.

Si tout s'est bien passé, vous êtes désormais en possession de l'ensemble des orbes sacrés !

## BOSS FINAL : Terreur de Tiki Tong

Mode chrono :

-Or : 02:23,00

-Argent : 02:32,00

-Bronze : 02:58,00

Sachez que pour affronter le boss final, vous devrez d'abord passer par une phase en tonneau-fusée similaire à l'entraînement que vous avez suivi à la fin du monde 7.

Par ailleurs, il sera quelques fois nécessaire que vous accélériez pour éviter de vous faire écraser par certains obstacles. Pour gérer les montgolfières, dirigez-vous vers les extrémités gauche et droite de l'écran, vous pourrez ainsi les éviter plus aisément.

Le chef des tikis hypnotiseurs est en colère et s'apprête à transformer ses sujets avec les bananes qu'il a volées. En les couvrant de nectar, il les transforme en mains dont il prévoit de se servir pour vous ratatiner ! Ne le laissez donc pas vous faire de mal et flanquez-lui une bonne raclée !

### \* Phase 1

o L'ennemi attaque avec ses mains. Quand il se prépare à les faire claquer, glisser ou encore à les plaquer au sol, sautez au moment où les joyaux clignent pour les éviter. Sautez deux fois sur chacune des pierres précieuses qui ornent les mains du tiki pour les détruire.

### \* Phase 2

-Sans ses précieuses mains, le grand tiki ne peut plus faire grand-chose si ce n'est tenter de vous écraser en vous tombant dessus. Evitez-le et sautez sur le joyau (ou le bouton poussoir, comme vous voulez) qu'il a sur lui une première fois. Prenez garde aux ondes de choc !

-Ensuite, évitez les ennemis enflammés qui vous poursuivent puis sautez une deuxième fois sur le joyau quand l'occasion se présentera.

-Penchez-vous pour éviter ses assauts et sautez une troisième et ultime fois sur son joyau.

Vous venez à l'instant de vaincre le grand tiki ! Profitez bien de la cinématique de fin !

Toutefois, vous pourrez remarquer que les 100% du jeu ne sont pas encore atteints, l'aventure continue !

## MONDE 9 : LE TEMPLE D'OR

Puisque vous avez obtenu les orbes de chacun des mondes précédents, un accès au temple doré vous est permis.

Après la cinématique, vous serez transporté(e) vers un niveau spécial où votre agilité sera mise à rude épreuve !

### NIVEAU 9-1 : Temple d'or

Pièces de puzzle : 5 (fraise)

Mode chrono :

-Or : 01:04,00

-Argent : 01:30,00

-Bronze : 02:14,00

L'agencement de ce niveau pourrait vous donner faim, car pour avancer, vous allez devoir sauter de fruit en fruit ! En chemin, tentez de dénicher des pièces-banane dans tous les recoins du parcours.

Sous la première plate-forme (pas un fruit) après le début du niveau, vous pourrez remarquer la mystérieuse présence d'une urne. Martelez la plate-forme en son centre pour que l'urne libère la pièce de puzzle n°1 qu'elle contient.

Là où plusieurs myrtilles sont alignées sur deux niveaux, sautez sur chacune d'elles afin de récolter les bananes posées dessus. Vous ferez ainsi apparaître la pièce de puzzle n°2 sur la fraise située plus haut.

Récoltez toutes les bananes qui tournent en rond au-dessus d'une grosse banane pour faire apparaître la pièce de puzzle n°3.

Lorsque vous aurez atteint un trio de fraises flottantes, récupérez toutes les bananes qui leur tombent dessus pour faire apparaître la pièce de puzzle n°4.

Pour finir, prenez la pièce de puzzle n°5 sur la quatrième grosse banane qui tourne, juste avant de rejoindre la fin du niveau.

Après vous être propulsé(e) de tonneau en tonneau avec succès, un ultime tonneau apparaîtra. Celui-ci comporte le symbole du miroir d'or, objet prouvant votre bravoure et symbolisant la fin de votre aventure.

### MODE MIROIR

Sincères félicitations, vous avez terminé le jeu avec succès et un score remarquable : 100% de réussite !

L'obtention du miroir d'or signifie que désormais, vous avez accès au mode miroir de Donkey Kong Country Returns. Dans ce nouveau mode de jeu, il s'agit de refaire l'intégralité des niveaux à l'envers, comme si vous progressiez dans le reflet d'un miroir.

Détail important : vous ne disposez que d'un seul cœur de vie, les objets sont inutilisables et Diddy ne pourra pas vous venir en aide.

Finalement, l'aventure n'est peut-être pas encore terminée... et si vous vous lanciez le défi insensé de terminer le jeu en mode miroir ? Tant que vous y êtes, récoltez toutes les médailles d'or dans chacun des niveaux en mode normal !

Si vous réussissez cette ultime mission, vous pourrez terminer le jeu non pas à 100, mais à 200% !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter bon courage et à profiter un maximum de cette nouvelle aventure dans l'univers de Donkey Kong Country Returns !

## CHANGEMENT DE MUSIQUE

Au tout début du jeu, revenez dans la cabane et frappez le sol au niveau de la télévision. La musique des Kong s'arrêtera pour laisser place au générique de "Donkey Kong Country Returns". Frappez encore le sol pour inverser le générique et la musique des Kong.

## OBTENIR DIDDY FACILEMENT

Si vous voulez démarrer un niveau avec Donkey et Diddy, recommencez un stage où le tonneau de Diddy se trouve très près de l'entrée et quittez le niveau. Vous verrez que Diddy sera toujours avec vous dans le niveau suivant.

## LES MÉDAILLES BLEUES ET LA DERNIÈRE IMAGE

Si toutes les lettres K, O, N et G sont trouvées dans un niveau, on obtient une médaille rouge. Mais si ces lettres sont récupérées en mode Miroir, la médaille obtenue deviendra bleue. Pour obtenir la dernière image d'un monde, il faut finir tous les niveaux de ce monde en Mode Miroir, prendre toutes les lettres K, O, N et G en Mode Miroir (donc toutes les médailles bleues) et toutes les pièces de puzzle.

## CRÉDITS DU JEU

Pour accéder à la liste des crédits de fin du jeu, vous devez le terminer au moins une fois puis vous rendre dans le menu des options.



# Dr. Mario

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## + THÈME DE SUPER MARIO BROS

Détruisez au moins quatre virus d'un seul coup pour entendre le thème musical de Super Mario Bros.

## + ANIMATIONS SPÉCIALES

Terminez les niveaux suivants avec la vitesse maximum pour voir des animations spéciales.

Niveau 05	Vitesse max
Niveau 10	Vitesse max
Niveau 15	Vitesse max
Niveau 20	Vitesse max

## + EPILOGUE

Terminez le niveau 20 dans n'importe quel niveau de difficulté pour voir l'animation de fin du jeu.

# E.X. Troopers

© Capcom

+ D'INFOS

FORUM

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à la fin de l'épisode 1 dans l'interface W.I.Z.

Code à utiliser pour le Café :	390184
Code à utiliser pour le Café :	014193
Débloquer le Bullion (Extra Large) :	571006
Débloquer le Bullion (Large) :	822419
Débloquer le Bullion (Medium) :	240325
Débloquer un costume de Bren :	810111
Débloquer un objet pour Bren. :	453927
Débloquer le Hagi Toko! T-Shirt et le Short pour Bren :	258104
Débloquer le JOYSOUND Jacket pour Bren :	932571
Débloquer le Keroro Fire Jacket pour Bren :	486290
Débloquer le Military Wing pour Bren :	941342
Débloquer la Platinum Armour pour Bren :	070682
Débloquer le Plazma Bombert :	565656
Débloquer la Rathalos Armour de Monster Hunter pour Bren :	729443
Débloquer le Riders blitz outfit pour Bren :	697834
Débloquer le the Skull Biker pour Bren :	632798
Débloquer le Sport Stars pour Bren :	163489

# F-Zero : Maximum Velocity

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

## ⬇ RESET AU COURS DU JEU

En cours de partie, appuyez simultanément sur Select + Start + A + B.

## ⬇ MODE DÉMONSTRATION

A l'écran titre, appuyez sur le bouton Select.

## ⬇ EFFACER LES SAUVEGARDES

Lorsque vous mettez en marche la console, maintenez enfoncés les boutons L + R. Répondez alors "Oui" lorsqu'on vous demande si vous voulez effacer les sauvegardes du jeu.

## ⬇ NOUVEAUX VÉHICULES

### Sly Joker

Remportez les circuits Pawn, Knight et Bishop en difficulté standard.

### Falcon Mk.II

Remportez tous les championnats en mode normal.

### Fighting Comet

Remportez tous les championnats en mode expert.

### Silver Thunder

Remportez tous les championnats en mode novice.

### Stingray

Remportez les trois premiers championnats en mode novice.

## ➤ AVOIR LA JET VERMILLON

Finir tous les championnats en difficulté master avec les 9 véhicules.

## ➤ ECRAN DES MOTS DE PASSE

A l'écran de sélection de la machine, faites : L, R, Start, R, L, Select, en mode Grand Prix.

## ➤ SÉRIES QUEEN

Pour avoir accès aux séries Queen, vous devez terminez les circuits Pawn, Knight et Bishop en mode expert.

## ➤ CARACTÉRISTIQUES DES VOITURES

### Hot violet

Vitesse : ++

Virages : +

### Fire ball

Vitesse : +++

Virages : -

### J.B Crystall

Vitesse : +

Virages : +++

### Wind Walker

Vitesse : ++

Virages : -

## MODE CHAMPIONSHIP

Pour accéder au mode Championship, remportez les séries Pawn, Knight et Bishop en facile.

+ D'INFOS

FORUM

## + MODE ENTRAÎNEMENT

Complétez 20 leçons du Parc Fallblox pour débloquer le mode Entraînement dans le menu de Papa Blox.

## + STUDIO FALLBLOX

Complétez 10 leçons du Parc Fallblox pour débloquer le Studio Fallblox qui vous permettra de créer vos propres puzzles.

## + LES GADGETS

### Bloc flottant

Réussir le défi 2-1.

### Bouche d'égout

Réussir le défi 3-1.

### Portes

Réussir le défi 4-1.

### Interrupteurs

Réussir le défi 5-1.

## + RÉCOMPENSES DE FIN DE PARTIE

Terminez le jeu en résolvant les 100 défis pour débloquer les bonus suivants :

{I} Puzzles B (40 défis bonus)

Sound Test

Revoir les crédits et la séquence de fin

# Fire Emblem : Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi

© Nintendo / Intelligent Systems

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## SOUND TEST

Après avoir sauvegardé, choisissez l'option de ne pas continuer la partie, puis faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut et A pour accéder au Sound Test.

# Fire Emblem : Awakening

© Nintendo / Intelligent Systems 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + MODE LUNATIC+

Terminer le jeu en Lunatic pour débloquent ce mode.

## + RECRUTER TOUS LES PERSONNAGES OPTIONNELS

### Kellam (Callum) (chevalier niv 5)

NPC, chapitre 3. Lui parler avec Chrom au premier tour.

### Donnel (Donny) (villageois niv 1)

Mission annexe n°1. Il doit passer au niv 2 avant la fin de la mission.

### Gaius (Gaia) (voleur niv 5)

Ennemi, chapitre 6. Lui parler avec Chrom.

### Libra (Libera) (moine guerrier niv 1)

NPC, chapitre 9. Lui parler avec Chrom.

### Tharja (Sariya) (mage noir niv 10)

Ennemi, chapitre 9. Lui parler avec Chrom.

### Anna (baladin niv 1)

NPC, mission annexe n°4. Lui parler avec Chrom.

### Say'ri (Sairi) (maître épéiste niv 1)

NPC, chapitre 15. Lui parler avec Chrom.

### Owain (Wood) (myrmidon niv 10)

-Relation de soutien de niveau S entre Lissa et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloqué.

-NPC, mission annexe n°5. Lui parler avec Chrom ou Lissa.

### Inigo (Azure) (mercenaire niv 10)

-Relation de soutien de niveau S entre Olivia et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloqué.

-NPC, mission annexe n°6. Lui parler avec Chrom ou Olivia.



### Brady (prêtre niv 10)

- Relation de soutien de niveau S entre Maribelle et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloquent.
- NPC, mission annexe n°7. Lui parler avec Chrom ou Maribelle.

### Kjelle (Degel) (chevalier niv 10)

- Relation de soutien de niveau S entre Sully et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloquent.
- NPC, mission annexe n°8. Lui parler avec Chrom ou Sully.

### Cynthia (chevalier pégase)

- Relation de soutien de niveau S entre Sumia et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloquent.
- Ennemi, mission annexe n°9. Lui parler avec Chrom ou Sumia.

### Severa (Selenia) (mercenaire niv 10)

- Relation de soutien de niveau S entre Cordelia et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloquent.
- NPC, mission annexe n°10. Parler à Severa (alliée) puis la conduire jusqu'à Holland (ennemi) et protéger Severa jusqu'au bout.

### Gerome (Jerome) (chevalier dragon niv 10)

- Relation de soutien de niveau S entre Zelcher (Cherche) et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloquent.
- NPC, mission annexe n°11. Lui parler avec Chrom ou Zelcher.

### Linfan (Morgan) (niv 10)

- Relation de soutien de niveau S entre le personnage que vous avez créé au début et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloquent.
- Mission annexe n°12. Lui parler avec Chrom ou le personnage que vous avez créé au début.

### Yarne (Chambray) (niv 10)

- Relation de soutien de niveau S entre Palne (Velvet) et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloquent.
- NPC/ennemi (selon le camp que vous avez choisi), mission annexe n°13. Lui parler avec Chrom ou Palne.

### Laurent (Loran) (mage niv 10)

- Relation de soutien de niveau S entre Miriel et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloquent.
- Mission annexe n°14. Entrer dans le village avec Chrom ou Miriel.

### Noire (archer niv 10)

- Relation de soutien de niveau S entre Tharja et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloquent.
- NPC, mission annexe n°15. Lui parler avec Chrom ou Tharja.

### Nah (manakete niv 10)

- Relation de soutien de niveau S entre Nowi et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 débloquent.
- NPC, mission annexe n°16. Lui parler avec Nowi ou Chrom.

### Tiki (manakete)

Annexe 17. Elle vous rejoint si elle survit à la fin du chapitre.

### Gangrel (Baladin niv 15)

Annexe 18 via SpotPass + chapitre 25 complété. Lui parler 3 fois avec Chrom.

### Walhart (Conquérant niv 30)

Annexe 19 via SpotPass + chapitre 25 complété. Obtenu automatiquement à la fin du chapitre si Chrom l'a combattu.

### Emmeryn (Sage niv 10)

Annexe 20 via SpotPass + chapitre 25 complété. Vous rejoint à la fin du chapitre si elle a survécu.

### Yen'Fay (Bretteur)

Annexe 21 via SpotPass + chapitre 25 complété. Lui parler avec Say'ri.

### Aversa (Chevalier Pégase Noir)

Annexe 22 via SpotPass + chapitre 25 complété. Vous rejoint à la fin du chapitre si elle a survécu.

### Priam (Héros)

Annexe 23, via SpotPass + chapitre 25 complété. Vous rejoint à la fin du chapitre.

## RECRUTER TOUS LES PERSONNAGES DES DLC PAYANTS

Note 1 : Les noms des chapitres et des personnages sont donnés en version US.

Note 2 : A l'inverse des personnages SpotPass, les personnages suivants sont payants.

N° du DLC	Nom du DLC	Personnage bonus
1	Champions of Yondar	Marth
2	Champions of Yondar 2	Red
3	Champions of Yondar 3	Micaiah
4	Lost Bloodlines 1	Leif
5	Lost Bloodlines 2	Alm
6	Lost Bloodlines 3	Seliph
7	Smash Brethren 1	Elincia
8	Smash Brethren 2	Eirika
9	Smash Brethren 3	Lyndis
10	Rogues and Reddemon 1	Donnel
11	Rogues and Reddemon 2	Colin
12	Rogues and Reddemon 3	Ken
15	Infinite Regalia	Eldigan
16	Death's Embrace	Est
17	Five-Anna Firefight	Catria
18	Roster Rescue	Palla
25	The Strongest One	Katrina

## RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Terminez le jeu pour débloquer le contenu du menu Extras : Cinématiques, Conversations de soutien, Galerie et Sound Test.

## LES TECHNIQUES DE BASE

Vous les trouverez et pourrez les utiliser avec les personnages jouables de la campagne.

Attaque Combinée+ : Ajoute 10% aux chances d'effectuer une attaque double.  
Appris par Lord au niveau 1.

Charme : +5 aux taux de précision et d'esquive à tous les alliés dans un rayon de 3 carreaux .  
Appris par Lord au niveau 10.

Ether : Déclenche Solaire et Lunaire.  
Activation : (Tech / 2) %.  
Appris par Grand Lord au niveau 5.

Majesté : Ajoute 10% aux chances d'activer les compétences.  
Appris par Grand Lord au niveau 15.

Harmonie : Confère 50% d'expérience en plus à l'unité lorsqu'elle est en duo.  
Appris par Tacticien au niveau 1.

Solidarité : Confère critique et esquive +10 à tous les alliés adjacents.  
Appris par Tacticien au niveau 10.

Ignition : Rajoute 50% de Force à Magie ou 50% de Magie à Force.  
Activation : (Tech) %.  
Appris par Maître Stratège au niveau 5.

Ralliement Eventail : Toutes les stats +4 à tous les alliés dans un rayon de 3 carreaux pendant un tour.  
Activation : commande.  
Appris par Maître Stratège au niveau 15.

Discipline : Double les points de maîtrise d'arme qu'obtient l'unité.  
Appris par Cavalier au niveau 1.

Soldat des plaines : Confère précision et esquive +10 lorsque l'unité combat en extérieur.  
Appris par Cavalier au niveau 10.

Appui : L'unité gagne +1 à toutes les stats lorsqu'elle combat en duo.  
Appris par Paladin au niveau 5.

Egide : Réduit de moitié les dommages causés par les arcs, les tomes et les dracopierres.  
Activation : (Tech) %  
Appris par Paladin au niveau 15.

Lunaire : Stats défense et résistance de l'ennemi divisées par 2 lorsque l'unité est attaquée.  
Activation : (Tech) %.  
Appris par Grand Chevalier au niveau 5.

Protection Combinée+ : Ajoute 10% aux chances de protection en duo.  
Appris par Grand Chevalier au niveau 15.

Défense +2 : Confère défense +2.  
Appris par Chevalier au niveau 1.

Soldat de Donjon : Confère précision et esquive +10 lorsque l'unité combat en intérieur.  
Appris par chevalier au niveau 10.

Ralliement Défense : Confère Défense +4 à tous les alliés dans un rayon de 3 carreaux pendant un tour.  
Activation : commande.  
Appris par Général au niveau 5

Protection : Réduit de moitié les dommages causés par les épées, les lances, les haches et les bestipierres.  
Activation : (Tech) %.  
Appris par Général au niveau 15.

Esquive : Confère esquive +10.  
Appris par Epéiste au niveau 1.

Initiative : Si les PV sont inférieurs ou égaux à 50%, l'unité frappe en premier, même si elle est attaquée.  
Appris par Epéiste au niveau 10.

Stellaire : Frappe 5 fois à 50% de dégâts.  
Activation : (Tech / 2) %.  
Appris par Bretteur au niveau 5.

Art de l'Epée : Confère force +5 lorsque l'unité équipe une épée ou magie +5 si épée orage est équipée.  
Appris par Bretteur au niveau 15.

Parcimonie : L'unité attaque sans user son arme.  
Activation : (Cha x 2) %.  
Appris par Mercenaire au niveau 1.

Prévoyance : Confère précision et esquive +10 lorsque l'unité est attaquée.  
Appris par Mercenaire au niveau 10.

Solaire : L'unité récupère en PV 50% des dégâts qu'elle a causé à l'ennemi.  
Activation : (Tech) %.  
Appris par Héros au niveau 5.

Brise-Hache : Confère précision et esquive +50 quand l'ennemi est équipé d'une hache.  
Appris par Héros au niveau 15.

PV +5 : Confère +5 PV aux PV max  
Appris par Combattant au niveau 1.

Ferveur : Confère critique +5.  
Appris par Combattant au niveau 10.

Ralliement Force : Confère Force +4 à tous les alliés dans un rayon de 3 carreaux pendant un tour.  
Activation : commande.  
Appris par Guerrier au niveau 5.

Contre : Les dégâts reçus d'un ennemi adjacent lui sont aussi infligés.  
Appris par Guerrier au niveau 15.

Maraude : Si l'unité tue un ennemi, elle a une chance d'obtenir un trésor (S).

Activation : (Cha) %.

Appris par Barbare au niveau 1.

Alea : -5 en précision, mais +10 critique

Appris par Barbare au niveau 10.

Colère : Critique +20 lorsque l'unité a moins de 50% de ses PV.

Appris par Berserker au niveau 5.

Art de la Hache : Confère force +5 lorsque l'unité équipe une hache ou magie +5 si tonnerre est équipé.

Appris par Berserker au niveau 15.

Technique +2 : Confère technique +2

Appris par Archer au niveau 1.

Anticipation : Confère précision et esquive +15 lorsque l'unité attaque.

Appris par Archer au niveau 10.

Précision +20 : Confère précision +20.

Appris par Archer d'élite au niveau 5.

Art de l'Arc : Confère force +5 lorsque l'unité est équipée d'un arc.

Appris par Archer d'élite au niveau 15.

Ralliement Technique : Confère Technique +4 à tous les alliés dans un rayon de 3 carreaux pendant un tour.

Activation : commande.

Appris par Cavalier archer au niveau 5.

Brise-Arc : Confère précision et esquive +50 quand l'ennemi est équipé d'un arc.

Appris par Cavalier archer au niveau 15.

Crochetage : Permet d'ouvrir les portes et les coffres.

Appris par Voleur au niveau 1.

Mouvement +1 : Confère mouvement +1.

Appris par Voleur au niveau 10.

Meurtier : Tue l'unité instantanément (peut être paré). Activation : (Tech / 4 ) %.

Appris par Assassin au niveau 5.

Passage : Permet de traverser toutes les cases, mêmes celles occupées par un ennemi.

Appris par Assassin au niveau 15.

7 chanceux : Confère précision et esquive +20 jusqu'au 7ème tour.

Appris par Baladin au niveau 5.

Mobilité : Permet de passer avec un coût de mouvement 1 sur toutes les cases.

Appris par Baladin au niveau 15.

Vitesse +2 : Confère vitesse +2.

Appris par Chevalier pégase au niveau 1.

Répit : Permet de récupérer 20% des PV max de l'unité si aucun allié n'est présent dans un rayon de 3 carreaux.

Appris par Chevalier pégase au niveau 10.

Ralliement vitesse : Confère vitesse +4 à tous les alliés dans un rayon de 3 carreaux pendant un tour.

Activation : commande.

Appris par Chevalier faucon au niveau 5.

Art de la Lance : Confère force +5 lorsque l'unité est équipée d'une lance.

Appris par Chevalier faucon au niveau 15.

Ralliement Mouvement : Confère mouvement +1 à tous les alliés dans un rayon de 3 carreaux pendant un tour.

Activation : commande.

Appris par Chevalier pégase noir au niveau 5.

Elan victorieux : Si l'unité tue un ennemi, elle peut rejouer. (une fois par tour)

Appris par Chevalier pégase noir au niveau 15.

Force +2 : Confère force +2

Appris par Chevalier wyverne au niveau 1.

Indépendance : Confère précision et esquive +10 si aucun allié n'est présent dans un rayon de 3 carreaux.

Appris par Chevalier wyverne au niveau 10.

Adrénaline : Confère précision et esquive +15 au début du combat. Décroît à chaque tour.

Appris par Lord wyverne au niveau 5.

Brise-Épée : Confère précision et esquive +50 quand l'ennemi est équipé d'une épée.

Appris par Lord wyverne au niveau 15.

Guide : L'unité gagne mouvement +2 lorsqu'elle est en duo.

Appris par Chevalier griffon au niveau 5.

Bris-Lance : Confère précision et esquive +50 quand l'ennemi est équipé d'une lance.

Appris par Chevalier griffon au niveau 15.

Magie +2 : Confère magie +2.

Appris par Mage au niveau 1.

Concentration : Confère critique +10 si aucun allié n'est présent dans un rayon de 3 carreaux.

Appris par Mage au niveau 10.

Ralliement Magie : Confère magie +4 à tous les alliés dans un rayon de 3 carreaux.

Activation : commande.

Appris par Sage au niveau 5.

Art du Tome : Confère magie +5 lorsque l'unité est équipé d'un tome.

Appris par Sage au niveau 15.

Aura maléfique : esquive -15 à tous les ennemis adjacents.

Appris par Mage noir au niveau 1.

Manteau maléfique : esquive et esquive critique -10 à tous les ennemis dans un rayon de 3 carreaux.

Appris par Mage noir au niveau 10.

Vengeance : Rajoute 50% des PV manquants au prochain coup.

Activation : (Tech x 2) %

Appris par Sorcier au niveau 5.

Brise-Tome : Précision et esquive +50 quand l'ennemi est équipé d'un tome.

Appris par Sorcier au niveau 15.

Persévérance : Précision et esquive +1 à chaque tour. L'effet s'arrête après 15 tours.  
Appris par Paladin noir au niveau 5.

Preneur de Vie : L'unité reçoit en PV 50% des dégâts qu'elle a infligé à l'ennemi si celui-ci meurt.  
Appris par Paladin noir au niveau 15.

Miracle : L'unité survit à un coup fatal si ses PV était supérieur à 1.  
Activation : (Cha) %  
Appris par Soeur et Vicaire au niveau 1.

Main guérisseuse : +5 aux PV guérit lorsque l'unité soigne des alliés avec un bâton.  
Appris par Soeur et Vicaire au niveau 10.

Ralliement Chance : Confère chance +8 à tous les alliés dans un rayon de 3 carreaux pendant un tour.  
Activation : commande.  
Appris par Soeur guerrière et Moine guerrier au niveau 5.

Renouvellement : Récupère 30% des PV max au début du tour.  
Appris par Soeur guerrière et Moine guerrier au niveau 15.

Résistance +2 : Confère résistance +2.  
Appris par Troubadour au niveau 1.

Demoiselle : Confère critique et esquive critique +10 à tous les alliés masculins dans un rayon de 3 carreaux.  
Appris par Troubadour au niveau 10.

Ralliement Résistance : Confère résistance +4 à tous les alliés dans un rayon de 3 carreaux.  
Activation : commande.  
Appris par Walkyrie au niveau 5.

Soutien combiné+ : Augmente les chances de protection et d'attaque en duo.  
Appris par Walkyrie au niveau 15.

Prodige : +20% de chances d'augmenter les caractéristiques à chaque niveau.  
Appris par Villageois au niveau 1.

Outsider : Précision et esquive +15 quand l'unité a un niveau plus bas que l'ennemi (classes avancées considérées comme niveau 20).  
Appris par Villageois au niveau 15.

Chance +4 : Confère chance +4.  
Appris par Danseuse au niveau 1.

Chorégraphie : Pendant qu'ils rejouent, les alliés gagnent force, magie, défense et résistance +2  
Appris par Danseuse au niveau 15.

Rythme pair : Confère précision et esquive +10 durant les tours pairs.  
Appris par Tagüel au niveau 1.

Fléau des bêtes : Le tagüel transformé inflige plus de dégâts aux unités à cheval, pégase et griffon.  
Appris par Tagüel au niveau 15.

Rythme impair : Confère précision et esquive +10 durant les tours impairs.  
Appris par Manakete au niveau 1.

Fléau des dragons : Le manakete transformé inflige plus de dégâts aux unités à dos de dragon.  
Appris par Manakete au niveau 15.

## RÉCOMPENSES DES POINTS DE RENOMMÉE

Voici la liste des récompenses que vous pouvez obtenir avec votre niveau de renommée.

{| Epée verre : 50  
Scolaris : 100  
Hache d'Orsin : 150  
Graine d'amitié : 210  
Epée orage : 270  
Goutte : 330  
Besticide : 400  
Poudre : 470  
Vent de Celica : 550  
Tome secret : 630  
Grand-arc : 720  
Hast d'Ephraïm : 810  
Icône divine : 900  
Trésor (L) : 1000  
Aile éclair : 1200  
Epée de Leif : 1500  
Tonnerre : 1800  
Robe sainte : 2200  
Arc d'Innes : 2600  
Mercurius : 3000  
Ecu dragon : 3500  
Rapière noble : 4000  
Larme de Tiki : 4500  
Parthia : 5000  
Lance de Sigurd : 5750  
Talisman : 6500  
Hache d'Hector : 7250  
Epée d'Alm : 8000  
Feu de Micaiah : 9000  
Gradivus : 10000  
Larme de Naga : 30000  
Bottes : 50000  
Emblème Suprême : 99999

## EMPÊCHER L'ARRIVÉE DE RENFORTS ENNEMIS

Lors de certaines batailles, vos ennemis obtiendront souvent des renforts dans diverses zones des missions, ces renforts arriveront sur les bords des cartes ou depuis des escaliers. Afin d'empêcher ces unités de venir, il suffit de placer vos soldats sur les cases représentant les escaliers, une fois le tour contenant les renforts ennemis passé, ils ne viendront plus.



## CONSEILS SPOTPASS

La fonction SpotPass permet de débloquent du contenu supplémentaire dans le jeu, et notamment un grand nombre de personnages issus des anciens volets de la série. Toutefois, l'apparition de ces bonus est aléatoire, vous devrez donc vous connecter régulièrement pour tout obtenir. Si vous n'avez rien de nouveau, vérifiez que vous avez bien activé le SpotPass dans le menu (depuis la carte du monde) et laissez votre console en veille quelques minutes avant de réessayer. Ensuite, allez dans le menu Sans fil / Données reçues (toujours depuis la carte du monde), et vous aurez accès aux bonus suivants :

### > Groupes bonus

Vous avez la possibilité de payer pour recruter le personnage qui est apparu, ou bien de l'affronter pour le recruter sans rien payer. Les personnages sont classés par épisodes, il en existe 120 au total mais vous ne pouvez en recruter que 20 à la fois. Lorsque vous atteignez la limite de 20, vous pouvez choisir de congédier un personnage pour en récupérer un nouveau.

### > Objets bonus

Vous pouvez récupérer les armes ou objets qui apparaissent de temps en temps.

### > Cartes bonus

Vous avez accès à de nouvelles maps en différents endroits de la carte du monde.

### > Adversaires bonus

Vous pouvez affronter de nouveaux groupes d'adversaires destinés aux batailles en coopération.

## CONTINUER À GAGNER DE L'XP MÊME APRÈS LE NIVEAU 20

Quand un personnage de classe supérieure (c'est-à-dire après qu'il ait déjà utilisé un Magister) atteint le niveau 20, il est à son maximum et ne peut en théorie plus gagner d'XP. Pour continuer à le faire progresser, faites-lui utiliser un Scholaris (à acquérir pour 2500 écus) et réassignez-lui la même classe que celle qu'il avait déjà. Il sera rétrogradé au niveau 1 mais aucune de ses statistiques n'aura changé pour autant. Il pourra ainsi de nouveau gagner de l'XP.

## RÉAPPARITION DES ENNEMIS

Si vous n'avez plus aucun ennemi sur la carte du monde, sachez qu'il existe un magasin où vous pourrez acheter autant de boîtes infâmes (500 écus) que vous voulez. Elles font apparaître de nouveaux ennemis à l'endroit où vous vous trouvez, donc vous êtes libre de choisir la map de la bataille en vous plaçant à l'endroit désiré sur la carte du monde.

## 📌 CONSEILS POUR LE MODE DÉMENT

Afin de venir à bout du plus ardu mode de difficulté de ce jeu, il est bon de savoir plusieurs choses.

- Lors de la création de votre avatar, privilégiez la défense ou la vitesse (suivant votre feeling) au détriment de la technique ou de la résistance.
- N'utilisez que très peu Frédérick ! En effet, c'est un gouffre à expérience et il se révélera vite beaucoup plus faible que vos autres unités. Utilisez-le seulement en cas de force majeure.
- Et donc, au contraire, utilisez énormément Daraen (le nom par défaut de votre avatar) et Chrom qui seront vos principaux atouts tout au long du jeu.
- Transmettez la capacité Élan Victorieux aux enfants, ceux-ci étant beaucoup plus puissants que leurs parents ils vous permettront de finir au plus vite les chapitres et donc de ne pas vous faire submerger par les vagues de renforts ennemies.
- N'hésitez pas à relancer un chapitre si vous vous apercevez que trop d'ennemis ont des capacités gênantes telles que Contre+, car leurs techniques ne sont pas fixes.

## 📌 CHOISIR LES TECHNIQUES HÉRÉDITAIRES

Comme vous le savez sans doute déjà, chaque enfant du futur hérite de deux techniques de ses parents, une technique de sa mère, et une technique de son père. Mais, comment savoir à l'avance de quelles techniques il héritera ? Comment faire en sorte de faire hériter une technique et pas une autre ?

La présente astuce vous permettra, d'une façon extrêmement simple, de faire en sorte que vos enfants du futur héritent à coup sûr des deux techniques que vous aurez choisies au préalable.

Avant de commencer l'annexe d'un enfant du futur, allez dans le menu, et regardez les techniques de ses deux parents. Pour chacun des deux, enlevez-lui toutes ses techniques, sauf une, celle que vous voulez faire hériter. Puis, lancez l'annexe : l'enfant du futur aura hérité de ces deux techniques. Une fois l'annexe finie et l'enfant recruté, n'oubliez pas de rendre aux deux parents toutes les techniques que vous aviez mises de côté !

Attention ! Cette astuce comprend une seule exception : Chrom. Il ne pourra hélas pas faire hériter Ether à son second enfant, car ce dernier héritera systématiquement de Chrom la technique Majesté, et ce, quoi que vous fassiez.

## 📌 OBTENIR PLUS FACILEMENT DES BOÎTES INFÂMES EN MODE DIFFICILE ET +

Il est assez facile d'acheter des boîtes infâmes en mode Normal, mais dans les difficultés supérieures, leurs prix augmentent et les rendent de plus en plus indispensables pour l'amélioration des personnages et de leurs soutiens. Pour en acheter plus rapidement, utilisez cette procédure (nécessite le Spotpass) :

- Dès que vous avez un Scholaris, utilisez-le sur un personnage pouvant devenir un Bandit afin de lui enseigner la technique Maraude (Vaïke, Gregor, Henry, Avatar mâle...), de préférence un personnage ayant beaucoup de chance. Pensez aussi à les marier pour transmettre cette technique à leurs enfants.
- Invoquez un personnage SpotPass et affrontez-le UNIQUEMENT avec les personnages dotés de la technique Maraude.

Répétez plusieurs fois la procédure pour gagner assez d'écus afin d'acheter des boîtes infâmes.

# Fire Emblem : The Sacred Stones

© Nintendo / Intelligent Systems 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## PERSONNAGES OPTIONNELS

### Histoire d'Ephraïm

Amelia

Chapitre 9, tour 5, parlez-lui avec Eirika ou Franz.

Comrag

Chapitre 10, parlez-lui avec Duessel ou Tana.

L'Archel

Chapitre 11, parlez-lui avec Ephraïm.

Dozla

Chapitre 11, parlez-lui avec L'Archel.

Ewan

Chapitre 12, visitez la petite maison au tour 5.

Marisa

Chapitre 12, parlez-lui avec Ewan.

### Histoire d'Eirika

Ross

Chapitre 2, parlez-lui avec Eirika.

Garcia

Chapitre 2, parlez-lui avec Ross.

Colm

Chapitre 3, tour 2, parlez-lui avec Neimi.

Lute

Chapitre 4, visitez la maison inférieure gauche.

Joshua

Chapitre 5, parlez-lui avec Natasha.

Innes

Chapitre 10, parlez-lui avec Tana ou Eirika.

Gerrick

Chapitre 10, parlez-lui avec Innes.

Tethys

Chapitre 10, parlez-lui avec Gerrik.

Marisa  
Chapitre 10, parlez-lui avec Gerrik.

Comrag  
Chapitre 13, parlez-lui avec Eirika.

Rennac  
Chapitre 14, parlez-lui avec Eirika ou L'Arachel.

## Mode Extra

Fado  
Terminez les Ruines.

Glen  
Terminez les Ruines, tour 5.

Hayden  
Terminez les Ruines, tour 5.

Valter  
Terminez les Ruines, tour 7.

Lyon  
Terminez les Ruines 3 fois.

Ismaire  
Terminez la Tour.

Caellach  
Terminez la Tour 3F.

Orson  
Terminez la Tour 6F.

Riev  
Terminez la Tour 7F.

Selena  
Terminez la Tour 3 fois.

## AVOIR DES PAIRES DE BOTTES ET DES PYROBOUCLERS À L'INFINI

Une fois le chapitre 19 terminé, vous aurez la possibilité d'aller dans les Ruines de Lagdou et donc de faire cette manipulation pour obtenir des bottes et des pyroboucliers.

{| 1. Sauvegardez votre partie, n'importe où sur la map.

2. Réinitialisez votre console.

3. Entrez dans les ruines puis entamez le combat avec un personnage ayant sept points de mouvement (Ephraïm Amélioré par exemple) et placez-le sur la 3ème case de la 1ère ligne de la map pendant la préparation du combat.

4. Faites la manipulation suivante 13 fois : Sélectionnez votre personnage (avec A), droite, droite, bas, bas, gauche, haut, droite, désélectionnez votre personnage (avec B). Faire une autre action quelconque annule la manipulation et vous devrez tout recommencer.

5. Une fois cela fait, capitulez.

6. Retournez ensuite dans les Ruines de Lagdou, sans bouger sur la map.
7. Lancez le combat puis capitulez une nouvelle fois.
8. Refaites les étapes 6 et 7.
9. Retournez à nouveau dans les Ruines de Lagdou, et vous pourrez récupérer une paire de bottes + un pyrobouclier que 2 monstres auront dans leur inventaire.

## 📍 EMBLEMENTS DES OBJETS DANS LE DÉSERT (CHAPITRE 15)

Dans le chapitre 15, vous pourrez trouver plusieurs objets enfouis dans le désert en déplaçant un personnage dessus.

{ f Bâton "Téléport" tout en haut à gauche, près de Caellach.

f Bâton "Silence" légèrement en dessous de Caellach, tout au bord de la map.

f "Anneau de Constitution" au dessus du village (celui près d'Ephraïm).

f Épée "Dracocide" autour du squelette (ouest), au milieu du désert.

f "Paire de bottes" autour du squelette (est), au milieu du désert.

f "Arc légal" au sud-est du village près d'Ephraïm.

f "Carte argent" au nord-est de la map (l'emplacement des objets étant aléatoire mais défini dans un certain périmètre, vous pourrez éventuellement avoir besoin d'une unité volante pour cet objet)

f "Tome Métis" autour de l'os ressemblant à un bras, tout à l'est.

f "Magie noire Éclipse" tout en bas à droite, près de Valter.

## 📍 LES MAGASINS SECRETS

Ces magasins servent à acheter des objets rares, voir très puissants, mais ne sont accessibles que si vous avez dans votre inventaire la Carte Membre que Rennac détient au chapitre 14.

Si vous n'avez pas visités ces boutiques pendant les chapitres où ils sont accessibles, pas d'inquiétude : après avoir fini le jeu, vous pourrez les visiter à loisir, juste en allant sur leur case via la carte du monde.

### Boutique secrète du chapitre 14 (Eirika)

Elle se trouve tout en haut de la partie herbeuse, à gauche du trône.

### Boutique secrète du chapitre 14 (Ephraïm):

A partir du coin bas de la grande porte ouest, descendez de 2 cases puis allez 2 cases à gauche et vous tomberez sur la boutique secrète.

### Boutique secrète du chapitre 19:

Elle est dans le coin supérieur est, à l'intérieur du château (donc pas dans la partie herbeuse).

## L'INFLUENCE DU SOUTIEN ENTRE UNITÉS

Suivant l'élément de vos unités ayant du soutien entre elles, elles bénéficieront de bonus en combat si elles se trouvent à moins de 3 cases d'écart.

Terre => Esquive (+7,5 par personne et par rang)  
Ciel => Précision (+9 par personne et par rang)  
Eau => Attaque + défense (+0,5 par personne et par rang)  
Vent => Précision + défense (+2,5 par personne et par rang)  
Feu => Attaque (+0,5) + précision (+2,5)  
Nuit => Attaque (+0,5) + esquive (+2,5)  
Jour => Défense (+0,5) + précision (+2,5)  
Foudre => Défense (+0,5) + esquive (+2,5)

## BONUS DE FIN

Si vous mettez certains personnages en soutien A avant la fin de la trame principale, vous obtiendrez des petits bonus lors de la cinématique de fin. Voici les associations à faire :

{I Joshua et Natasha  
Ross et Amelia  
Colm et Neimi  
Artur et Lute  
Joshua et Marisa  
Kyle et Forde  
Innes et L'Arachel  
Gerik et Tethys  
Saleh et Ewan  
Ephraïm et Tana  
Eirika et Seth  
Kyle et Lute  
Cormag et Tana  
Ewan et Amelia  
Eirika et Ephraïm  
Seth et Natasha  
Franz et Amelia  
Forde et Vanessa  
Gerik et Marisa  
Myrrh et Saleh  
Ephraïm et L'Arachel  
Kyle et Syrene  
Eirika et Forde  
Ephraïm et Myrrh  
Ross et Garcia  
Eirika et Saleh  
Joshua et Gerik  
Innes et Vanessa  
Amelia et Duessel  
Gilliam et Syrene  
Eirika et Tana  
L'Arachel et Dozla  
Syrene et Vanessa

## 📌 ATTAQUE EN TRIANGLE

Si Tana, Vanessa et Syrene se trouvent sur une case adjacente au même ennemi, celles-ci seront en mesure de faire une "Attaque en triangle". Cette attaque sera accompagnée d'une très petite cinématique, et se conclura par un coup critique. Pour que cela fonctionne, il faut impérativement que les 3 unités soient équipées d'une épée ou d'une lance chacune.

Suivant l'unité avec laquelle vous allez lancer l'offensive, la phrase d'introduction avant la cinématique variera :

{| Tana: "Je sais que nous pouvons le faire ! Attaque en triangle !"

Vanessa: "Dame Tana, Syrene ! J'arrive ! Attaque en triangle !"

Syrene: "Admirez l'arme secrète des chevaliers de Frelia ! Attaque en triangle !"

## 📌 AVOIR DES "SUPERS RECRUES"

Ross, Amelia et Ewan, les 3 personnages commençant en sous-classes, peuvent garder cette forme à vie, avec des bonus importants. Pour cela, il faut avoir deux sauvegardes avec de parties terminées (boss de fin battu) : une en ayant suivi le chemin d'Eirika, et une autre avec le chemin d'Ephraim.

Pour votre 3ème sauvegarde, lorsque l'une des 3 unités citées précédemment arrivera niveau 10, vous aurez le choix de la laisser dans sa forme actuelle. Elle agira alors comme une unité normale. Du niveau 10 au niveau 20, vous aurez la possibilité de la promouvoir une dernière fois (Blason Héros pour Ross, Blason Uhlan pour Amelia, et Sage Bague pour Ewan) dans cette forme afin de lui octroyer des bonus considérables :

{| Ross aura 15% permanents de plus en critique.

Amelia aura aussi 15% permanents de plus en critique.

Ewan pourra manier les 3 types de magie (blanche, anima et noire).

## 📌 QUELQUES DROPS

Il existe plusieurs lieux dans le jeu où vous pourrez obtenir divers objets ayant un attrait relatif. Parmi eux le 3ème étage de la Tour de Valni où vous pourrez, en battant des monstres, obtenir des objets plutôt intéressants, si vous cherchez à les revendre par la suite. Il vous faudra toutefois avoir terminé le chapitre 9 pour avoir accès à cette zone.

A la fin du chapitre 20 (avant Darkling wood), les Ruines Lagdou vous seront accessibles au premier étage, en battant des monstres vous pourrez obtenir les objets suivants :

-Red / Blue / White / Black Gem

-Orion Bolt

-Knight / Hero Crest

-Brave Axe / Lance / Sword

Tous ayant un coût supérieur à 1 000 gils.

Note : cette astuce peut également servir à obtenir plus d'argent suite à la vente des objets.

## LES OBJETS CACHÉS DANS LE DÉSERT

L'astuce ici présente dévoile les emplacements exacts des objets se trouvant dans le désert du jeu.

Dans Sacred Stones, le chapitre concerné est le chapitre 15 ; nous noterons les colonnes de cette carte selon des lettres, et les lignes selon des nombres.

Soyez donc très attentif à ce paragraphe : comme cette carte comporte 24 colonnes, la plus à gauche est notée A, la deuxième plus à gauche B, et de même jusqu'à la dernière notée X. De même, comme cette carte comporte 22 lignes, la plus haute est notée 1, et la plus basse 22.

Si vous avez parfaitement compris cette notation, vous pouvez lire les combinaisons des objets suivants :

F.13 = Dracocide

J.15 = Arc léthal

O.12 = Paire de bottes

W.18 = Eclipse

A.7 = Silence

C.2 = Téléport

A.11 = Physiobague

S.2 = Carte argent

U.8 = Tome Metis

Conseil : vos unités n'auront pas toujours les mêmes chances de tomber sur un objet ou à un autre du premier coup, selon leur classe ; utilisez un voleur, il trouvera tous les objets du premier coup !



# Fortified Zone

© Jaleco 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## CODES DES NIVEAUX

1. 1111
2. 3375
3. 1681
4. 1122

# Freakyforms : Vos Créations Prennent Vie !

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **DÉBLOQUER LE DERNIER FORMEE**

Obtenez tous les trophées du jeu pour débloquer le dernier Formee dans l'album d'amis.

# Frogger 3D

© Konami 2011

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

## MODE CHALLENGE

Terminez le jeu en validant tous les niveaux pour débloquer ce mode.

## MONDES 7 À 12

Ces mondes bonus se débloquent lorsque vous terminez le jeu. Il s'agit de versions plus difficiles des 6 premiers mondes.

## MODE EXTRA POUR FOREVER CROSSING

Terminez le monde 12 pour débloquer le mode Extra pour le mini-jeu Forever Crossing.

# Gargoyle's Quest

© Capcom 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## CODES DES NIVEAUX

2. MUPP-JMHW  
3. GJ7Q-KLVO  
4. SWXE-CBFJ  
5. BIF8-BRAZ  
6. FWGG-57CY  
7. HWTL-90AZ  
8. N5AQ-9RZF  
Fin WPXF-4BDQ

# Ghosts'n Goblins

© Capcom 2013

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, maintenez Droite et appuyez sur B, B, B. Relâchez Droite et appuyez sur Haut, B, B, B, Gauche, B, B, B, Bas, B, B, B, Start. Un numéro et des lettres apparaîtront. Appuyez sur A ou B pour choisir un niveau de départ et appuyez sur Start pour commencer le jeu.

## 📌 MESSAGE BONUS

Finissez toutes les quêtes et appuyez sur A, B, Haut, Bas, A, B, Gauche, Droite.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## TOUS LES POWER-UP

Faites Pause et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Start. Note: cela ne peut être réalisé qu'une seule fois par niveau.

## CONTINUER LA PARTIE

Appuyez rapidement sur Bas, Haut, B, A, B, A, B, A, B, A après avoir perdu le dernier vaisseau dans le niveau 2 ou plus.

## SAUT DE NIVEAU

Détruisez le vaisseau qui apparait à la fin de chaque niveau dans les 5 secondes pour aller au niveau suivant.

## TEST SON

Maintenez A + B et appuyez sur Start à l'écran titre.

# Gunman Clive

© Bertil Horberg 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## DÉBLOQUER LE DUCK MODE (MODE CANARD)

Pour débloquent le Duck Mode (mode canard), il faut finir les 20 stages avec un des 2 personnages. Vous pourrez alors faire une partie en étant un canard.

# Hana Samurai : Art of the Sword

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 DÉBLOQUER LES MODES DE JEU BONUS

### Mode Survie - 30 adversaires

Battez le premier boss du jeu pour le débloquent.

### Mode Survie - 50 adversaires

Battez le deuxième boss du jeu pour le débloquent.

### Mode Survie - 100 adversaires

Battez le dernier boss du jeu pour le débloquent.

### Mode Expert : Finissez le jeu pour le débloquent

Dans ce mode vous devez refaire le jeu avec 3 coeurs seulement et la force des ennemis est doublée. Bon courage !

## 📌 FAIRE LE PLEIN D'ARGENT

Il y a une technique très simple pour gagner plein d'argent dans le jeu. Pour commencer, allez dans n'importe quel stage et faites-vous tuer volontairement. De retour sur la map, vous remarquerez qu'une créature verte est apparue. Allez sur le stage où elle se trouve. Vous remarquerez rapidement que les ennemis laissent beaucoup plus d'argent que d'habitude. Débarrassez-vous de tous vos adversaires, sauf un. Laissez-le vous tuer. La créature verte réapparaîtra à nouveau sur la map et vous conserverez l'argent que vous aviez gagné précédemment. Refaites cette opération jusqu'à atteindre la somme désirée.



+ D'INFOS

FORUM

## MUSIQUES TIRÉES DES JEUX POKÉMON

La liste ci-dessous vous indique quels mondes terminer pour débloquer les musiques correspondantes. Ceci fait, vous devez aller à l'écran de sélection des musiques, appuyer sur Y et faire défiler les morceaux vers la gauche pour les sélectionner.

### Musique : Bicycle (versions Or/Argent)

Terminer le monde 3 Calypso Beach.

### Musique : Champion (versions Rouge/Bleue)

Terminer le monde 5 Sleighbell Mountains.

### Musique : Pokemon Gym

Terminer le monde 1 Marching Hills.

### Musique : Route 26 Theme (versions Or/Argent)

Terminer le monde 2 Rock Range.

### Musique : Trainer Battle (versions Noire/Blanche)

Terminer le monde 7 Baroque Valley.

## DÉBLOQUER LE MONDE 8

Pour débloquer le monde 8, Sky Roost, vous devez trouver les 5 oiseaux cachés dans les oeufs des niveaux suivants :

- {|
- Niveau 1-4
- Niveau 2-6
- Niveau 3-7
- Niveau 5-8
- Niveau 7-3

Une fois les 5 oiseaux découverts, rendez-vous à Symphony City et déverrouillez la porte menant au dernier monde.

# Harvest Moon GB

© Natsume / Victor Interactive 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## AVOIR DES OEUFS INFINIS

Commencez par vous munir d'un arrosoir et versez de l'eau sur l'oeuf situé près de la boîte aux lettres. Vous verrez alors l'oeuf se transformer en barrière. Ramassez-la et vous verrez apparaître un oeuf. Vous pouvez répéter ceci autant de fois que vous voulez puisque la barrière ne disparaît pas.

## 1000 DOLLARS

Au tout début du jeu, vous pouvez cliquer sur l'armoire pour obtenir 1000\$.

## DÉMARRER AVEC UNE EXCELLENTE VACHE

Lorsque vous devez nommer votre première vache, donnez-lui un nom commençant par le symbole coeur, et non seulement elle grandira très rapidement, mais en plus elle vous donnera de l'excellent lait.

# Hatsune Miku Project Mirai

© Sega

+ D'INFOS

FORUM

## + PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Vous devrez regarder les clips suivants pour débloquer ces personnages. Les persos peuvent être changés depuis le menu options.

Len : Servant of Evil

Luka : No Logic

Meiko et Kaito : On the rocks

Rin : Daughter of Evil

## + COSTUMES À DÉBLOQUER

### Mikurisutaru

Obtenir le rang SS (parfait) dans une chanson (dans n'importe quelle difficulté).

### Snow Miku

Acheter 10 costumes pour Miku.

## + UTILISER SON MII EN MODE LIVE AR

Pour utiliser votre Mii en mode live AR, il vous faudra acheter tous les costumes.

## + CHANGER L'EXPRESSION DES PERSONNAGES

Débloquer l'expression Hachune Miku : Regarder la fin.

Débloquer l'expression Hero Kaito : Agitez le bâton lumineux en rythme pendant la fin.

Quand vous aurez fait ceci, il y aura dans l'écran de sélection des personnages un petit bouton qui vous permettra de changer leur expression.

# Heroes of Ruin

© Square Enix / n-Space 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## GEYSERS DES FRAYÈRES

Pour ouvrir la barrière de corail, actionnez les geysers près du message scintillant dans l'ordre suivant : jaune, bleu, violet, rouge.

## ALIGNER LES STATUES

Pour déverrouiller la chambre cachée dans les Frayères, bougez les 4 statues jusqu'à ce qu'elles adoptent toute la même posture que la statue dorée (bras contre le corps).

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

#### Quête principale

##### Echappée

Pour accomplir cette quête, il vous suffira de poursuivre votre route jusqu'à la fin du premier donjon. Vous devrez y affronter les poissards. La technique pour les vaincre est relativement simple : utilisez vos compétences pour les obliger à baisser la garde avant de les frapper. Une fois le donjon exploré, vous pourrez quitter les catacombes pour rejoindre Nexus (empruntez le transporteur situé vers les PNJ à la fin du donjon).

Quête donnée par : Solon (récif de Ruin)

Récompense : Faveur du Prince Honoré, XP, or

#### Quêtes annexes

##### Attelles de bois flotté

Cette première quête vous est proposée dès votre arrivée sur le récif de Ruin. Fouillez le bord de la plage pour récupérer 3 morceaux de bois. En rendant cette première quête, vous en obtiendrez une nouvelle : Portée disparue.

Quête donnée par : Dr Skadling (récif de Ruin)

Récompense : 1 kit médical, XP, or

##### Portée disparue

Parlez aux personnes présentes sur le récif pour savoir ce qui est arrivé à la naufragée. Démolissez la barricade qui bloque le passage et poursuivez l'exploration du donjon. Au cours de votre avancée vous ferez la rencontre de Mia Morsey, qui s'avère être la naufragée que vous recherchez. Si vous acceptez de l'aider vous obtiendrez une quête supplémentaire : Sorcellerie.

Quête donnée par : Dr Skadling (récif de Ruin)  
Récompense : 1 pendentif (stats aléatoires), XP

### Sorcellerie

Ramenez 6 oreilles de Diablotins à Mia Morsey. Vous trouverez un grand nombre de ces créatures dans les environs (signalées par des points rouges sur la carte).

Quête donnée par : Mia Morsey (récif de Ruin)  
Récompense : 1 paire de bottes (stats aléatoires)

### Trésor oublié

Vous pourrez obtenir la clé du coffre en éliminant les vandales situés non loin de là. Une fois ces derniers abattus, récupérez la " clé du trésor pirate " et retournez ouvrir le coffre afin d'obtenir la récompense.

Quête donnée par : Coffre (récif de Ruin)  
Récompense : 1 arme (stats aléatoires), XP, or

## Acte 1

C'est ici, dans la ville de Nexus, que l'aventure de Heroes of Ruin va véritablement commencer. De nombreux PNJ auront parfois des quêtes annexes à vous proposer à chaque fois que vous aurez terminé un donjon, n'hésitez pas à faire le tour de la ville pour leur rendre visite.

### Quêtes principales

#### Le Seigneur déchu

Allez rendre visite à Ataraxis, le seigneur de Ruin de Nexus. Vous le trouverez sur la place du château situé tout au nord de Nexus. Cette quête sera validée dès lors que vous aurez interagi avec le seigneur endormi.

Quête donnée par : Prince Adrian (Docks de Nexus)  
Récompense : XP, or

#### Le mage disparu

Vous aurez pour mission de retrouver la trace d'Eckhardt, cette quête déblocuera l'accès au Donjon des Frayères. Pour vous rendre sur place, retournez sur les docks et adressez-vous au Capitaine Staruk afin d'embarquer pour le Cimetière de Corail. Validez la destination " les Frayères " et débutez l'exploration des lieux. Vous ne tarderez pas à faire face à un mur de corail impossible à détruire. Cherchez l'objet " message scintillant " situé non loin du mur pour débloquent la quête annexe Accès interdit.

Poursuivez votre exploration du donjon jusqu'à atteindre la dernière salle. Vous y trouverez un " corps à moitié dévoré ". Il vous faudra ensuite vaincre le boss du Donjon : le Dévorace. Pour ce faire, utilisez des coups chargés pour passer outre sa garde et esquivez ses charges (il n'est pas possible de parer cette attaque). Une fois le monstre détruit, récupérez le message caché sur son cadavre. Cette action mettra fin à la quête et au donjon. Empruntez le téléporteur pour retourner à Nexus et faire votre rapport au Prince Solon.

Quête donnée par : Solon (Nexus)  
Récompense : XP, or

## A l'aide

Après avoir mené l'enquête aux Frayères et découvert le message dans les entrailles du Dévorace, il semble évident qu'Eckhardt est retenu prisonnier dans le repaire du Maraudeur. Retournez auprès du Capitaine Staruk afin d'embarquer pour le Repaire du Maraudeur. Vous retrouverez le mage dans la dernière salle du donjon, emprisonné derrière les barreaux d'une cellule. Après avoir discuté avec lui, il vous proposera une nouvelle mission : La clé de la Liberté.

Quête donnée par : Solon (Nexus)  
Récompense : Bottes (stats aléatoires), XP

## La clé de la Liberté

Eckhardt vous indique que le geôlier détient la clé de sa cellule. Poursuivez l'exploration du donjon pour le débusquer, l'abattre et récupérer la clé. Le combat ne devrait vous poser aucune difficulté particulière. Hormis une résistance un peu plus élevée que la normale, ce mini-boss n'a pas de compétence particulière. Une fois la clé récupérée, retournez directement délivrer Eckhardt.

Quête donnée par : Eckhardt (La Repaire du Maraudeur)  
Récompense : Torse (stats aléatoires), XP

## Jamais sans ma fille

Après avoir délivré Eckhardt de sa prison, vous devrez porter secours à sa fille. Retournez dans la salle où vous avez tué le geôlier puis empruntez le couloir inexploré situé non loin de là. Au passage bloqué interagissez avec le point de quête et utilisez le sifflet pour traverser. Un peu plus loin, vous ferez la connaissance du Roi Brigand, le gardien de ce donjon. Il dispose de plusieurs compétences : il pare les coups et invoque 2 séries d'alliés qui lui permettent d'augmenter sa puissance (les alliés sont donc à éliminer en priorité dès qu'ils sont invoqués). Une fois le boss neutralisé, récupérez le trésor dans le coffre et parlez à Katrina. Proposez-lui de la reconduire à Nexus pour mettre un terme à cette quête.

Quête donnée par : Eckhardt (La Repaire du Maraudeur)  
Récompense : Anneau aléatoire (stats aléatoires), XP, or

## Pour Nexus

A votre retour du Repaire du Maraudeur, le Prince Solon vous demande de vous entretenir avec Eckhardt à propos du Léviathan afin d'obtenir une quête supplémentaire : La mort des mers.

Quête donnée par : Prince Solon (Nexus)  
Récompense : Epée (stats aléatoires), XP

## La mort des mers

Cette quête vous permettra d'avoir accès aux étapes préliminaires pour invoquer le Léviathan dans les bas-fonds.

La mélodie du pirate est en réalité le journal du Capitaine Gangren que vous pourrez récupérer sur sa dépouille après l'avoir tué. L'embouchoir est la conque que vous pourrez récupérer sur conquête qui apparaîtra à l'une des extrémités du donjon. Une fois que vous aurez récupéré ces deux objets, vous pourrez souffler dans la conque pour invoquer le Léviathan.

Ce boss dispose de plusieurs capacités dont certaines doivent être esquivées (parades impossibles). Evitez les zones brillantes au sol, le jet d'eau et détruisez les 4 tentacules qui sortent du sol. En dernière phase, le Leviathan est invulnérable, à moins que vous détruisiez l'un de ses tentacules pour qu'il soit assommé.

Une fois le monstre mis hors d'état de nuire, il ne vous restera plus qu'à retourner à Nexus pour obtenir vos récompenses.

Quête donnée par : Eckhardt (Nexus)  
Récompense : épaulières (stats aléatoires), XP

## Quêtes annexes

### Accès interdit

Vous devrez résoudre l'énigme du message pour pouvoir franchir la barrière de corail qui bloque votre progression. Activez les 4 geysers de couleur situés non loin de la barrière dans cet ordre : rouge, bleu, jaune, violet. Une fois la barrière détruite, vous pourrez reprendre votre route jusqu'au laboratoire. Une fois sur place, éliminez les ennemis et relevez les indices dispersés dans les différentes salles.

Quête donnée par : Objet " message scintillant " (Les Frayères)  
Récompense : XP

### Besoin de potions

Silas vous demande de lui rapporter une caisse de potions. Vous les trouverez dans le laboratoire d'Eckhardt au coeur du donjon des Frayères. Les 5 potions sont signalées sur la mini carte par des marqueurs bleus. Une fois que vous les aurez récupérées, il ne vous restera plus qu'à les rendre à Silas pour obtenir votre récompense.

Quête donnée par : Silas le Marchand (Quartier marchand de Nexus)  
Récompense : Fiole de Soif Eternelle, XP, Or

### Les limbes du temps

Vous obtiendrez cette quête en activant la pierre gravée située après le laboratoire dans le donjon. Revenez sur vos pas et interagissez avec les 4 statues anciennes afin de leur faire adopter la même posture que celle de la statue ornée. Validez auprès de la statue dorée afin d'ouvrir le passage secret. Vous devrez alors affronter un Tibérien ancien. Faites en sorte de le tuer rapidement car plus sa jauge de vie est faible, plus ses coups sont puissants. Une fois le monstre abattu, vous obtiendrez votre récompense.

Quête donnée par : Objet " plaque de bronze " (Les Frayères)  
Récompense : Relique d'Agméra, XP

### Hippode glouton

Vous aurez accès à cette quête dès votre retour à Nexus, après avoir triomphé du Dévorace. Retournez aux Frayères afin de réunir les ingrédients nécessaires à l'invocation de l'Hippode (4 morceaux de tortue, 4 pattes de crabe, 2 yeux de poisson). L'hippode se trouve au bout du couloir situé en face de la dernière salle du donjon. Une fois que vous aurez réuni tous les ingrédients, vous pourrez interagir avec l'eau bouillonnante et l'invoquer. Ce boss a pour capacité d'inoculer un poison réduisant votre énergie à 0. Compensez cet effet néfaste en utilisant des potions. Une fois l'Hippode abattu retournez à Nexus pour valider votre quête auprès du Maître des ragoûts.

Quête donnée par : Le Maître des Ragouts (Nexus)  
Récompense : Epaulières (stats aléatoires) , XP, Or

### Butin convoité

Pénétrez dans le Repaire du Maraudeur pour récupérer les différentes marchandises qui ont été dérobées à Rowe : les ingrédients, les médailles, le tonneau et la caisse sont dispersés à différents endroits dans le donjon. Vous pourrez les repérer très facilement (ils sont violets et scintillent).

Quête donnée par : Rowe, le Maître des Quêtes (Nexus)  
Récompense : XP, Or

### Pirates recherchés

Retrouvez et éliminez les 3 voleurs tibériens qui se sont cachés dans le repaire du maraudeur : Braco, Lamenoir et Pâloeil. Vous rencontrerez les pirates en explorant le donjon. Lamenoir ne présente aucune difficulté particulière, vous en viendrez à bout très facilement. Braco est accompagné de diabolotins, tuez-les en priorité afin de ne pas vous faire submerger. Pâloeil est quant à lui puissant mais très lent, parer ou esquiver ses attaques devrait vous aider à l'éliminer sans difficulté.

Quête donnée par : Capitaine Rutgen (Nexus)

Récompense : Bracelet (stats aléatoires) XP, Or

### La rançon

A votre retour du Repaire du Maraudeur, vous croiserez la route d'une femme angoissée dans le port de Nexus. Acceptez de délivrer les marins retenus captifs dans les bas-fonds. Pour ce faire, il suffit d'interagir avec les marins que vous croiserez sur votre route (signalés par les marqueurs bleus sur la carte).

Quête donnée par : Femme angoissée (Nexus)

Récompense : Ceinture (stats aléatoires), XP, or

### Armes vivantes

Vous aurez accès à cette quête peu avant votre départ pour les bas-fonds. Une fois sur place, vous aurez pour mission de détruire les 4 armes vivantes créées par Eckhardt. Vous pourrez les repérer sans peine lors de votre exploration du donjon.

Quête donnée par : Katrina (Nexus)

Récompense : Porte-bonheur de Katrina, XP, or

### La carte au trésor

Fouillez le squelette à votre arrivée dans les bas-fonds, vous obtiendrez ainsi le premier indice pour trouver le coffre à trésor. La première clé est camouflée un peu plus loin dans l'une des tombes creusées dans le mur.

Vous trouverez la clé suivante à même le sol, au bout d'un ponton brisé dans la prison. La dernière se trouve dans une salle circulaire entourée de piliers (la clé est camouflée dans un coquillage. Le coffre se situe vers la proue du bateau hanté (à l'endroit où se trouve le capitaine Grangren).

Quête donnée par : squelette (Nexus)

Récompense : Arme (stats aléatoires), XP

## Acte 2

### Quêtes principales

#### Fantômes de Salvéra

La menace du Léviathan étant définitivement écartée, Eckhardt vous aiguille vers une nouvelle destination : La forêt ancestrale. Rendez-vous auprès de Flint Merrin, sur les quais situés à la pointe ouest de Nexus pour aller sur place et retrouver les ruines cachées (nord-ouest de la carte). Une fois les ruines découvertes, vous ferez la rencontre de Marliel, un esprit tourmenté. Il vous enverra un grand nombre de goules incandescentes. Si ces créatures viennent à vous embraser, évitez les flammes en esquivant rapidement à droite et à gauche. Une fois sain et sauf, Marliel vous mettra sur une piste forte inquiétante, ce qui marquera la fin de ce donjon. Il ne vous restera plus qu'à retourner auprès d'Eckhardt à Nexus pour valider la quête. Eckhardt vous confiera alors votre prochaine mission Tombeau Ancestral qui vous conduira dans une nouvelle zone : le Bosquet oublié.



Quête donnée par : Eckhardt (Nexus)  
Récompense : pendentif (stats aléatoires), XP

### Tombeau Ancestral

Rendez-vous dans le Bosquet Oublié afin de récupérer des indices sur ce qui est arrivé au conseil des disparus. Pour accomplir cette quête il vous suffira d'explorer la zone jusqu'à la dernière salle où vous ferez la rencontre de Fironelle. Dès la fin de la conversation, le mage Solrian, transformé en loup, vous attaquera. Rien de très compliqué concernant ce combat, il faudra simplement veiller à esquiver les charges de la bête. Une fois l'animal mort, l'esprit de Solrian sera enfin libéré. Consultez le journal abimé posé au sol derrière le tombeau afin de valider la quête. Après avoir lu le journal, Solrian vous confiera de nouvelles missions : Une belle pour la bête et Le Repaire de la Reine.

Quête donnée par : Eckhardt (Nexus)  
Récompense : Torse (stats aléatoires), XP

### Une belle pour la bête

Explorez le Bosquet oublié afin de récupérer 6 fleurs de dragons d'or (fleurs vertes et jaune) sur le chemin menant au repaire de la Reine Araignée.

Quête donnée par : Solrian (Bosquet oublié)  
Récompense : XP

### Repaire de la Reine

Continuez votre exploration du bosquet oublié afin de libérer Celdria de la malédiction dont elle est victime. Le repaire se situe au milieu de la grande toile suspendue dans le donjon, après avoir récupéré les fleurs de dragon, invoquez la reine en déposant les pétales de fleur au centre de la salle. Eliminez un maximum d'araignées avant l'arrivée de Celdria l'ensorcelée. Cet affrontement ne devrait vous poser aucune difficulté, contentez-vous de l'attaquer en vous libérant dès que vous êtes prisonnier de la soie. L'issue du combat marquera la fin du donjon. Vous obtiendrez ainsi la quête suivante : Les Terres Sauvages.

Quête donnée par : Solrian (Bosquet oublié)  
Récompense : Ceinture (stats aléatoires), XP

### Les Terres Sauvages

Retrouvez Celdria à l'entrée de la zone des Terres Sauvages. Elle vous confiera une nouvelle mission : Localisation générale.

Quête donnée par : Celdria (Bosquet oublié)  
Récompense : XP

### Localisation générale.

Parcourez le donjon pour retrouver la trace de Michadèle. C'est en parlant à Fironelle que vous croiserez lors de votre périple que vous apprendrez davantage. Celdria apparaîtra pour vous donner la suite de votre mission : Hostilité archéenne.

Quête donnée par : Celdria (Les Terres Sauvages)  
Récompense : XP

### Hostilité archéenne

Pour mener à bien cette mission, vous devrez détruire le Gardien Archéen. Pour ce faire, commencez par récupérer 10 cranes dispersés dans la dernière salle au nord-ouest du donjon. Vous devrez alors affronter Michadèle. Veillez à esquiver ses attaques pétrifiantes et frappez-là sur ses flancs. A la fin du combat, parlez à son esprit apaisé pour

obtenir votre récompense. Celdria apparaîtra pour vous donner votre prochaine mission : Le tombeau des rois.

Quête donnée par : Celdria (Les Terres Sauvages)

Récompense : Anneau (stats aléatoires) XP

### Le tombeau des rois

Dès que vous êtes prêt, parlez à Celdria afin de l'accompagner au Tombeau des rois. Une fois sur place, reparlez-lui pour valider la quête et obtenir la suivante : Sauver le roi.

Quête donnée par : Celdria (Les Terres Sauvages)

Récompense : XP

### Sauver le roi

Explorez le tombeau jusqu'à trouver l'ours chimérique. Ce combat se déroule en 3 phases : une première phase classique où vous devrez simplement esquiver ses attaques. Dans la seconde phase, faites en sorte que l'ours charge les piliers qui le rendent invulnérable pour les détruire. En dernière phase, évitez les flammes et tuez les archers fantômes qui rendent l'ours invulnérable. Parlez ensuite au roi Keltas afin de prendre connaissance de votre prochaine mission : Le grimoire d'Ataraxis.

Quête donnée par : Celdria (Le Tombeau des rois)

Récompense : Souvenir de Salvéra (bracelet), XP

### Le grimoire d'Ataraxis

Retournez à Nexus pour valider automatiquement cette quête et le deuxième acte par la même occasion. En conversant avec le Roi Solon vous aurez accès à la toute première mission du troisième acte : Laboratoire d'Ataraxis.

Quête donnée par : Roi Keltas (Le Tombeau des rois)

Récompense : XP, or

## Quêtes annexes

### Capture

Tuez un loup bâtard dans les bois hantés afin de récupérer une glande odoriférante sur son cadavre. Cet objet vous permettra d'invoquer le chef de meute un peu loin dans le donjon, à l'endroit marqué comme le " territoire des loups " (la zone scintille de bleu à partir du moment où vous êtes en possession d'une glande). Interagissez avec la zone pour lancer l'appât, affaiblissez le chef de meute en lui assénant quelques coups puis capturez-le en pressant la gachette L.

Quête donnée par : Marchand excentrique (quais ouest de Nexus)

Récompense : pendentif (stats aléatoires), XP et or

### Lueurs cloacales

Pour accomplir cette quête, rendez-vous dans la zone marécageuse située au nord-ouest des bois hantés. Interagissez avec le mystérieux crane scintillant situé à côté des piliers au milieu de la zone. Survivez à l'attaque des feux follets afin de pouvoir récupérer le crane et le ramener au garde. Cette action validera la quête.

Quête donnée par : garde Forestier inquiet (Nexus)

Récompense : bottes (stats aléatoires), XP et or

### Coeurs de pierre

Pour mener à bien cette quête annexe, il vous suffira d'éliminer les golems d'ambre dans le Bosquet oublié et de rapporter leurs coeurs à Priscus. Les golems ont la particularité de récupérer de la vie à chaque coup qu'ils portent. Veuillez donc à esquiver et à frapper leur point faible (le cristal) dès que l'opportunité vous est offerte.

Quête donnée par : Priscus le mécanicien (Nexus)  
Récompense : Epée (stats aléatoires), XP et or

### Antidote

Récupérez 10 poches de venin sur les araignées que vous croiserez au cours de l'exploration du Bosquet oublié. Les araignées sont signalées par des points rouges sur la mini-map. Notez que cette quête est répétable (vous n'obtiendrez pas de nouvel objet mais de l'XP et de l'or pour chaque lot de 10 de venin rapporté).

Quête donnée par : Docteur Skadling (Nexus)  
Récompense : Gants (stats aléatoires), XP et or

### Cocons

Au cours de votre exploration, vous remarquerez probablement des cocons de soie d'araignée. Brisez-les pour libérer les 7 chasseurs retenus prisonniers à l'intérieur. La quête sera validée automatiquement dès que vous aurez libéré le 7ème chasseur.

Quête donnée par : Chasseur (Bosquet oublié)  
Récompense : Torse (stats aléatoires), XP et or

### Ce qui reste

Partez pour les terres sauvages et retrouvez Réginald le fugitif. Vous le trouverez dans la zone des esprits du donjon. Interagissez avec son cadavre, éliminez-le et récupérez la clé de la prison afin de la rendre à Brent le geôlier.

Quête donnée par : Panneau d'affichage (Nexus)  
Récompense : Bracelet (stats aléatoires), XP et or

### Morceaux de viande

Mia vous charge de prélever 3 morceaux de viande sur les cadavres d'Archéens dans les Terres sauvages. Ces ennemis sont très simples à battre mais tâchez d'éviter leurs charges pour ne pas être étourdi. Une fois la quête rendue, Mia vous confiera votre prochaine mission, à accomplir dans le Permafrost : Zéro absolu.

Quête donnée par : Mia Moursey (Nexus)  
Récompense : Anneau (stats aléatoires), XP et or

### Autonomie incontrôlée

Pour réussir cette quête, il vous faudra venir à bout de 20 morts vivants au cours de votre exploration. Une fois les ennemis abattus la quête sera automatiquement validée.

Quête donnée par : Solrian (Les Terres Sauvages)  
Récompense : Bottes (stats aléatoires), XP

### Amour ou indifférence

Ce n'est qu'une fois que vous serez revenu à Nexus après avoir parcouru une première fois le Tombeau des rois que Vinache le ménestrel vous proposera cette quête. Vous trouverez l'indice recherché au pied de l'arbre avant la salle où vous aviez combattu l'ours. Tuez le spectre, récupérez les lettres et retournez valider la quête à Nexus.

Quête donnée par : Vinache le ménestrel (Nexus)

Récompense : Bottes (stats aléatoires), XP et or

### Résultats aléatoires

Retournez au Tombeau des rois afin de proférer l'invocation que Branston vous a enseignée. Vous trouverez le manuscrit dans la salle recouverte de toiles d'araignée. Prononcez l'une des formules puis retournez faire votre rapport à Branston pour valider la quête.

Quête donnée par : Branston le sorcier (Nexus)

Récompense : Bottes (stats aléatoires), XP et or

## Acte 3

### Quêtes principales

#### Laboratoire d'Ataraxis

Cette première quête vous donnera accès à une nouvelle zone : les domaines de glace. Commencez par explorer le Permafrost pour retrouver le laboratoire d'Ataraxis. Vous trouverez le laboratoire après avoir résolu l'énigme Vision troublée.

Quête donnée par : Prince Solon (Nexus)

Récompense : Anneau (stats aléatoires), XP et or

#### Vision troublée

Interagissez avec la grande obélisque. IL vous faudra trouver ensuite le moyen d'ouvrir le passage secret. Avancez vers l'une des parois pour trouver le passage. Vous serez alors assailli par des scientifiques gobelins. Tuez-les afin de valider la première quête : Le Laboratoire d'Ataraxis.

Quête donnée par : Objet " obélisque " (le Permafrost)

Récompense : XP

#### Révélation malheureuse.

Fouillez le laboratoire de fond en comble afin de relever tous les indices (coffre, bureau, établi, étagère à potion). Il ne vous restera plus qu'à retourner à Nexus pour vous entretenir avec le roi Marcus. Ce dernier vous confiera une nouvelle mission : Chasse au Chef.

Quête donnée automatiquement après avoir éliminé les gobelins dans le passage secret.

Récompense : Bottes (stats aléatoires) XP et or

#### Chasse au Chef

Partez pour la nouvelle zone de Givremont afin de retrouver la trace du Chef Gobelin. Détruisez la barricade et explorez le donjon jusqu'à repérer sa position. Après vous avoir envoyé ses deux lieutenants, le chef gobelin lancera un tyrannosaure sur vous ainsi qu'une horde de gobelins foreurs.

Pour venir à bout du dinosaure, frappez les gobelins jusqu'à ce que leurs fusées fument. Attirez ensuite le dinosaure vers ces fumées afin de l'étourdir, vous pourrez ainsi le frapper plus efficacement. Une fois le monstre terrassé, reparlez au Chef Gobelin pour valider cette quête et obtenir votre récompense.

Quête donnée par : Roi Marcus (Nexus)

Récompense : XP

### Les secrets du Sphinx

Après avoir battu le dinosaure, reparlez au chef Gobelin afin d'obtenir la carte d'Ataraxis. Retournez à Nexus pour remettre le document au Roi Marcus. Il vous parlera ensuite de la prochaine étape : Cristal très spécial.

Quête donnée par : Chef Gobelin (Givremont)  
Récompense : Pendentif (stats aléatoires), XP et or

### Cristal très spécial

Le roi vous demande de vous rendre sur la Voie Cristalline afin de récupérer un nouveau cristal. Explorez le donjon jusqu'à parvenir à la porte de la grotte. Vous obtiendrez une nouvelle quête : Bastion d'isolation. Une fois la porte ouverte, poursuivez votre route. Vous ne tarderez pas à faire la rencontre du gardien de cristal qui, hormis sa résistance et ses lents coups de poing, ne dispose d'aucune capacité qui pourrait vous mettre en difficulté. A la fin du combat, Fironelle fera de nouveau des siennes en volant le cristal. Retournez auprès du roi à Nexus pour valider la quête. Il vous enverra à la cime des prédateurs pour y entamer des Pourparlers avec Fironelle.

Quête donnée par : Roi Marcus  
Récompense : XP

### Bastion d'isolation

Pour résoudre cette énigme, commencez par traquer les 3 esprits afin de récupérer les cristaux rouge, bleu et jaune nécessaires à l'ouverture de la porte. Une fois ces éléments réunis, retournez à la porte et placez les cristaux. Pour résoudre l'énigme, observez attentivement les couleurs reproduites sur la porte. L'énigme fait appel au principe de la roue chromatique :

Marque orange : activez le cristal rouge et le jaune

Marque verte : activez le cristal bleu et le jaune

Marque violette : activez le cristal bleu et le rouge

Quête donnée par : Porte de la grotte  
Récompense : XP

### Pourparlers

Partez pour La cime des prédateurs afin de parlementer avec Fironelle. Le combat se déroulera en plusieurs phases. Commencez par affronter le dragon jusqu'à ce qu'il devienne bleu ciel. Dirigez-vous ensuite derrière un pilier afin que le jet du dragon le gèle et que vous puissiez ensuite le détruire. Adoptez cette technique tout au long du combat tout en évitant les projectiles lancés par Fironelle. Cette victoire mettra fin à la quête et validera le donjon. Il ne vous restera plus qu'à retourner à Nexus pour remettre le cristal à Eckhardt. Dès votre retour en ville Katrina vous proposera la première quête de l'acte 4 : Le néant des âmes. Vous trouverez Eckhardt à l'intérieur et pourrez ainsi valider la quête.

Quête donnée par : Roi Marcus  
Récompense : XP

### Quêtes annexes

#### Zéro absolu

Récupérez 5 morceaux de glace mystique au cours de votre exploration du Permafrost puis remettez-les à Mia à votre retour à Nexus.

Quête donnée par : Mia Moursey (Nexus)  
Récompense : Anneau (stats aléatoires), XP et or

#### Maudites bestioles

Vous obtiendrez cette quête en parlant au vieux meunier à votre arrivée dans le Permafrost. Il vous chargera d'éliminer 20 gargouilles. La quête sera validée automatiquement.

Quête donnée par : le Vieux Meunier (le Permafrost)

Récompense : Bottes (stats aléatoires), XP et or

### La salle au trésor

Cette quête s'obtient à votre arrivée dans la salle du trésor des gobelins. Pour ouvrir la porte il vous faudra résoudre une petite énigme : orientez les roues crantées de façon à aligner les couleurs. Vous aurez ainsi accès au coffre et à ses nombreux trésors.

### Technologie gobeline

Cette quête sera disponible à votre retour à Nexus, une fois le donjon Givremont terminé. IL vous faudra y retourner afin de récupérer 10 équipements technologiques sur les cadavres des gobelins qui auront le malheur de croiser votre route et / ou posés au sol.

Quête donnée par : Le conservateur affolé (Nexus)

Récompense : Bracelet (stats aléatoires), XP

### Fusil de famille

Lors de votre exploration de la voie Cristalline, trouvez le fusil du père de James. Lorsque vous mettrez la main sur le fusil, vous devrez défendre le jeune James contre plusieurs yetis sauvages et un Yeti argenté, un peu plus coriace. Une fois cette mission accomplie, parlez à James afin de valider cette quête.

Quête donnée par : Veuve Marston (Nexus)

Récompense : Torse (stats aléatoires), XP et or

### Pilleur de tombes

Purifiez le temple situé à proximité en éliminant les morts vivants et spectres qui ont envahi les lieux. Vous pourrez valider cette quête auprès de Nolan à Nexus.

Quête donnée par : Nolan Hart (La voie cristalline)

Récompense : Bracelet Portrait signé, XP et or

### Flore spectrale

Cette quête vous sera proposée dès votre arrivée dans le donjon. Ramassez 5 racines spectrales au cours de votre exploration du donjon et ramenez-les au gobelin.

Quête donnée par : Shaman Gobelin (La Cime du prédateur)

Récompense : Epaulières (stats aléatoires), XP et or

## Acte 4

### Quêtes principales

#### Le néant des âmes

Demandez au garde posté devant le château de vous ouvrir les du néant des âmes. Vous pourrez y retrouver Eckhardt qui vous confiera une nouvelle mission : Sauvetage Royal.

Quête donnée par : Katrina (Nexus)

Récompense : Gants (stats aléatoires), XP et or

### Sauvetage Royal

Explorez les laboratoires afin de retrouver les membres de la famille royale. Un peu plus loin, vous rejoindrez le roi et le prince. Parlez à Solon afin de valider la quête. Acceptez de lui revenir en aide et d'accomplir la quête suivante : Archange cruel.

Quête donnée par : Eckhardt (Les laboratoires dévastés)

Récompense : Torse (stats aléatoires), XP et or

### Archange cruel

Poursuivez l'exploration du donjon jusqu'à trouver Adrian alors inconscient (sa position est signalée par le marqueur bleu sur la mini-carte). Essayez de lui faire reprendre connaissance. L'archange viendra alors vous défier. Prenez garde à éviter ses charges lorsqu'il prend de l'altitude. Parlez ensuite à Adrian afin de valider la quête puis acceptez de retourner à Nexus en sa compagnie. Il vous confiera alors une nouvelle série de quêtes à effectuer dans les 3 zones que vous avez déjà explorées.

Quête donnée par : Prince Solon (Les laboratoires dévastés)

Récompense : Anneau (stats aléatoires), XP et or

### Faille de la forêt

Retournez dans la zone de la Forêt Ancestrale, vous y trouverez un nouveau donjon à explorer : le dédale luxuriant. Vous validerez automatiquement cette quête en éliminant Michadèle devant la faille de la forêt au Berceau des âges.

Quête donnée par : Prince Adrian (Nexus)

Récompense : XP

### La folie de Michadèle

Parcourez le donjon et détruisez le tréant invoqué par Michadèle (activez la statue ancienne située à la fin du donjon). Une fois cette quête achevée, vous obtiendrez automatiquement la quête suivante : Esprit Possédé.

Quête donnée par : Roi Keltas (Le Dédale luxuriant)

Récompense : Torse (stats aléatoires), XP

### Esprit Possédé

Utilisez la pierre de téléportation pour vous rendre au berceau des âges afin d'empêcher Michadèle d'utiliser le pouvoir de la faille de Ruin. Vous la croiserez peu après votre arrivée dans cette nouvelle zone, poursuivez-là à travers le donjon. Durant le combat, elle invoquera différents types d'alliés que vous devrez détruire afin de la rendre vulnérable. A l'issue du combat, l'esprit du Roi vous permettra de valider la quête.

Quête donnée par : Lancement automatique (Le Dédale luxuriant)

Récompense : Pendentif (stats aléatoires), XP

### Faille de la mer

Retournez dans la zone du cimetière de Corail, vous y trouverez un nouveau donjon à explorer : les abîmes de l'ombre. Après avoir trouvé l'emplacement de la faille dans les Abîmes de l'ombre, empruntez le transporteur pour rejoindre les Profondeurs. Eliminez les Archontes Krakenard et les enfants d'Agméra qui tenteront de vous freiner. Vous validerez automatiquement cette quête en chargeant le cristal dans la faille après avoir éliminé la Liche Karkenard..

Quête donnée par : Prince Adrian (Nexus)

Récompense : XP

### Faille qui vaille

Cette quête consiste à résoudre l'énigme permettant d'accéder à la salle du trône des abîmes de l'ombre. Allez au laboratoire pour activer le cerveau en bocal. Retournez ensuite devant la porte, validez la quête et pénétrez dans la salle du trône. Éliminez le boss, et utilisez le transporteur pour entrer dans les profondeurs.

Quête donnée par : Membrane (Abîmes de l'ombre)

Récompense : XP

### Faille des montagnes

Retournez dans la zone des domaines de glaces, vous y trouverez un nouveau donjon à explorer : L'arcticamp. Retrouvez le Chef gobelin au bout du donjon et acceptez la quête qu'il vous propose : Globus Ex machina.

Quête donnée par : Prince Adrian (Nexus)

Récompense : XP

### Globus Ex machina

Afin que le Chef vous laisse accéder à la faille, vous devrez accomplir les 4 quêtes données par les scientifiques gobelins situés tout autour de la salle. Une fois la mission accomplie, reparlez au Chef Gobelin pour qu'il lance l'expérience. La technologie gobeline étant rarement fiable, vous devrez affronter le colosse gobelin. Le colosse ne devrait pas vous poser problème si vous évitez bien ses coups chargés. Comme convenu le gobelin vous révélera la position de la faille. Rejoignez le Grand Nord en empruntant le téléporteur.

Une fois dans le grand Nord, vous retrouverez le Chef Gobelin qui vous soumettra un Choix cornélien : l'aider ou aider le colosse.

Quête donnée par : Chef Gobelin (L'arcticamp)

Récompense : Médaille de Héros, XP

### Feros

Traquez et éliminez Feros le géant mort vivant dans l'Arcticamp. Vous devrez éliminer quelques goules du temple pour le faire apparaître. Une fois la victoire acquise, il ne vous restera plus qu'à faire votre rapport au scientifique gobelin.

Quête donnée par : Scientifique Gobelin (L'arcticamp)

Récompense : Torse (stats aléatoires), XP

### Gare aux golems

Tuez les golems que vous croiserez en explorant le donjon afin de récupérer 5 morceaux de minerai.

Quête donnée par : Scientifique Gobelin (L'arcticamp)

Récompense : Bracelet (stats aléatoires), XP

### La marque des loups

Rendez-vous dans la caverne du donjon et laissez-vous attaquer par les loups jusqu'à temps que la mention " raclée prise " apparaisse (utilisez la position défensive). Adressez-vous ensuite au médecin pour récupérer les résultats. Il vous suffira ensuite de les rapporter au scientifique.

Quête donnée par : Scientifique Gobelin (L'arcticamp)

Récompense : Anneau (stats aléatoires), XP



## Esprits rageurs

Afin de pouvoir récupérer les gemmes de rage sur les gargouilles, vous devrez faire en sorte de les énerver. Ôtez-leur les 2/3 de leur vie et achevez-les une fois que leur coeur s'entoure d'une lueur rouge.

Quête donnée par : Scientifique Gobelin (L'arcticamp)

Récompense : Ceinture (stats aléatoires), XP

## Tel est pris qui croyait prendre

Explorez le Grand nord jusqu'à atteindre la faille. Détruisez les gardes, les tourelles et les pompes que vous trouverez tout autour de la salle (prenez garde aux explosions). Une fois la tâche accomplie, parlez au chef Gobelin. Il prendra la fuite, vous laissant le champ libre pour activer le cristal dans la faille et valider la quête. Retournez au château de Nexus pour faire votre rapport au Prince Adrian, qui vous confiera la dernière mission en rapport avec les cristaux : Synthèse finale.

Quête donnée par : Colosse gobelin (Le grand Nord)

Récompense : Epée (stats aléatoires) XP et or

## Synthèse finale

Pénétrez dans l'oeil du néant (nouvelle zone accessible depuis les portes du château) afin d'achever le chargement du cristal. Arpentez le donjon jusqu'à trouver la dernière salle. Le démon des Lames souhaitera bien entendu vous empêcher d'accomplir votre mission. Prenez garde à ses attaques chargées et restez à distance tant que l'aura de couleur rouge est visible. Une fois le démon mort, il vous faudra déverrouiller le système de protection. Le but est d'aligner les 5 anneaux, vous pourrez y parvenir plus facilement en laissant le cercle vert à sa position d'origine (vous pouvez réinitialiser la position des anneaux quand vous le souhaitez et/ou éventuellement passer l'épreuve). Une fois le cristal reconstitué, vous obtiendrez une nouvelle étape de quête : Victoire.

Quête donnée par : Prince Adrian (Nexus)

Récompense : XP

## Victoire

Cette quête consiste simplement à rapporter le cristal suprême à Nexus. A la suite de la cinématique, reprenez au Prince Adrian pour obtenir la quête suivante : Trahison.

Quête donnée par : Faille l'oeil du néant

Récompense : XP et or

## Trahison

Adrian vous charge de trouver d'explorer l'Arche des Sorciers pour rassembler des preuves de la trahison de Rigel.

Quête donnée par : Prince Adrian (Nexus)

Récompense : XP et or

## Elementalisme de base

Récupérez les 4 ingrédients exigés pour activer les plateformes du donjon et pouvoir débusquer Rigel (eau, terre, feu et vent). Vous pourrez facilement les récupérer en tuant les démons présents en retournant vers l'entrée du donjon où se situent les 4 piliers à activer. Triomphez du gardien Asura et passez le portail miroitant au centre de la salle. Vous y trouverez la preuve que vous êtes venu chercher : délivrez l'esprit d'Eckhardt de sa prison et parlez-lui afin d'obtenir une nouvelle quête annexe : Derniers adieux. Rigel fera alors irruption et vous enverra croupir dans la prison infinie.

Quête donnée par : Journal du magicien (L'arche des sorciers)

Récompense : XP et or

### En proie au désespoir

Fouillez la salle pour trouver les 5 indices nécessaires à votre évasion. Contre toute attente c'est Fironelle qui viendra vous tirer de ce mauvais pas. Elle vous donnera quelques informations concernant votre prochaine mission : Alimentation du portail.

Quête donnée par : Obtention automatique (L'arche des sorciers)  
Récompense : XP

### Alimentation du portail

Explorez le donjon jusqu'à retrouver Fironelle. Votre mission sera d'activer les catalyseurs situés aux 4 coins de la salle le plus rapidement possible tout en empêchant les ennemis de les détruire. Franchissez le portail dès que les 4 catalyseurs fonctionnent en même temps. Vous pourrez alors retourner à Nexus pour mettre fin à la quête et à ce 4ème acte.

Quête donnée par : Fironelle (La prison infinie)  
Récompense : XP

### Quêtes annexes

#### Au coeur de la forêt

Désactivez le champ de force protégeant le chêne-de-sang en détruisant les globes roses dans l'ordre qui permettra de tous les faire disparaître en même temps (est puis ouest de l'arbre). Il vous suffira ensuite d'interagir avec l'arbre pour valider la quête.

Quête donnée par : Celdria (Le Dédale luxuriant)  
Récompense : Bracelet (stats aléatoires), XP

#### Domination

Détruisez 3 runes de domination cachées dans les tombeaux dispersés à différents endroits du donjon. Une fois les runes détruites, la quête sera automatiquement validée.

Quête donnée par : Solrian (Le Dédale luxuriant)  
Récompense : Ceinture (stats aléatoires), XP

#### Pouvoir de l'ancien

Parcourez le donjon et retrouvez l'avatar de l'ancien afin d'obtenir son aide (sa position est indiquée par un marqueur de quête). L'ancien vous confiera une nouvelle mission : Pouvoir des anciens.

Quête donnée par : Marliel (Le Dédale luxuriant)  
Récompense : XP

#### Pouvoir des anciens

Rassemblez plusieurs ingrédients à récupérer au cours de votre exploration : 8 morceaux de bois vif, 4 essences de feu follet. Vous pourrez récupérer les 3 reliques en interagissant avec les 3 statues situées juste avant la salle du trône. Vous obtiendrez ensuite une nouvelle quête automatiquement : Reconversion.

Quête donnée par : L'ancien (Le Dédale luxuriant)  
Récompense : XP

### Reconversion

Retournez auprès de l'ancien pour valider la quête.

Quête donnée par : Accomplissement de la quête Pouvoir des Anciens (Le Dédale luxuriant)

Récompense : Lame du Gardien, XP

### Repos éternel

Partez pour le Berceau des Ages, traquez et éliminez le Faucheur macabre. Au cours de votre exploration, ouvrez les tombes à semi-ouvertes jusqu'à trouver les ossements que vous devrez brûler. Affrontez ensuite le Faucheur pour valider la quête.

Quête donnée par : Vieil homme rancunier (Nexus)

Récompense : Torse (stats aléatoires), xp

### Personne ne passera

Au cours de votre exploration du berceau des âges vous serez bloqué par un Spectre gardien, il vous suffit de l'éliminer pour pouvoir libérer le passage et accéder à la partie supérieure du donjon.

Quête donnée par : Spectre gardien (Le berceau des âges)

Récompense : XP

### Disparu en mer

Retrouvez la trace du mari perdu au cours de l'exploration des Abîmes de l'ombre (signalé par un marqueur vert sur la carte). Il vous confiera une nouvelle mission : Un amour perdu.

Quête donnée par : Epouse affolée (Nexus)

Récompense : XP

### Un amour perdu.

Abrégez les souffrances de ce pauvre homme et retournez à Nexus pour rapporter la triste nouvelle à son épouse.

Quête donnée par : Le disparu (Abîmes de l'ombre)

Récompense : Anneau (stats aléatoires) XP

### Reliques détrempées

Récupérez la perle, le manuscrit et la dague dans les Abîmes de l'ombre. La perle se trouve à proximité de l'entrée. La Dague se situe au niveau de la prison. Le manuscrit est dans la salle du trône.

Quête donnée par : Rowe (Nexus)

Récompense : XP et or

### A corps perdu

Rapportez le cerveau à Nexus et déposez le sur une table dans le quartier marchand (indicateur de quête vert).

Quête donnée par : Cerveau (Abîmes de l'ombre)

Récompense : Lien télépathique, XP, or

### Ragoût peu ragoutant

Retournez dans les profondeurs et récupérez 8 tentacules sur les Krakenards de la zone.

Quête donnée par : Maître des Ragouts (Nexus)  
Récompense : Pendentif (Stats aléatoire), XP, or

### Amour et argent

Retournez dans les profondeurs, traquez le groupe de brigands squelette. Récupérez le casque situé à proximité puis retournez à Nexus pour le livrer à la jeune orpheline.

Quête donnée par : Orpheline (Nexus)  
Récompense : Epée (Stats aléatoire), XP, or

### Choix cornélien

A votre arrivée dans le grand nord, le Chef Gobelin vous demandera de faire un choix décisif : l'aider ou aider le colosse gobelin. En attendant de prendre cette décision, commencez par parler au colosse qui se trouve un peu plus loin au nord. Ce dernier vous révélera les véritables intentions du Chef Gobelin (exploiter le pouvoir de la faille). Rendez justice en acceptant d'aider le géant. Il vous confiera alors deux nouvelles missions : Prédateur et proie et Tel est pris qui croyait prendre.

Quête donnée par : Chef gobelin (Le grand Nord)  
Récompense : XP

### Prédateur et proie

Utilisez les pièges élémentaires pour capturer les pisteurs gobelins au cours de votre exploration du donjon (une fois les gobelins affaiblis, appuyez sur la touche L pour déclencher le piège).

Quête donnée par : Colosse gobelin (Le grand Nord)  
Récompense : XP et or

### Grimoires oubliés

Au cours de votre exploration de l'oeil du Néant, récupérez les 5 grimoires dissimulés dans le donjon puis rapportez-les au bibliothécaire de Nexus.

Quête donnée par : Théodor le bibliothécaire (Nexus)  
Récompense : Gants (stats aléatoires) XP et or

### Affaire de famille

Apportez votre aide à Mia Moursey en tuant le démon qu'elle a invoqué. Ramassez et rapportez ses cendres à Nexus pour obtenir votre récompense. Melissa vous confiera une nouvelle mission : Tout redeviendra poussière.

Quête donnée par : Mia Moursey (l'oeil du Néant)  
Récompense : Bottes (stats aléatoires) XP et or

### Tout redeviendra poussière

Trouvez le Puits aux Esprits (Vortex bleu dans une des salles de l'arche des sorciers) et versez-y les cendres de Mia.

Quête donnée par : Melissa Moursey (Nexus)  
Récompense : Fidèle, le Gardien Eternel XP et or

### Les Ruines de Veil

Récupérer la carte des ruines anciennes au cours de votre exploration de l'Arche des Sorciers puis rapportez l'objet à

Nolan Hart (position de la carte indiquée par un marqueur de quête).

Quête donnée par : Nolan Hart (Nexus)

Récompense : Pièce ancienne, XP.

### Derniers adieux

Retournez à Nexus pour informer Katrina des tristes événements dévoilés par Eckhardt.

Quête donnée par : Eckhardt (L'arche des sorciers)

Récompense : Pièce ancienne, XP.

## Acte 5

### Quêtes principales

#### L'ennemi juré

Traquez Rigel dans le creuset de l'archimage (accès devant la porte du château de Nexus). Au cours de votre exploration, vous aurez plusieurs missions à accomplir avant de pouvoir enfin affronter l'ennemi juré du monde de Veil : récupérer les 4 cristaux de pouvoir afin de désactiver le champ d'énergie intense.

Quête donnée par : Roi Marcus (Nexus)

Récompense : Emblème de l'Archimage, XP.

#### La Clef des Ténèbres

Pour déverrouiller cette porte, invoquez et éliminez dans l'ordre : le démon de perdition, l'asura de la fureur, le diabolin des limbes, et le démon de lave. Il vous suffira ensuite d'éliminer le gardien pour pouvoir vous emparer du cristal.

Quête donnée par : Porte diabolique (Le Creuset de l'Archimage)

Récompense : XP.

#### La Clef de la Lumière

Pour déverrouiller cette porte, invoquez et éliminez dans l'ordre : le diabolin flamboyant, le diabolin des limbes, et le démon de perdition. Il vous suffira ensuite d'éliminer le gardien pour pouvoir vous emparer du cristal.

Quête donnée par : Porte diabolique (Le Creuset de l'Archimage)

Récompense : XP.

#### La Clef de l'espace

Pour déverrouiller cette porte, invoquez et éliminez dans l'ordre : le diabolin flamboyant, le diable tranchant et le démon de perdition. Il vous suffira ensuite d'éliminer le gardien pour pouvoir vous emparer du cristal.

Quête donnée par : Porte diabolique (Le Creuset de l'Archimage)

Récompense : XP.

#### La Clé du temps

Pour déverrouiller cette porte, invoquez et éliminez dans l'ordre : le spectre fantomatique, le diabolin flamboyant, à nouveau le spectre et l'asura de la fureur. Il vous suffira ensuite d'éliminer le gardien pour pouvoir vous emparer du cristal.

Quête donnée par : Porte diabolique (Le Creuset de l'Archimage)  
Récompense : XP.

### Passage

Vous pourrez faire tomber la barrière après avoir récupéré les 4 cristaux (clef de des ténèbres, de la lumière, de l'espace et du temps). Il sera alors temps de régler le compte de Rigel une bonne fois pour toute : détruisez toutes ses invocations (colonnes d'énergies et alliés), évitez les totems de ralentissements et frappez Rigel dès que possible. Une fois cette mission accomplie, retournez à Nexus pour faire votre rapport à Solon.

Quête donnée par : Champ d'énergie intense (Le Creuset de l'Archimage)  
Récompense : XP.

### Quêtes annexes

#### Le Prince de Ruin

Rendez-vous dans l'Omega (nouvelle zone accessible depuis les portes du château) pour affronter Adrian. Progressez dans le labyrinthe en détruisant chacune des " illusions " que vous croiserez. Le secret de cet affrontement est de frapper le cristal dès qu'il est à portée. Veillez à fuir les attaques de zone d'Adrian (aura rouge au sol) et à parer / esquiver autant d'attaques que possible. En cas de besoin, vous pouvez briser les cristaux bleus autour de la salle (ils contiennent des potions de vie). Cette quête sera validée automatiquement à la fin de la cinématique qui clôturera l'aventure de Heroes of Ruin.

Quête donnée par : Roi Marcus (Nexus)  
Récompense : Rancune du Prince Déchu, Xp et Or

### XP ET ARGENT FACILE

La quête du Dr. Skalding « antidote » est rapide à faire et permet de récupérer 1249xp et 450 pièces d'or. En plus, elle est renouvelable.

# Inazuma Eleven 3 : Feu Explosif

© Level-5 2013

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

## RECRUTER JORDAN GREENWAY

Vous ne pourrez le recruter qu'après le match contre l'Angleterre. Il apparaîtra aléatoirement à côté du terrain de boue au collège Raimon. Il va vous demander de compléter quatre dictons. Voici les dictons complétés :

- 1) Pierre qui roule n'amasse pas mousse
- 2) La nuit, tous les chats sont gris
- 3) L'occasion fait le larron
- 4) Le ballon file, l'avenir nous fait signe

Une fois ceci fait, il vous rejoindra.

## RECRUTER DAVE QUAGMIRE

Vous ne pourrez le recruter qu'après le match contre l'Angleterre. Il apparaîtra aléatoirement à droite du terrain de Mary Times Memorial. Il va vous demander de répondre à cinq questions. Voici les réponses aux questions :

- 1) Quelle est ma technique de tir favorite ? Gungnir
- 2) Quel est le nom de l'équipe dont j'étais le capitaine dans l'Alius Academy ? Epsilon
- 3) Où nous sommes-nous affronter pour la première fois ? Kyoto
- 4) Quel est mon vrai nom ? Dave
- 5) Quel était le nom de l'équipe de Xene avant qu'elle ne devienne Genesis ? Gaia

Ceci fait, il vous rejoindra.

## RECRUTER KARL KAPPA

Il vous faudra d'abord aller lui parler près de la rivière du quartier japonais de Liocott. Il partira. Ensuite, vous devrez aller lui parler près de la rivière du quartier italien, là encore, il partira. Pour finir, il sera près de l'embarcadere de la rivière de Tokyo. Il vous rejoindra après que vous lui ayez parlé.

## RECRUTER SHADOW

Pour recruter Shadow, il vous faudra d'abord donner un mot de passe à quatre joueurs et les battre en défi. Voici les joueurs, leur mot de passe et leur emplacement :

- Pogue : jeudecartes (Ruelle du quartier brésilien)
- Deck : deckdefou (Entrée du quartier japonais)
- Stickler : regledujeu (Rez-de-chaussée du bâtiment principal du collège Raimon)
- Bernie : elements (Parking du stade Football Frontier)

Shadow se trouvera ensuite au premier étage du dortoir du collège Raimon. Notons que vous gagnerez en passant un ticket pour pouvoir affronter l'équipe des Cartes.

## AFFRONTER L'ARMÉE DES ENFERS Z

Rendez-vous au Parc de l'Océan, dans le centre de Liocott. Parlez au vieillard se trouvant à droite de l'entrée sous les palmiers. Il vous racontera la légende de Liocott. Ensuite, rendez-vous sur l'île de la Tortue marine et allez dans le chemin qui mène au stade. Allez tout en haut, tournez à gauche puis descendez jusqu'à voir une petite lumière bleue. Appuyez sur A devant elle, puis quittez le chemin du stade. Une nouvelle carte aura fait son apparition sur l'île de Liocott, le Mont Magnitude. Allez-y, et vous pourrez affronter l'équipe des démons, l'Armée des Enfers Z.

## RECRUTER AURÉLIA ET ANDY

Commençons par Aurélia. Elle vous attendra au RAI@CAFE de la rue commerçante à Tokyo. Son mot de passe est : football.

Quant à Andy, il se trouvera dans une des boutiques du quartier anglais, à l'étage. Son mot de passe est : jouonsau.

Un défi s'enclenchera alors. Réussissez-le et vous pourrez aller les recruter. Consultez votre index pour savoir où et avec quel type de jeton.

## RECRUTER NAKATA

- Entrez dans le dortoir du quartier japonais puis montez à l'étage.
- Nakata sera en haut à gauche de votre carte. Parlez-lui, il s'en ira.
- Allez au stade du Football Frontier et parlez-lui de nouveau, il s'en ira encore.
- Enfin il se trouvera au terrain de football du quartier italien et vous pourrez l'affronter.



## AFFRONTER L'ESPAGNE ET LA FRANCE

Pour affronter l'Espagne et la France, il faut avoir terminé le jeu.

Ensuite allez au collège Raimon dans le bâtiment principal et montez au dernier étage dans le bureau de M.Raimon.

Puis affrontez le "Coll. sud-américain" et une fois battu, l'équipe à affronter ensuite est la France.

Quand vous avez battu la France, vous pourrez affronter l'Espagne.

# Inazuma Eleven 3 : Foudre Céleste

© Level-5 2013

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

## AFFRONTER LES MESSAGERS DU CIEL

Rendez-vous au Parc de l'Océan, dans le centre de Liocott. Parlez au vieillard se trouvant à droite de l'entrée sous les palmiers. Il vous racontera la légende de Liocott. Ensuite, rendez-vous sur l'île de la Tortue marine et allez dans le chemin qui mène au stade. Allez tout en haut, tournez à gauche puis descendez jusqu'à voir une petite lumière bleue. Appuyez sur A devant elle, puis quittez le chemin du stade. Une nouvelle carte aura fait son apparition sur l'île de Liocott, le Mont Magnitude. Allez-y, et vous pourrez affronter l'équipe des anges, les Messagers du ciel.

## RECRUTER JORDAN GREENWAY

Vous ne pourrez le recruter qu'après le match contre l'Angleterre. Il apparaîtra aléatoirement à côté du terrain de boue au collège Raimon. Il va vous demander de compléter quatre dictons. Voici les dictons complétés :

- 1) Pierre qui roule n'amasse pas mousse
- 2) La nuit, tous les chats sont gris
- 3) L'occasion fait le larron
- 4) Le ballon file, l'avenir nous fait signe

Une fois ceci fait, il vous rejoindra.

## RECRUTER DAVE QUAGMIRE

Vous ne pourrez le recruter qu'après le match contre l'Angleterre. Il apparaîtra aléatoirement à droite du terrain de Mary Times Memorial. Il va vous demander de répondre à cinq questions. Voici les réponses aux questions :

- 1) Quelle est ma technique de tir favorite ? Gungnir
- 2) Quel est le nom de l'équipe dont j'étais le capitaine dans l'Alius Academy ? Epsilon
- 3) Où nous sommes-nous affronter pour la première fois ? Kyoto
- 4) Quel est mon vrai nom ? Dave
- 5) Quel était le nom de l'équipe de Xene avant qu'elle ne devienne Genesis ? Gaia

Ceci fait, il vous rejoindra.

## RECRUTER KARL KAPPA

Il vous faudra d'abord aller lui parler près de la rivière du quartier japonais de Liocott. Il partira. Ensuite, vous devrez aller lui parler près de la rivière du quartier italien, là encore, il partira. Pour finir, il sera près de l'embarcadere de la rivière de Tokyo. Il vous rejoindra après que vous lui ayez parlé.

## RECRUTER SHADOW

Pour recruter Shadow, il vous faudra d'abord donner un mot de passe à quatre joueurs et les battre en défi. Voici les joueurs, leur mot de passe et leur emplacement :

- Pogue : jeudecartes (Ruelle du quartier brésilien)
- Deck : deckdefou (Entrée du quartier japonais)
- Stickler : regledujeu (Rez-de-chaussée du bâtiment principal du collège Raimon)
- Bernie : elements (Parking du stade Football Frontier)

Shadow se trouvera ensuite au premier étage du dortoir du collège Raimon. Notons que vous gagnerez en passant un ticket pour pouvoir affronter l'équipe des Cartes.

## RECRUTER AURÉLIA ET ANDY

Commençons par Aurélia. Elle vous attendra au RAI@CAFE de la rue commerçante à Tokyo. Son mot de passe est : football.

Quant à Andy, il se trouvera dans une des boutiques du quartier anglais, à l'étage. Son mot de passe est : jouonsau.

Un défi s'enclenchera alors. Réussissez-le et vous pourrez aller les recruter. Consultez votre index pour savoir où et avec quel type de jeton.

## RECRUTER NAKATA

- Entrez dans le dortoir du quartier japonais puis montez à l'étage.
- Nakata sera en haut à gauche de votre carte. Parlez-lui, il s'en ira.
- Allez au stade du Football Frontier et parlez-lui de nouveau, il s'en ira encore.
- Enfin il se trouvera au terrain de football du quartier italien et vous pourrez l'affronter.

## AFFRONTER L'ESPAGNE ET LA FRANCE

Pour affronter l'Espagne et la France, il faut avoir terminé le jeu.

Ensuite allez au collège Raimon dans le bâtiment principal et montez au dernier étage dans le bureau de M.Raimon.

Puis affrontez le "Coll. sud-américain" et une fois battu, l'équipe à affronter ensuite est la France.

Quand vous avez battu la France, vous pourrez affronter l'Espagne.

# Inazuma Eleven 3 : Les Ogres Attaquent!

© Nintendo / Level-5 2014

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

## AFFRONTER L'ALLEMAGNE

Pour affronter l'Allemagne, vous devrez finir le jeu (battre les petites gigantes), ensuite rendez-vous au quartier de Costail et parlez à David Evans. Il vous faudra gagner le premier match de son tournoi. Vous pourrez ensuite jouer contre Borcken Brogue.

# Kid Icarus

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## CONTINUER LA PARTIE

Appuyez rapidement sur B, A, B à l'écran du game over avant que le titre apparaisse.

## CODES DE NIVEAUX

Entrez un des mots de passe suivants pour commencer au niveau correspondant:

Niveau 2-4, invincibilité, plumes illimitées

ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

Niveau 3-4, potions illimitées, beaucoup d'items

PAKING PAKING PAKING PAKING

Niveau 4-1, beaucoup d'items

DANGER !!!!! TERROR HORROR

Dernier niveau, invincible, three trésors

8UUUUU UUUUUU UUUUUU UUUUUU

Dernier niveau, 9.999.999 points

AuW2e5 XcdF00 mt000G K50Wuu

## CODES

### Niveaux Mots de passe

1-4	0000eu 60j700 uG0004 1000J0
2-1	0000ys T0J300 m2001C H000aS
2-4	00008C i04400 mIG01D I0005F
3-1	0000mu w0K200 O3G00H I100s5
3-4	0000y0 11X200 u0G00H I100t0
4-1	AuW2e5 XcdF00 mt000G K50Wuu

# Kid Icarus Uprising

© Nintendo / Project Sora 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## MODE BOSS RUSH

Terminer le chapitre 25 pour débloquer ce mode permettant d'affronter tous les boss à la suite.

## DÉSACTIVER LES DIALOGUES

Une fois terminé le mode solo, vous débloquerez une fonctionnalité cachée du menu Options permettant de désactiver les dialogues.

## CHOISIR SA DÉESSE

Terminez le chapitre 21 pour débloquer une fonctionnalité cachée du menu Options permettant de choisir votre déesse (Palutena ou Viridi).

## OBJETS DU ZODIAQUE

### Arc Sagitaire : Chapitre 2

Passez à travers la tapisserie de la forteresse que vous traversez juste avant de rencontrer Magnus.

### Bras Taureau : Chapitre 4

Sautez dans le trou éclairé situé dans la salle avec le Mojito.

### Satellites Gémeaux : Chapitre 6

Suivez le chemin qui apparaît après avoir vaincu Tip dans les sous-sols.

### Griffes Cancer : Chapitre 8

Sautez à l'aide du premier tremplin, dans la salle des constellations, et laissez-vous tomber plus loin, avant le second tremplin.

### Canon Lion : Chapitre 10

Cherchez une salle au pied du volcan.

## Main Vierge : Chapitre 12

A partir de la salle du poisson volant, éliminez les ennemis pour faire apparaître une plate-forme à gauche et une à droite. Prenez celle de droite et laissez-vous porter jusqu'au halo lumineux.

## Eponge Balance : Chapitre 14

Passez à travers le mur électrique à l'aide d'une esquive, dans la salle située avant le boss.

## Bâton Scorpion : Chapitre 16

Activez l'interrupteur à l'aide du cercle d'éther pour faire apparaître une plate-forme et utilisez le cercle pour y accéder.

## Protection Bélier : Chapitre 18

Tournez à gauche devant la source chaude et descendez les marches.

## Massue Capricorne : Chapitre 20

Pénétrez dans la cellule de droite et passez à travers le mur.

## Lame Verseau : Chapitre 23

Juste après avoir glissé sur les deux rails, reprenez le dernier en sens inverse.

## Soins Poissons : Chapitre 24

Faites demi-tour à partir du premier ascenseur.

## DÉBLOQUER LES STAGES MULTIJOUEURS

### Cité oubliée

Retombez 10 fois sur vos pieds après avoir été déséquilibré.

### Grande Arène

Jouez 30 fois dans Lumière vs Ténèbres.

### Grotte des esprits

Battez un ange dans Lumière vs Ténèbres.

### Stratosphère crépusculaire

Jouez 10 fois à Chacun pour soi.

### Temple aux rails

Devenez un ange dans Lumière vs Ténèbres.

### Tour en spirale



Obtenez 10 dons.

## CHASSE AUX TRÉSORS DE PALUTENA

{lliste des succès

- 001: Obtenez un bras.
- 002: Chapitre 7, battez Thanatos en étant en limite.
- 003: Jouez en mode multijoueur à distance.
- 004: Récupérez plus de 10 000 coeurs.
- 005: Terminez le chapitre 5 en 18 mn maximum.
- 006: Devenez un ange dans Lumière vs ténèbres.
- 007: Battez Pandora en évitant que Dark Pit soit vaincu.
- 008: Atteignez un record de 100 000.
- 009: Utilisez fusionnez des armes pour créer une arme.
- 010: Terminez le chapitre 9 en 28mn maximum.
- 011: Chargez et éliminez 5 ennemis avant de descendre de l'exotank.
- 012: Battez Pit Maléfique et terminez le chapitre 6 en limite, intensité 5.0 ou plus.
- 013: Obtenez un arc.
- 014: Terminez le chapitre 3 en 10 mn maximum.
- 015: Termniez le chapitre 1 en 7 mn maximum.
- 016: Terminez le chapitre 2 en 13 mn maximum.
- 017: Battez Cerbéros à l'aide d'un bâton simple.
- 018: Achetez 30 armes.
- 019: Utilisez 10 objets.
- 020: Terminez le chapitre 2 avec la santé au max, intensité 2.0 au plus.
- 021: Obtenez des griffes
- 022: Evitez 5 tirs de justesse en combat aérien.
- 023: Terminez le chapitre 5 sans mourir, intensité 5.0 ou plus.
- 024: Retombes 10 fois sur vos pieds après avoir été déséquilibré.
- 025: Esquivez 50 fois.
- 026: Eliminez 500 ennemis.
- 027: Chapitre 2, battez Gaol sans que Magnus soit vaincu, intensité 5.0 ou plus.
- 028: Obtenez un icaron.
- 029: Terminez le chapitre 4 en 17 mn maximum.
- 030: Faites-vous battre 5 fois.
- 031: Chapitre 8, éliminez 200 ennemis et terminez le chapitre, intensité 5.0 ou plus.
- 032: Obtenez une massue.
- 033: Terminez le chapitre 7 en utilisant des griffes, intensité 5.0 ou plus.
- 034: Misez plus de 10 000 coeurs dans le chaudron maléfique.
- 035: Décomposez 50 armes.
- 036: Obtenez des satellites.
- 037: Terminez le chapitre 6 en 12 mn maximum.
- 038: Réalisez une fusion de pierres d'arme.
- 039: Arrivez 5 fois à la fin d'un chapitre.
- 040: Eliminez un Fuiteau.
- 041: Effectuez 10 attaques spéciales.
- 042: Atteignez un score total de 500 000.
- 043: Achetez une arme.
- 044: Battez le Grand Faucheur à l'aide de la main maudite.
- 045: Battez pandora à l'aide des griffes invisibles.
- 046: Jouez en mode multijoueur en local.
- 047: Jouez 10 fois à chacun pour soi.
- 048: Jouez à Lumière vs ténèbres.
- 049: Trouvez la chambre du zodiaque des gémeaux et récupérez son trésor.

050: Terminez le chapitre 2 en 10 mn max.

051: Obtenez 10 dons. Stage débloqué : Tour en spirale.

052: Utilisez un don.

053: Terminez le chapitre 3 en 13 mn maximum.

054: Jouez en mode multijoueur.

055: Assistez à toutes les transformations de Thanatos avant de terminer le chapitre 7.

056: Créez votre première pierre d'arme.

057: Terminez le chapitre 6 en 15 mn maximum.

058: Terminez le chapitre en 4 mn maximum.

059: Obtenez 20 armes.

060: Obtenez un canon.

061: Recomposez la genèse.

062: Effectuez une attaque au corps à corps en glissant sur un rail.

063: Terminez le chapitre 4 en 14 mn maximum.

064: Éliminez 10 ennemis avec l'attaque au corps à corps du Chérubot avant d'en descendre.

065: Chapitre 3, Battez Hydra au lac en étant en limite, intensité 5.0 ou plus.

066: Obtenez plus de 500 coeurs en convertissant des pierres d'arme.

067: Trouvez la chambre du Zodiaque du Lion et récupérez son trésor.

068: Battez un boss.

069: Effectuez 100 attaques au corps à corps.

070: Décomposez 10 armes.

071: Atteignez un total de 5000 coeurs ou plus en votre possession.

072: Réalisez 10 fusions de pierres d'arme.

073: Récupérez 8500 coeurs ou plus et terminez le chapitre 9, intensité 5.0 ou plus.

074: Obtenez 5 lames différentes.

075: Faites-vous voler une arme par un pluton.

076: Faites-vous transformer 5 fois en aubergine.

077: Trouvez la chambre du zodiaque du Taureau et récupérez son trésor.

078: Trouvez la chambre du zodiaque du Cancer et récupérez son trésor.

079: Obtenez 15 armes différentes.

080: Terminez le chapitre 8 en 17 mn maximum.

081: Réalisez un lancer d'icaron.

082: Tirez 1000 fois.

083: Terminez le chapitre 5 en 15 mn maximum.

084: Obtenez un bâton.

085: Totalisez plus de 10 heures de jeu.

086: Utilisez Fusionner des armes pour créer 20 armes.

087: Battez Gaol à l'aide de la lame rafale.

088: Jouez à chacun pour soi.

089: Éliminez 100 ennemis et terminez le chapitre 1.

090: Utilisez 10 Archurions de poche.

091: Battez un adversaire dans le mode multijoueur.

092: Battez le Kraken à l'aide de la lame mitrailleuse.

093: Dépassez 3000 points de dégâts à l'entraînement en combat aérien.

094: Jouez un chapitre en intensité 9.0

095: Trouvez la chambre du zodiaque du sagittaire et récupérez son trésor.

096: Battez Pit maléfique à l'aide des satellites félins.

097: Faites-vous battre 20 fois.

098: Obtenez une arme dont la valeur est supérieure à 200.

099: Terminez le chapitre 7 en 15 mn maximum.

100: Terminez le chapitre 9 en 36 mn maximum.

101: Ouvrez un coffre au trésor.

102: Récupérez 1000 coeurs ou plus et terminez le chapitre 1.

103: Utilisez un Archurion de poche.

104: Faites-vous battre.

105: Terminez le chapitre 5 en utilisant un bâton, intensité 2.0 ou plus.

106: Obtenez une main.

- 107: Terminez le chapitre 2 en utilisant des satellites.
- 108: Remportez une victoire dans lumière vs ténèbres.
- 109: Chapitre 9, détruisez les canons du gardien des enfers et terminez le chapitre.
- 110: Terminez le chapitre 8 avec un score de 180 000 ou plus.
- 111: Terminez le chapitre 8 en 20 mn maximum.
- 112: Effectuez des échanges de pierres d'armes avec 10 personnes.
- 113: Terminez premier dans un match chacun pour soi.
- 114: Éliminez 5 ennemis à l'aide du bouclier du cercle d'éther avant d'en descendre.
- 115: Battez Hydra au lac à l'aide du bras explosif.
- 116: Battez Thanatos à l'aide du bras volcan.
- 117: Battez un ange dans lumière vs ténèbres.
- 118: Terminez le chapitre 7 en 18 mn maximum.
- 119: Terminez le chapitre 4 en utilisant une massue, intensité 5.0 ou plus.
- 120: Faites-vous transformer en aubergine.

## CHASSE AUX TRÉSORS DE VIRIDI

{Ilhasse aux trésors de Viridi

- 001: Obtenez une main qui possède une amélioration de défense au corps à corps.
- 002: Ouvrez 50 coffres au trésor.
- 003: Terminez 5 fois premier dans un match Chacun pour soi.
- 004: Terminez le chapitre 23 avec une massue (intensité 5.0 ou plus).
- 005: Obtenez 100 icarons différents.
- 006: Terminez le chapitre 10 avec un score de 200 000 ou plus (intensité 5.0 ou plus).
- 007: Atteignez un total de 50 000 cœurs en votre possession.
- 008: Terminez tous les chapitres en intensité 5.0 ou plus.
- 009: Arrivez 50 fois à la fin d'un chapitre.
- 010: Obtenez un canon qui possède une amélioration d'esquive.
- 011: Terminez le chapitre 20 en 15 minutes maximum.
- 012: Terminez le chapitre 21 en 17 minutes maximum.
- 013: Trouvez la chambre du zodiaque du Capricorne.
- 014: Obtenez un bras qui possède une amélioration de résistance à la chute.
- 015: Obtenez plus de 3 000 cœurs en convertissant des pierres d'arme.
- 016: Terminez le chapitre 19 en 25 minutes maximum.
- 017: Terminez le chapitre 13 en 22 minutes maximum.
- 018: Éliminez 230 ennemis dans le chapitre 16 (intensité 5.0 ou plus).
- 019: Terminez le chapitre 12 en 20 minutes maximum.
- 020: Battez le Réacteur Aurum sans changer de rail dans le chapitre 16.
- 021: Éliminez deux Têtes d'Hydra en un seul coup.
- 022: Éliminez un Poisson-coffre rare.
- 023: Battez 25 boss.
- 024: Remplissez la jauge qui fait apparaître Medusa dans le chapitre 25 en 25 secondes maximum.
- 025: Terminez le chapitre 10 en utilisant un bâton.
- 026: Terminez le chapitre 14 en 17 minutes maximum.
- 027: Trouvez la chambre du zodiaque des Poissons.
- 028: Terminez le chapitre 25 en 15 minutes maximum.
- 029: Créez 30 pierres d'arme.
- 030: Atteignez un record de 500 000.
- 031: Effectuez des échanges de pierres d'arme avec 30 personnes.
- 032: Obtenez 5 bras différents.
- 033: Utilisez 50 objets.
- 034: Détruisez huit canons du Noyau Aurum dans le chapitre 15.
- 035: Terminez le chapitre 22 sans mourir (intensité 5.0 ou plus).
- 036: Remportez 10 victoires dans Lumière vs Ténèbres.

037: Battez Gaol avant Magnus et sans toucher Magnus dans le chapitre 24 (intensité 5.0 ou plus).

038: Obtenez 50 armes différentes.

039: Obtenez 5 massues différentes.

040: Éliminez 20 Fuiteaux.

041: Faites-vous transformer 5 fois en beignet de crevette.

042: Battez le Sorcier du Chaos à l'aide de l'arc ange.

043: Obtenez 5 griffes différentes.

044: Éliminez 280 ennemis dans le chapitre 17.

045: Battez Pyrrhon Aurum dans le chapitre 17 en étant en limite.

046: Obtenez des griffes qui possèdent une amélioration de défense contre tirs.

047: Battez Pétraroc sans le toucher au bas du dos dans le chapitre 11.

048: Terminez le chapitre 12 avec la santé au max.

049: Obtenez un bâton qui possède une amélioration de vitesse de course.

050: Terminez le chapitre 18 en 16 minutes maximum.

051: Éliminez 230 ennemis dans le chapitre 14.

052: Jouez 10 fois à Lumière vs Ténèbres.

053: Jouez 10 fois en mode Multijoueur en local.

054: Jouez 20 fois à Chacun pour soi.

055: Obtenez 5 mains différentes.

056: Utilisez des dons 50 fois.

057: Obtenez 5 satellites différents.

058: Récupérez plus de 150 000 coeurs.

059: Éliminez 240 ennemis dans le chapitre 21 (intensité 5.0 ou plus).

060: Obtenez 5 bâtons différents.

061: Éliminez 3 000 ennemis.

062: Trouvez la chambre du zodiaque de la Balance.

063: Obtenez 50 armes.

064: Atteignez un score total de 2 000 000.

065: Obtenez 5 canons différents.

066: Effectuez 300 attaques au corps à corps.

067: Terminez le chapitre 16 en utilisant des griffes.

068: Jouez 10 fois en mode Multijoueur à distance.

069: Terminez le chapitre 15 en 17 minutes maximum.

070: Éliminez 5 Poissons-coffres rares.

071: Obtenez 5 arcs différents.

072: Battez Pétraroc à l'aide du canon Poséidon.

073: Obtenez une lame qui possède une amélioration d'affaiblissement.

074: Capturez le Sorcier du Chaos cinq fois à l'aide d'un piège électrique dans le chapitre 21.

075: Tirez 20 000 fois.

076: Battez Phosphora à l'aide de l'arc météore.

077: Éliminez 10 ennemis à l'aide du bouclier du cercle d'éther avant d'en descendre (intensité 5.0 ou plus).

078: Battez 50 boss.

079: Obtenez 100 fons.

080: Réalisez un lancer d'icaron 50 fois.

081: Terminez le chapitre 15 avec la santé au max (intensité 5.0 ou plus).

082: Esquivez 500 fois.

083: Terminez le chapitre 18 avec un score de 150 000 ou plus.

084: Terminez le chapitre 17 en 18 minutes maximum.

085: Terminez le chapitre 20 sans mourir (intensité 5.0 ou plus).

086: Effectuez 50 attaques spéciales.

087: Obtenez des satellites qui possèdent une amélioration de tir chargé en ruée arrière.

088: Terminez le chapitre 10 en 14 minutes maximum.

089: Mettez plus de 50 000 coeurs dans le chaudron maléfique.

090: Terminez le chapitre 22 en 12 minutes maximum.

091: Trouvez la chambre du zodiaque du Bélier.

092: Obtenez une massue qui possède une amélioration d'endurance.

093: Trouvez la chambre du zodiaque du Verseau.

- 094: Battez 10 adversaires dans le mode Multijoueur.
- 095: Terminez le chapitre 24 en 16 minutes maximum.
- 096: Détruisez un véhicule avec un autre véhicule.
- 097: Faites vous transformer en beignet de crevette.
- 098: Evitez 25 tirs de justesse en combat aérien.
- 099: Terminez le chapitre 24 avec la santé au max.
- 100: Terminez le chapitre 13 sans mourir (intensité 5.0 ou plus).
- 101: Jouez 100 fois en mode Multijoueur.
- 102: Obtenez un arc qui possède une amélioration d'annulation de tir.
- 103: Terminez le chapitre 11 sans subir de dégâts (intensité 2.0 ou plus).
- 104: Dépassez 8000 points de dégâts à l'entraînement en combat aérien.
- 105: Terminez le chapitre 23 en 14 minutes maximum.
- 106: Totalisez plus de 50 heures de jeu.
- 107: Détruisez 3 miroirs au cours du combat contre Pandora Amazone dans le chapitre 22.
- 108: Terminez le chapitre 11 en 14 minutes maximum.
- 109: Battez Solice à l'aide des satellites gardiens.
- 110: Trouvez la chambre du zodiaque du Scorpion.
- 111: Jouez 10 fois en mode Multijoueur.
- 112: Battez le Coeur d'Hadès grâce à une attaque en ruée au corps à corps.
- 113: Chargez et éliminez 15 ennemis avant de descendre de l'exotank (intensité 5.0 ou plus).
- 114: Terminez le chapitre 18 en utilisant des satellites (intensité 5.0 ou plus).
- 115: Battez l'Aurige et terminez le chapitre 19 en limite.
- 116: Terminez le chapitre 16 en 16 minutes maximum.
- 117: Eliminez 20 ennemis avec l'attaque au corps à corps du chérubot avant d'en descendre (intensité 5.0 ou plus).
- 118: Trouvez la chambre du zodiaque de la Vierge.
- 119: Battez Solice avec une attaque en ruée au corps à corps (intensité 5.0 ou plus).
- 120: Retombez 50 fois sur vos pieds après avoir été déséquilibré.

## LES FUITEAUX

Si vous voulez empocher un maximum de coeurs, guettez les Fuiteaux, des monstres qui ressemblent à des pâtisseries. Dès que vous en avez localisé un, attaquez-le sans relâche ! Si, en plus, vous avez le don "Moisson de coeurs", c'est le jackpot assuré. Notez que les Fuiteaux restent dans les mêmes zones à chaque chapitre (exemple: dans la source chaude, chapitre 18), donc si vous en ratez un, il réapparaîtra au même endroit si vous recommencez le chapitre. Inconvénient : comme son nom l'indique, la spécialité du Fuiteau est de... fuir. Et il le fait très bien. Si vous en repérez un, tâchez de lui régler son compte avec des armes à longue portée ou avec un don comme le "Méga laser". Il est très rapide et assez petit, donc attention à bien le viser. Il disparaîtra au bout d'un moment, donc dépêchez-vous !

## MENACES D'HADÈS

Attendez 5 minutes après les crédits de fin du jeu pour entendre Hadès menacer d'effacer votre fichier de sauvegarde.

## 📌 OBTENIR BEAUCOUP DE COEURS RAPIDEMENT

Pour commencer, il vous faut le don "moisson de coeur". Une fois ce don en votre possession, allez dans le mode solo et faites le premier chapitre en intensité 9,0. Il ne vous reste plus qu'à vous accrocher et à ne pas oublier d'activer le don "moisson de coeur". Vous recevrez à chaque fois environ 30 000 coeurs.

## 📌 OBTENIR DES ARMES PUISSANTES

Pour obtenir des armes très puissantes d'une valeur supérieure à 300, il n'est pas nécessaire de faire le chapitre en intensité de 9,0. En effet, il est possible de trouver de meilleures armes dans un chapitre en intensité supérieure ou égale à 7,0. Gardez en tête que l'obtention d'armes repose sur la chance (car les statistiques appliquées dessus sont aléatoires) et qu'il vous faudra certainement refaire le chapitre à plusieurs reprises pour trouver une arme qui vous convienne, mais ne vous efforcez pas à monter l'intensité à 9,0 à chaque fois.

## 📌 DÉBLOQUER LES DONS

Certains dons nécessitent d'être débloqués avant de pouvoir les trouver dans des coffres ou en guise de récompense. Remplissez les conditions suivantes :

### Aléatoire

Obtenez 100 dons (chaque niveau compte comme un don distinct).

### Aubergine

Faites-vous transformer cinq fois en aubergine.

### Éponge Balance

Trouvez la chambre du zodiaque de la Balance et récupérez son trésor (chapitre 14).

### Furie

Battez 50 boss.

### Juke-box

Récupérez toutes les armes du zodiaque (9 au total).

### Mort instantanée

Éliminez 3000 ennemis.

### Protection Bélier

Trouvez la chambre du zodiaque du Bélier et récupérez son trésor (chapitre 18).

### Soins Poissons

Trouvez la chambre du zodiaque des Poissons et récupérez son trésor (chapitre 24).

## Super vitesse

Arrivez 30 fois à la fin d'un chapitre.

## Téléportation

Rempportez 30 victoires en mode Multijoueur dans Lumière vs ténèbres.

## Tempura

Faites-vous transformer cinq fois en beignet de crevette.

## OBTENIR TOUTES LES PLUMES

Les plumes vous permettent de débloquent des cases dans les tableaux « Chasse aux trésors » sans avoir à effectuer les défis demandés. Chaque plume ne peut être utilisée qu'une seule fois, et la case « Terminez tous les chapitres en intensité 9,0 » ne peut pas être débloquée via une plume. Il y a 5 plumes par tableau, soit 15 au total :

### Plumes de la chasse aux trésors de Palutena :

- Terminez le chapitre 1.
- Évitez cinq tirs de justesse en combat aérien.
- Décomposez 50 armes.
- Atteignez un total de 5000 coeurs ou plus en votre possession.
- Totalisez plus de 10 heures de jeu.

### Plumes de la chasse aux trésors de Viridi :

- Arrivez 50 fois à la fin d'un chapitre.
- Récupérez plus de 150 000 coeurs.
- Obtenez une lame qui possède une amélioration d'affaiblissement.
- Effectuez 50 attaques spéciales en combat aérien.
- Terminez le chapitre 10 en 14 minutes maximum.

### Plumes de la chasse aux trésors d'Hadès :

- Battez le Phénix dans le chapitre 10 à l'aide du canon apocalypse.
- Jouez 50 fois en mode Multijoueur local.
- Ouvrez 150 coffres au trésor.
- Terminez le chapitre 3 en utilisant une lame (intensité 9,0).
- Effectuez 1000 attaques au corps à corps.

## Arcs

### Arc Aurum

Battez Pyrrhon Aurum et terminez le chapitre 17 en état de limite.

### Arc Palutena

Terminez le chapitre 24 en 11 minutes maximum.

### Arc Phosphora

Battez le boss du chapitre 14.

### Arc Sagittaire

Trouvez la chambre du zodiaque du Sagittaire et récupérez son trésor (chapitre 2).

## Bâtons

### Bâton maléfique

Battez le boss du chapitre 6.

### Bâton Scorpion

Trouvez la chambre du zodiaque du Scorpion et récupérez son trésor (chapitre 16).

### Bâton Thanatos

Battez le boss du chapitre 7.

## Bras

### Bras Kraken

Battez le boss du chapitre 8.

### Bras Phénix

Battez le boss du chapitre 10.

### Bras Taureau

Trouvez la chambre du zodiaque du Taureau et récupérez son trésor (chapitre 4).

## Canons

### Canon Cerbéros



Battez le boss du chapitre 1.

### Canon Lion

Trouvez la chambre du zodiaque du Lion et récupérez son trésor (chapitre 10).

### Canon Pétraroc

Battez le boss du chapitre 11.

### Canon Poséidon

Terminez le chapitre 8 en 20 minutes maximum.

## Griffes

### Griffes Cancer

Trouvez la chambre du zodiaque du Cancer et récupérez son trésor (chapitre 8).

### Griffes Pandora

Battez le boss du chapitre 5.

### Griffes Viridi

Terminez le chapitre 22 sans mourir (intensité 5,0 ou plus).

## Lames

### Lame Aurum

Détruisez huit canons du Noyau Aurum dans le chapitre 15.

### Lame Palutena

Terminez le chapitre 9 en 28 minutes maximum.

### Lame Verseau

Trouvez la chambre du zodiaque du Verseau et récupérez son trésor (chapitre 23).

## Mains

### Main Aurum

Battez le Réacteur Aurum sans changer de rail pendant le combat final du chapitre 16.

### Main Grand Faucheur

Battez le boss du chapitre 4.

### Main Vierge

Trouvez la chambre du zodiaque de la Vierge et récupérez son trésor (chapitre 12).

### Main Viridi

Obtenez cinq mains différentes.

## Massues

### Massue Aurum

Terminez le chapitre 15 en 17 minutes maximum.

### Massue Capricorne

Trouvez la chambre du zodiaque du Capricorne et récupérez son trésor (chapitre 20).

### Massue Hydra

Battez le boss du chapitre 3.

### Massue Magnus

Terminez le chapitre 18.

## Satellites

### Satellites Archurion

Battez l'Aurige et terminez le chapitre 19 en état de limite.

### Satellites artilleurs

Terminez le chapitre 25 en 15 minutes maximum.

### Satellites Aurum

Terminez le chapitre 16 en utilisant des griffes.

### Satellites Gémeaux

Trouvez la chambre du zodiaque des Gémeaux et récupérez son trésor (chapitre 6).

### Satellites Solice

Battez le boss du chapitre 13.

### Base du quadriga foudroyant (ch. 19)

Terminez le chapitre 19 en 25 minutes maximum.

### Château des Enfers (ch. 9)

Terminez le chapitre 9 en 36 minutes maximum.

### Cité en flammes (ch. 3)

Terminez le chapitre 3 en 13 minutes maximum.

### Combat contre un boss 1

Battez un boss.

### Combat contre un boss 2

Battez Magnus à l'aide de la massue Magnus.

### Dans la ruche (ch. 16)

Terminez le chapitre 16 en 16 minutes maximum.

### Dans le dédale (ch. 5)

Terminez le chapitre 5 en 18 minutes maximum.

### Gardien des Enfers (ch. 9)

Détruisez les canons du Gardien des Enfers et terminez le chapitre 9.

### Île Aurum (ch. 15)

Terminez le chapitre 15 avec la barre de santé pleine.

### Intérieur de la réserve (ch. 12)

Terminez le chapitre 12 avec la barre de santé pleine.

### Intérieur du temple (ch. 7)

Terminez le chapitre 7 en 18 minutes maximum.

### La déesse de la Nature (ch. 11)

Terminez le chapitre 11 en 14 minutes maximum.

### Le Cerveau Aurum (ch. 17)

Terminez le chapitre 17 en 18 minutes maximum

### Le combat foudroyant (ch. 14)

Éliminez 230 ennemis et terminez le chapitre 14.

### Le navire de l'espace (ch. 8)

Terminez le chapitre 8 avec un score de 180 000 ou plus.

### Le sanctuaire lunaire (ch. 13)

Terminez le chapitre 13 en 22 minutes maximum.

### Le seigneur des Enfers (ch. 23)

Terminez le chapitre 23 en 14 minutes maximum.

### Le temple de Palutena (ch. 20)

Terminez le chapitre 20 en 15 minutes maximum.

### Le vortex du Chaos (ch. 21)

Éliminez 240 ennemis et terminez le chapitre 21 (intensité 5,0 ou plus).

### Les ailes brûlées (ch. 22)

Terminez le chapitre 22 en 12 minutes maximum.

### Les trois épreuves (ch. 24)

Terminez le chapitre 24 avec la barre de santé pleine.

### Montagne du Phénix (ch. 10)

Terminez le chapitre 10 en utilisant un bâton.

### Pit maléfique (ch. 6)

Battez Pit maléfique dans le chapitre 6 et terminez le chapitre en état de limite (intensité 5,0 ou plus).

### Repaire des Faucheurs (ch. 4)

Terminez le chapitre 4 en utilisant une massue (intensité 5,0 ou plus).

### Thème d'Hadès

Battez 100 boss.

### Thème de Magnus

Battez Gaol dans le chapitre 2 en évitant que Magnus soit vaincu (intensité 5,0 ou plus).

### Thème du chien (ch. 18)

Terminez le chapitre 18 avec un score de 150 000 ou plus.

## DÉBLOQUER LES OBJETS

### Bombe Aubergin

Faites-vous transformer en aubergine.

### Bombe Tempura

Faites-vous transformer en beignet de crevette.

### Cercle de capture

Battez un adversaire dans le mode Multijoueur.

### Créateur de géant

Recomposez la genèse en collectant ses 3 parties lors d'un match dans le mode Multijoueur.

### Faillie du tourment

Battez 10 adversaires dans le mode Multijoueur.

## CHARGER LES TIRS RAPIDEMENT

Charger les tirs peut être long, surtout pour les armes puissantes. Pour charger plus vite, il faut que lors de la phase de chargement un ennemi vous vise, esquivez l'attaque de justesse et votre arme sera chargée.

# Kingdom Hearts 3D : Dream Drop Distance

© Square Enix 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## LES BRIBES DE RÊVE

Les Bribes de Rêve trouvables dans les coffres (dans l'ordre de haut en bas et de gauche à droite)

### Sora

{lille de Traverse  
Illusion tranquille  
Création de mobilité  
Illusion de mobilité  
Illusion tranquille  
Illusion de trouble  
Création intrépide  
Illusion de mobilité  
{lité des Cloches  
Création mélodique  
Création d'altitude  
Chimère de trouble  
Création noble  
Illusion noble  
{radis des Garnements  
Illusion Maniable  
Chimère de mobilité  
Illusion d'altitude  
Chimère de mobilité  
{lille  
Chimère de trouble  
Création de mouvement  
Création mélodique  
Création formidable  
Création de mouvement  
Illusion d'altitude  
{lys des Mousquetaires  
Chimère mélodique  
Illusion de mouvement  
Chimère de mouvement  
{llyphonie du Sorcier  
Illusion intrépide  
Illusion intrépide  
Illusion épique  
{llusiopolis  
Illusion mélodique  
Illusion sauvage  
Illusion formidable

### Riku

{lille de Traverse  
Illusion de mobilité

Création intrépide  
Illusion de trouble  
Illusion de trouble  
Création intrépide  
Illusion tranquille  
{Illité des Cloches  
Création de mobilité  
Création mélodique  
Illusion noble  
{lradis des Garnements  
Illusion de charme  
{lille  
Création de mouvement  
Création formidable  
Illusion noble  
Chimère de trouble  
Chimère formidable  
Création de mouvement  
Création noble  
{lys des Mousquetaires  
Illusion d'épines  
Illusion mouvement  
Illusion mouvement  
{llyphonie du Sorcier  
Chimère intrépide  
Illusion intrépide  
Chimère mélodique  
{Illusiopolis  
Illusion mélodique  
Illusion d'altitude  
Chimère intrépide  
Illusion formidable

### Bribes de rêves que lâchent les Cauchemars de Illusiopolis

{lragonnet  
Illusion Formidable  
Chimère de mobilité  
{lilraptor  
Illusion sauvage  
{lhicotaigüe  
Illusion intrépide  
Chimère mélodique  
{lolaigle  
Création tranquille  
Création d'altitude

{Iribes de rêve de la ville de traverse :

Création de trouble : Neko, Vampory

Création d'altitude : Hippoflamme, Toupifleur, Malysse

Création noble : Générale Coa

Création flegmatique : Cafarcorne

Création de mobilité : Alcipingou

Chimère flegmatique : Cafarcorne, Hippoflamme

Chimère noble : Générale Coa, Zéléphant

Chimère formidable : Carcarête, Chef Coa, Moquetout

Chimère tranquille : Moquetout

Chimère de mouvement : Girafoudre

{Iribes de rêve de la cité des cloches :

Création mélodique : Neko, Miaou Waou

Création intrépide : Zarpent, Barbilion, Zéléphant

Création de mobilité : Miaou Waou, Vampory, Neko

Création de trouble : Neko, Vampory, Zarpent, Salamortel

Création noble : Rhinoféroce

Création de mobilité : Rhinoféroce

Création tranquille : Toupifleur

Création flegmatique : Toupifleur, Boulobêê

Chimère de trouble : Salamortel

{Iribes de rêve de la grille :

Création tranquille : Miaou Waou, Volaigle

Création d'altitude : Volaigle

Création Noble : Cafarcorne

Création formidable : Choumirette

Création mouvement : Briscargot

Création flegmatique : Cyberbic

Chimère de mouvement : Refaire la course de l'arène des cycles lumineux

{Iribes de rêve du paradis des garnements :

Création flegmatique : Carcarête

Création de trouble : Vampory

Création intrépide : Kooma Panda, Barbilion

Création d'altitude : Hypercampe

Création mélodique : Hypecampe

Création tranquille : Moquetout

Création formidable : Générale Coa

Chimère tranquille : Alcipingou, Moquetout

Chimère de mobilité : Alcipingou, Carcarête, Vampory

{Iribes de rêve du Pays des mousquetaires :

Création formidable : Choumirette

Création mouvement : Girafoudre

Création tranquille : Kooma panda

Création noble : Zéléphant, Cafarcorne

Chimère de mouvement : Girafoudre

Chimère noble : Lapinouïe

Chimère mouvement : Cafarcorne

Chimère formidable : Dragonnet, Chef Coa, Tyranoregis

Chimère tranquille : Plumacier

Chimère intrépide : Lapinouïe

Chimère d'altitude : Plumacier

Chimère de mobilité : Alcipingou

Illusion intrépide : Tyranoregis

{Iribes de rêve de la Symphonie du Sorcier :

Création mouvement : Briscargot



Création de mouvement : Girafoudre  
Création tranquille : Boulobêê  
Création formidable : Cafarcorne, Chef Coa  
Chimère d'altitude : Dracodémon, Pagastuce  
Chimère formidable : Carcarête, Chef Coa  
Chimère de mobilité : Alcipingou  
Chimère flegmatique : Cafarcorne  
{Iribes de rêve de Illusiopolis :  
Création d'altitude : Volaigle, Plumacier  
Création tranquille : Volaigle  
Chimère intrépide : Cératerror  
Chimère de mouvement : Lapin Majik, Girafoudre  
Chimère de mobilité : Dragonnet  
Chimère mélodique : Chicotaigüe, Lapin Majik  
Chimère d'altitude : Dracodémon  
Illusion formidable : Dragonnet  
Illusion sauvage : Vilraptor  
Illusion intrépide : Chicotaigüe  
Illusion flegmatique : Cératerror  
Note : Les bribes de rêve non répertoriées sont trouvables dans des coffres ou des portails spéciaux.

## 📌 TOUTES LES KEYBLADES

### Chaîne Royale (Sora)

Début du jeu.

### Point du jour (Riku)

Début du jeu.

### Craque-crâne (Sora et Riku)

Finir la ville de Traverse pour la première fois.

### Cloche Gardienne (Sora et Riku)

Finir la Cité des Cloches.

### Double disques (Sora et Riku)

Finir la Grille.

### Rouage (Sora)

Finir le Paradis des Garnements.

### Rage Océanique (Riku)

Finir le Paradis des Garnements.

### Suppercute (Sora et Riku)

Finir la ville de Traverse pour la deuxième fois.

Tous pour un (Sora et Riku)

Finir le Pays des Mousquetaires.

Contrechant (Sora et Riku)

Finir la Symphonie du Sorcier.

Doux Songes (Sora et Riku)

Remporter tous les Combat Effrénés.

Aile du Piqué (Sora et Riku)

Finir les phases de Transition avec le rang A pour chaque personnage.

Dolor Fina (Sora et Riku)

Réussir tous les défis des portails d'accès spéciaux.

Ultima (Sora et Riku)

Battre le Boss secret pour chaque personnage.

L'illustre (Sora et Riku)

Réussir tous les défis des portails d'accès secrets.

## RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Terminer le jeu pour débloquer l'option Théâtre dans le menu Mémos, qui permet de revoir toutes les cinématiques du jeu. Vous débloquerez également le mode Critique (ultra difficile) et le New Game+ dans lequel vous conserverez les Esprits déjà obtenus.

## MESSAGE SECRET

Durant les crédits de fin de jeu, lorsque vous voyez les noms défiler, vous pouvez vous déplacer avec votre personnage. Essayez de toucher toutes les lettres dorées pour afficher à l'écran "Secret Message Unlocked". Cela débloquera une nouvelle entrée dans votre glossaire.

## ✚ ESPRITS RARES

En utilisant les cartes RA fournies avec chaque exemplaire du jeu, des Esprits rares peuvent être débloqués. Cependant, on ne peut avoir qu'un seul Esprit rare par partie.

## ✚ AFFRONTER À NOUVEAU LES BOSS

Pour affronter un boss déjà vaincu, rendez-vous à l'endroit où vous l'aviez rencontré la première fois et cherchez le portail sur lequel s'affiche la mention "Secret". Vous pourrez l'affronter à nouveau mais il sera plus difficile à vaincre. Notez que vous devez avoir terminé le jeu et enregistré les données de fin de partie.

## ✚ BOSS SECRET

Après avoir terminé le jeu et enregistré les données de fin de partie, rendez-vous à la Ville de Traverse et approchez-vous de la fontaine pour affronter le boss secret.

## ✚ DÉBLOQUER LA FIN SECRÈTE

Les conditions pour obtenir la fin secrète dépendent d'abord du niveau de difficulté choisi et du nombre de trophées que vous avez obtenus.

<u>Niveau de difficulté</u>	<u>Nombre de trophées requis</u>
Beginner	10
Standard	7
Proud	5
Critical	0

Ensuite, à la fin du jeu, durant la scène où Riku doit répondre à trois questions, vous devez donner les réponses suivantes :

1. Perdre quelque chose d'important (3ème réponse).
2. Mes amis (2ème réponse).
3. Trouver quelque chose d'important (2ème réponse).

Enfin, pendant les crédits, vous devez débloquer le message secret en touchant toutes les lettres dorées avec Sora.

A présent, sauvegardez vos données de fin de partie et rechargez-les. Un message vous dira que vous avez débloqué la fin secrète, et vous pourrez la visionner dans le menu Théâtre !

### Badge of Pride

Terminer le jeu en difficulté Proud.

### Critical Praise

Terminer le jeu en difficulté Critical.

### Daring Diver

Obtenir plus de 7 500 000 points en mode Transition (Dive).

### Dream Pleaser

Booster l'affinité de tous les Esprits au maximum.

### Frequent Friend

Placer au moins 30 portails.

### In the Clear

Terminer l'histoire.

### In the Munny

Amasser au moins 5 000 munnies.

### Keyslinger

Éliminer au moins 2 500 Avale-Rêves.

### King of Rush

Terminer premier dans toutes les coupes Flick Rush.

### Memento Maniac

Enregistrer au moins 20 photos lorsque vous améliorez vos relations avec les Esprits.

### Motion Slickness

Éliminer au moins 1 000 ennemis avec la Fluidité.

### Portal Champ

Valider tous les portails spéciaux et portails secrets.

### Pro Linker

Fusionner au moins 50 fois avec vos Esprits.

### Reality Shifter

Éliminer au moins 50 ennemis avec l'altération du réel.

### Spirit Guide

Obtenir au moins un exemplaire de chaque Esprit.

### Stat Builder

Booster toutes les compétences de stat.

### Stop Drop Roller

Marquer 2 000 points de Drop (passage).

### Treasure Seeker

Trouver tous les trésors.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Les Iles du Destin

L'aventure de Kingdom Hearts 3D commence sur les chapeaux de roues puisque vous êtes directement confrontés au premier boss du jeu, la terrifiante Ursula. Enfin, pas si terrifiante que cela, puisqu'il ne s'agit que d'un tutoriel pour prendre en mains le personnage. Suivez docilement les conseils affichés à l'écran et tapez cette pieuvre géante en utilisant les magies lorsqu'il s'agit de l'atteindre de loin. N'oubliez pas qu'un stock de potions est disponible dans la liste des actions pour vous régénérer en cas de soucis. Une fois Ursula vaincue, vos les HP maximum de Sora sont augmentés. Les choses sérieuses peuvent enfin commencer.

### Ville de Traverse

#### Sora

Chaque monde à visiter de Kingdom Hearts 3D commence par un beau plongeon en chute libre, une " transition " durant laquelle divers objectifs sont à remplir pour ouvrir " l'anneau d'accès ". Cette première épreuve vous demande donc de récolter 600 points récompense, ces petites entités orange suspendues dans les airs aussi regroupées sous formes d'étoiles. N'hésitez pas à éliminer vos ennemis lorsque une réticule de visée les entoure afin de vous frayer un chemin sans encombre jusqu'à la Ville de Traverse.

#### Premier Quartier (2 trésors)

Chaque monde est constitué de plusieurs zones reliées par différentes sortes de portes, portails, fenêtre, ouvertures... Quoiqu'il en soit, tous ces passages sont clairement indiqués par un trait rose sur la carte en bas de l'écran. Votre but est simple : parcourir chaque zone afin d'arriver au boss final. Seulement voilà, de nombreux groupes d'ennemis apparaîtront tout au long de votre chemin, ne vous facilitant pas les choses. Il est certes possible de fuir le combat, mais on vous conseille plutôt d'y participer avec de monter régulièrement de niveaux. L'autre particularité est que chaque zone regorge de petits coffres planqués dans les endroits les moins visibles. Contenant des trésors en tous genres, ils seront le principal intérêt de ce cheminement, puisque le passage d'une zone à l'autre n'est pas vraiment chose difficile. Vous apprenez donc à manier la Fluidité, ce pouvoir qui vous permet de vous élancer à toute vitesse contre un mur, sur une rampe ou bien autour d'un lampadaire. Les deux trésors de ce Premier Quartier sont une Potion au terme de l'enfoncement à l'ouest, et une Glace au rêve, sur le petit toit à l'ouest de la porte de sortie, au nord de la carte.

### Deuxième Quartier (3 trésors)

Chaque monde de Kingdom Hearts 3D permet une " Altération du réel ", c'est-à-dire un pouvoir qui permet d'utiliser à son avantage les éléments du décor pour vaincre les ennemis. Dans la Ville de Traverse, il s'agit de la Fronde qui permet, grâce à l'écran tactile, de lancer une caisse ou un ennemi sur d'autres afin de leur infliger des dégâts. Vous êtes également invité à créer votre propre Esprits, une bestiole qui vous accompagne tout au long de votre aventure et vous aide durant les affrontements. Le premier trésor est un Ballon, qui se trouve au sommet d'un toit au sud-est de la carte. Le deuxième trésor est une Potion + qui se trouve tout au nord, sur un toit. Le troisième, des Confettis, se trouve également au nord, dans l'angle le plus à l'est. La sortie se trouve quant à elle au sud-est de la carte dans une ruelle étroite.

### Troisième Quartier (2 trésors)

Le premier trésor contient un Chocobloque, et se trouve tout au bout de la ruelle à l'est. Le second contient une Illusion tranquille et est posé sur un balcon au nord-ouest de la carte. Retournez ensuite dans le premier quartier et examinez la boîte aux lettres qui gigote pour ouvrir l'accès au centre de tri.

### Le Centre de Tri (7 trésors)

Le premier trésor se trouve à droite de la tour rouge, à gauche sur votre carte, et contient une Potion. Quelques pas au sud, c'est une Glace au rêve que vous dénicher. Vous allez ensuite devoir monter en hauteur. Vous pouvez utiliser les rails, même s'il est plus conseillé de rebondir sur les murs grâce à la fluidité afin de se déplacer plus librement. Dans la petite salle tout à l'ouest, vous trouvez une Illusion de trouble. Passez ensuite à la partie de droite du centre de tri et plus exactement tout au nord-est pour ramasser 10 Pistolets rouges. Toujours au nord-est mais un étage en-dessous, c'est une Illusion de mobilité qui vous attend. Dans le coin sud-ouest, vous trouvez une Illusion tranquille. Le dernier trésor se trouve au sommet de la tour ouest, et c'est un gros coffre synonyme de gros butin : une nouvelle attaques, les Etincelles !

### Place de la Fontaine (5 trésors)

Le premier trésor est une Création intrépide dans l'enfoncement au sud-ouest de la carte. Progressez vers le nord et tournez dans la ruelle en angle droit, à l'est, pour trouver une Illusion de mobilité. Descendez ensuite au bout de l'impasse pour récupérer un Ballon. Rendez-vous ensuite sur la grande place circulaire, plus précisément à l'ouest où vous trouvez une Glace au rêve. Un gros coffre vous attend enfin au sommet de la fontaine en forme de coeur : c'est une nouvelle technique, le Diskobolos !

### Quatrième Quartier (7 trésors)

Commençons par le sud de la zone, où un Bouclier biscuit se trouve en face de vous dès votre entrée. Grimpez les escaliers de droite pour trouver une Potion. Au pied de la tour, vous récupérez une Glace au rêve, et un Ballon dans le gros coffre à son sommet. Direction la place éclairée en bleue à l'ouest de votre carte où vous dénicher une Potion, et un Tonneau sur les toits à l'ouest. Restez sur le chemin de tuiles et poursuivez vers le nord pour glaner une Potion +.

### Cinquième Quartier (3 trésors)

Tout au nord, vous trouvez un Chocobloque. Descendez en montez sur les toits à l'ouest pour obtenir un Bouclier biscuit. Enfin, allez dans la petite niche à l'est pour trouver le dernier coffre contenant une Potion. Il y a autre chose à faire dans ce quartier... Un boss à vaincre, Primoko !

Boss : Primoko

Il n'y a pas de technique particulière pour le battre, tapez-le sans cesse, déchaînez vos techniques récemment apprises et évitez ses offensives pour garder vos points de vie. Leur nombre maximal augmente d'ailleurs au terme du combat qui débloquent également un emplacement supplémentaire pour le JdC (la liste des techniques équipées). Sora obtient enfin la Keyblade Craque-crâne.

### Serres (4 trésors)

N'oubliez pas de passer dans les serres accessibles au centre du cinquième quartier, car quatre trésors vous y attendent ! A droite après l'entrée, vous trouvez un Gâteau royal. En descendant du pont en bois, au centre de la carte, vous trouvez des Confettis sur la gauche. Dans la partie surélevée en bois à l'est se trouve une Création de mobilité. Enfin, tout au nord vous attend un réveil.

## Riku

C'est parti pour une autre transition. En général, les objectifs varient entre Riku et Sora ; cette fois, c'est 300 points récompense qu'il vous est demandé de glaner au cours de votre chute. La méthode est la même : viser les cristaux tout en éliminant les ennemis !

### Troisième Quartier (2 trésors)

Le premier trésor contient des Confettis, et se trouve tout au bout de la ruelle à l'est. Le second contient une Glace au rêve et est posé sur un balcon au nord-ouest de la carte. En sortant par le nord, vous êtes invité à créer un nouvel esprit, un Vampory. Une fois votre nouveau compagnon à vos côtés, vous ne tardez pas à reprendre le contrôle de Sora. Il est ainsi possible de changer à volonté de personnage simplement en pressant le bouton PASS. dans le menu de jeu.

### Deuxième Quartier (3 trésors)

Après le PASS., vous vous réveillez dans le deuxième quartier de la ville. Votre but est de rejoindre les serres pour y affronter le boss, ce pour quoi il faut traverser tous les quartiers de la ville. Le premier trésor est un Ballon, qui se trouve au sommet d'un toit au sud-est de la carte. Le deuxième trésor est la recette du Bélin qui se trouve tout au nord, dans un gros coffre sur un toit. Le troisième, un Chocobloque, se trouve également au nord, dans l'angle le plus à l'est.

### Premier Quartier (2 trésors)

Les deux trésors du quartier sont une Potion au terme de l'enfoncement à l'ouest, et une Illusion de mobilité, sur le petit toit à l'ouest de la porte de sortie, au nord de la carte.

### Ruelles (7 trésors)

Dès l'entrée au sud de la carte, retournez-vous en grimpez en hauteur pour acquérir une Illusion trouble. Montez au nord et trouvez dans l'enfoncement à gauche une Création intrépide, et dans le carré en haut, une potion. Passez ensuite dans les égouts au centre desquels est posé un Bouclier biscuit et au sud desquels se trouve une Potion. Au sud-ouest des ruelles se trouve 10 Pistolets : bleu ciel. Enfin, c'est un gros coffre contenant la magie foudre qui vous attend au sud de la carte.

### Place de la Fontaine (3 trésors)

Le premier trésor est une Illusion tranquille dans l'enfoncement au sud-ouest de la carte. Rendez-vous ensuite sur la grande place circulaire, plus précisément à l'ouest où vous trouvez une Glace au rêve. Un gros coffre vous attend enfin au sommet de la fontaine en forme de coeur : c'est une nouvelle technique, la Taille Gelante !

### Quatrième Quartier (7 trésors)

Commençons par le sud de la zone, où une Potion se trouve en face de vous dès votre entrée. Grimpez les escaliers de droite pour trouver une autre Potion. Au pied de la tour, vous récupérez des Confettis, et un Trouve-Trésor dans le coffre à son sommet. Direction la place éclairée en bleue à l'ouest de votre carte où vous dénicher des Confettis, et une Création intrépide sur les toits à l'ouest. Restez sur le chemin de tuiles et poursuivez vers le nord pour glaner un Ballon.

### Cinquième Quartier (3 trésors)

Tout au nord, vous trouvez un Chocobloque. Descendez en montez sur les toits à l'ouest pour obtenir une Illusion de trouble. Enfin, allez dans la petite niche à l'est pour trouver le dernier coffre contenant une Potion +.

### Serres (4 trésors)

A droite après l'entrée, vous trouvez un Réveil. En descendant du pont en bois, au centre de la carte, vous trouvez 10 Pistolets : vert sur la gauche. Dans la partie surélevée en bois à l'est se trouve un Gâteau royal. Enfin, tout au nord vous attend une Potion +. C'est également là que vous affrontez Primoko avec Riku.

Boss : Primoko

La méthode est la même, évitez ses attaques répétitives et déchaînez vos attaques sur lui sans privilégier de point faible.

Vous ne devriez pas avoir trop de mal. Au terme du combat, les HP maximum de Riku augmentent et ainsi que son JdC qui gagne un emplacement supplémentaire. Il obtient enfin la Keyblade Craque-crâne.

## La Cité des Cloches

### Sora

Le deuxième monde que vous visitez n'est autre que celui du Bossus de Notre-Dame, inspiré du célèbre roman de Victor Hugo. Une bonne nouvelle si comme votre guide vous êtes aussi éperdument amoureux d'Esméralda. Chaque nouveau monde offre une nouvelle altération du réel, et c'est ici de la Chaîne d'espoir dont il s'agit, permettant de se déplacer à très grande vitesse entre les différents points reliés au stylet. C'est donc parti pour découvrir un Paris médiéval dont la visite s'effectue dans l'ordre des quartiers présenté ci-dessous.

### Parvis de la Cathédrale (4 trésors)

Commencez par vous rendre sur le parvis de Notre-Dame, vous retournerez plus tard dans le centre-ville. Tout au nord-est de la carte se trouve un Chocobloque. Au sud-est, au pied de l'estrade d'un chapiteau, est disponible un Ballon. Au sud-ouest, contre la façade des maisons, est enfermée une Glace au rêve. Enfin, contre les murs ouests, à côté d'une tente verte, se trouve une Potion.

### Nef de la Cathédrale (6 trésors)

A droite de la lumière traversant le vitrail visible au sol, récupérez une Potion. Toujours au rez-de-chaussée, à gauche de la base de l'arc de cercle où se trouvent des petites niches, glanez un Chocobloque. Derrière l'autel se trouve un Réveil. Passez ensuite à l'étage pour dénicher sur la plateforme sud-ouest un autre Réveil. Tout au nord est enfermé un Gâteau royal. Enfin, au sud-est vous attend un Tonneau.

### Clocher de la Cathédrale (4 trésors)

Au nord de la carte, un coffre contient un Réveil. Montez à l'étage des cloches puis faufilez-vous au nord-est de la carte pour glaner un Ballon. Grimpez encore en hauteur et utilisez la barre horizontale pour accéder à la Création mélodique disponible dans le coin inférieure droit. Un peu plus au nord se trouve le dernier coffre, un énième Réveil.

### Centre-Ville (7 trésors)

Tout au nord, entre des toits se trouvent des confettis. Un peu à l'ouest vous attend une Glace au rêve. Grimpez sur les toits au sud-est de la carte pour récupérer une Création d'altitude. Plus à l'ouest, encadré par des murs des maisons, vous attend un gros coffre contenant la recette de la Toupifleur. Grimpez légèrement au nord pour trouver, toujours sur le pavé, une Chimère de trouble. A l'extrémité des toits qui se détachent, au sud-ouest, se trouve un autre gros coffre qui contient la technique Etincelles +. Grimpez enfin au sommet de la grande tour pour y découvrir un Trouve-Trésor.

### Pont (4 trésors)

A partir du sud et dès votre arrivée, fouillez sur la droite pour glaner un Chocobloque. Progressez vers le nord et ramassez un Bouclier biscuit sous la première arche, à gauche. Sous la seconde arche, à droite cette fois, vous attend une Potion. Le dernier coffre est à droite en continuant de remonter le pont, ce sont 10 Pistolet : rouge.



### Faubourg (5 trésors)

Dès votre entrée par l'ouest, empruntez le chemin au nord pour trouver un Réveil. De l'autre côté de la maison se trouve une Potion. Continuez en ligne droite à l'est pour récupérer un Ballon. Descendez dans la partie sud du faubourg et allez tout en bas à gauche de la carte pour obtenir une Création noble et, juste à côté, des Confettis.

### Portail du Cimetière (3 trésors)

Dans le coin sud-est de la partie en herbe se trouve un Réveil. Au nord-ouest, vous trouvez une Potion. Allez maintenant au nord-est, derrière les tombes, pour glaner une Glace au rêve.

### Tunnels (6 trésors)

Passez dans les deux petites salles au sud du chemin à prendre pour y récupérer 2 Glaces au rêve (un seul trésor). Utilisez ensuite la compétence Chaîne d'espoir pour monter sur la gauche de la grande salle où vous obtenez 2 Chocobloques. Casser un mur au nord de cette même salle pour y déceler une Illusion noble. Un autre mur est à briser au sud-est de la salle et dévoile un gros coffre contenant la technique Sommeil +. Allez maintenant au nord-est pour mettre la main sur 10 Pistolets : violet, derrière un gros pilier. Pour finir, allez tout en haut, toujours au nord-est, grâce à la Chaîne d'espoir pour y trouver un Réveil.

### Vieux Cimetière (1 trésor)

Dans la partie tout au nord-est du vieux cimetière se trouve un coffre contenant un Réveil.

### Catacombes (6 trésors)

Au sud-ouest de la carte, passez dans la petite salle secrète pour trouver un gros coffre vous offrant l'attaque Moulin Brasier. Au même endroit sur la carte, montez cette fois en hauteur pour récupérer un Tonneau. A l'extrémité du tunnel au sud se trouve un Réveil. A l'extrémité sud-est de la map, obtenez un Bouclier biscuit. Juste à côté, cassez le mur pour dévoiler un gros coffre contenant la recette du Salamortel. Montez ensuite au nord, toujours à l'est, cassez le mur, puis une fois dans la nouvelle zone, montez pour récupérer le Gâteau royal juste au-dessus de vous.

### Cour des Miracles (3 trésors)

Contre la façade ouest de la Cour des Miracles se trouve en hauteur une Potion +. Au nord-ouest est caché un Chocobloque. Enfin, allez au nord-est, en hauteur sur la plateforme de bois, pour ouvrir un gros coffre dont le contenu est la technique Estoc foudroyant. Allez ensuite parler à Esméralda au centre de la Cour des Miracles.

Boss : Guergouille

Vous ne tardez pas à affronter le boss du monde, Guergouille, sur le parvis enflammé de la cathédrale. Il n'est pas difficile à battre, enchaînez vos techniques récemment apprises pour lui infliger de gros dégâts et éloignez-vous quand il fait son attaque tournoyante, au terme de laquelle il s'effondre au sol. C'est l'occasion pour vous de le taper en toute sécurité. Au terme du combat, la capacité du JdC est accrue et vous obtenez la Keyblade Cloche gardienne.

### Riku

Les pas de Riku le mènent sur un autre chemin que celui emprunté par Sora, ou du moins, pour une partie seulement. Pour le reste, les environnements sont les mêmes et sont à visiter dans l'ordre qui suit.

### Parvis de la Cathédrale (4 trésors)

Tout au nord-est de la carte se trouve un Ballon. Au sud-est, au pied de l'estrade d'un chapiteau, est disponible un Bouclier biscuit. Au sud-ouest, contre la façade des maisons, sont enfermés des Confettis. Enfin, contre les murs ouest, à côté d'une tente verte, se trouve une Potion.

### Nef de la Cathédrale (6 trésors)

A droite de la lumière traversant le vitrail visible au sol, récupérez 10 Pistolets : jaune. Toujours au rez-de-chaussée, à gauche de la base de l'arc de cercle où se trouvent des petites niches, glanez un Réveil. Derrière l'autel se trouve une Création de mobilité. Passez ensuite à l'étage pour dénicher sur la plateforme sud-ouest un Réveil. Tout au nord est enfermée dans un gros coffre la technique Brasier +. Enfin, au sud-est vous attendent 2 Boucliers biscuit.

#### Clocher de la Cathédrale (4 trésors)

Au nord de la carte, un coffre contient un Réveil. Montez à l'étage des cloches puis faufilez-vous au nord-est de la carte pour glaner un autre Réveil. Grimpez encore en hauteur et utilisez la barre horizontale pour accéder au Gâteau royal disponible dans le coin inférieure droit. Un peu plus au nord se trouve le dernier coffre, une Création mélodique.

#### Centre-Ville (7 trésors)

Tout au nord, entre des toits se trouve une Glace au rêve. Un peu à l'ouest vous attend une Illusion noble. Grimpez sur les toits au sud-est de la carte pour récupérer un Tonneau. Plus à l'ouest, encadré par des murs des maisons, vous attend un coffre contenant un Réveil. Grimpez légèrement au nord pour trouver, toujours sur le pavé, une Potion. A l'extrémité des toits qui se détachent, au sud-ouest, se trouve un autre coffre qui contient un Chocobloque. Grimpez enfin au sommet de la grande tour pour y découvrir un Trouve-Trésor.

#### Pont (4 trésors)

A partir du sud et dès votre arrivée, fouillez sur la droite pour glaner des Confettis. Progressez vers le nord et ramassez un Ballon sous la première arche, à gauche. Sous la seconde arche, à droite cette fois, vous attend une Potion. Le dernier coffre est à droite en continuant de remonter le pont, ce sont des Confettis.

#### Faubourg (5 trésors)

Dès votre entrée par l'ouest, empruntez le chemin au nord pour trouver des Confettis. De l'autre côté de la maison se trouvent 10 Pistolets : violet. Continuez en ligne droite à l'est pour récupérer un Réveil. Descendez dans la partie sud du faubourg et allez tout en bas à gauche de la carte pour obtenir une Potion et, juste à côté, un Bouclier biscuit.

#### Moulin (4 trésors)

La carte de la zone du moulin forme une sorte de U. Allez à l'extrémité de la partie ouest et fouillez sur la droite pour trouver un Tonneau. Allez ensuite tout à l'ouest pour trouver un Chocobloque. Plus au sud, toujours en longeant le mur ouest, vous rencontrez un gros coffre contenant la compétence Glissade accrue. Enfin, dans la partie la plus au sud du U, vous trouvez un Bouclier biscuit.

Boss : Guergouille

Il est maintenant temps pour vous d'affronter la Guergouille, cette fois au sommet des tours de Notre-Dame. Il est même possible à Riku de voler en utilisant les courants d'air afin d'aller frapper son ennemi ailé. Plus difficile que les précédents, ce combat nécessite beaucoup d'esquives car les attaques de Guergouille font très mal. Evitez ses projectiles, et profitez du temps qu'il met pour récupérer pour l'asséner de coups et de techniques. Le reste devrait aller tout seul. Au terme du combat, Riku obtient un Bonus de HP, de Passage, et possède désormais la Keyblade Cloche gardienne.

### La Grille

#### Sora

Le troisième monde à visiter n'est autre que l'univers de Tron, ou plutôt celui du récent remake signé Disney. Pour l'occasion, Sora est habillé d'un joli costume noir et blanc particulièrement tendance dans cette ville appelée la Grille. Très linéaire comme les autres, ce monde se visite une nouvelle fois en passant d'une zone à l'autre selon l'ordre qui suit.

#### Ville (4 trésors)

Le premier trésor, une Potion, se trouve au sud-ouest de la carte, dans un petit enfoncement sur la gauche. Passez ensuite dans la partie droite de la carte et récupérez tout en bas une Chimère de trouble. Montez les rails rouges jusqu'à trouver un Tonneau à la hauteur où un passage est disponible sur la droite. En descendant de l'autre côté du mur qui vous empêche l'accès vers l'est, n'oubliez pas le dernier coffre qui contient 2 Chocobloques.

### Passerelle (6 trésors)

Dirigez-vous vers la plateforme en forme octogonale (en forme de panneau stop) en grimpez dessus pour ouvrir un gros coffre contenant l'attaque Lancer circulaire. Revenez sur vos pas pour arriver sur une seconde plateforme octogonale à l'est de laquelle se trouvent des Confettis. Prenez ensuite le chemin en forme d'arc de cercle et montez en hauteur grâce aux rails car vous glanerez une Création mélodique immédiatement après le deuxième octogone. Continuez vers le nord pour arriver sur une troisième plateforme octogonale au centre de laquelle vous obtenez une Potion. À sa gauche se trouvent deux autres plateformes plus petites. Sur celle du bas, vous récupérez une Création mouvement, sur celle du haut, un Gâteau royal.

### Pont (2 trésors)

Les deux trésors se trouvent respectivement à droite et à gauche de l'étoile blanche au centre de la carte. Il s'agit d'un Réveil et d'un Chocobloque.

### Quais (Partie basse) (3 trésors)

Cette fois-ci, la carte est en forme d'hexagone. Au centre de la map se trouve un Réveil. Contre la face ouest se trouve un Ballon. Enfin, au sud-est se trouve une Panacée.

### Voilier solaire (9 trésors)

Ce ne sont pas moins de neuf trésors qui se trouvent dans le voilier solaire. Fiez-vous aux compartiments verticaux sur votre carte pour les trouver. Des Confettis se trouvent dans celui le plus en haut à droite. Descendez d'un compartiment, puis allez dans celui de gauche pour trouver une Potion +. Un Ballon se trouve dans le petit passage en-dessous de votre position. Revenez dans le compartiment vertical et allez ensuite dans celui de gauche pour dénicher une Panacée. Explotez la tourelle et passez dans le compartiment de gauche pour trouver trois coffres : Ballon +, Tonneau et Création de mouvement. Passez ensuite sur le toit du voilier où est posé un Trouve-Trésor dans l'angle nord-ouest. Redescendez dans le voilier pour obtenir une Création formidable tout en bas à gauche de la zone.

### Rectifieur 1F (8 trésors)

Le premier coffre se trouve tout au nord-est et contient 2 Glaces au rêve. Toujours dans la partie droite de la zone, descendez en longeant le mur est pour trouver un Réveil. Descendez encore et montez sur les conteneurs de lumière pour glaner une Potion. Utilisez le conteneur mouvant accroché à une grue pour atteindre celui surélevé sur lequel est posée une Illusion d'altitude. Tout au sud de cette partie droite de la map se trouve une Glace au rêve. Glissez-vous dans la partie remplie de néons jaunes pour trouver en haut de petits escaliers une Potion +. Passez ensuite dans la partie gauche de la zone et allez tout au sud où vous trouvez une Panacée. Remontez enfin vers le nord pour acquérir un Bouclier biscuit.

### Rectifieur 2F (6 trésors)

Les deux premiers trésors se trouvent tout en bas et sont 10 Pistolets : vert et une Glace au rêve. Montez ensuite les marches vers la partie supérieure pour trouver de suite une Potion. Suivez le chemin d'hexagones et allez dans celui à l'est. Dans son angle supérieur se trouve un Réveil. Après avoir emprunté le transport, vous vous trouvez sur une nouvelle parcelle d'hexagone. À son nord se trouvent 2 Boucliers biscuit. Le dernier trésor est au sud-est de cette même parcelle, un gros coffre contenant la recette du Cyberbic.

### Quais (Partie haute) (3 trésors)

Le premier trésor est un gros coffre qui se trouve à l'ouest de la boucle visible sur la carte. Il contient la recette du Volaigle. Le deuxième est dans la partie nord de cette même boucle et renferme un Trouve-Trésor. Sortez ensuite de la

boucle, progressez en nord et tournez à gauche dans la petite salle rectangulaire, là où vous débloquez l'accès à la zone suivante. Vous y obtenez 10 Pistolets : noir.

Boss : Rinzler

Pour une fois, ce n'est pas un Avale-Rêves que vous combattez mais bien Rinzler, le personnage de Tron. Le combat n'est pas aisé puisqu'il a beaucoup de techniques à longue portée.

Prenez le temps de vous éloigner pour les éviter puis de l'attaquer quand il a fini sa vague offensive. La gravité s'inverse par moment, vous scotchant au plafond. Si vous avez du mal à vous diriger dans cette situation où les commandes sont inversées, contentez-vous de fuir en attendant que la gravité redevienne normale. Au terme du combat, vos HP maximum sont augmentés, des Bonus de Passage sont débloqués et vous gagnez la Keyblade Double disque.

## Riku

Dès son entrée dans la Grille, Riku se retrouve au volant d'une des célèbres motos de Tron qui laissent derrière elles une traînée de lumière. Le but est simple : éliminez vos ennemis en leur barrant le chemin avec ce faisceau qui vous suit ou tirez-leur dessus s'ils sont devant vous en utilisant le mode visée. Une fois de retour sur la terre ferme, vous devez parcourir le monde dans le sens inverse de Sora, selon l'ordre qui suit.

### Pont (2 trésors)

Les deux trésors se trouvent respectivement à droite et à gauche du centre de la carte. Il s'agit d'un Tonneau et d'une Panacée.

### Passerelle (6 trésors)

Commençons par le sud-ouest. Dirigez-vous vers la plateforme en forme octogonale (en forme de panneau stop) en grimpez dessus pour ouvrir un coffre contenant une Illusion formidable. Revenez sur vos pas pour arriver sur une seconde plateforme octogonale à l'est de laquelle se trouve un Bouclier biscuit. Prenez ensuite le chemin en forme d'arc de cercle et montez en hauteur grâce aux rails car vous glanez une Illusion noble immédiatement après le deuxième octogone. Continuez vers le nord pour arriver sur une troisième plateforme octogonale au centre de laquelle vous obtenez une Potion. A sa gauche se trouvent deux autres plateformes plus petites. Sur celle du bas, vous récupérez un Gâteau royal, sur celle du haut, 2 Glace au rêve.

### Ville (5 trésors)

Commençons encore une fois par le sud-ouest. Le premier trésor, une Potion, se trouve au sud-ouest de la carte, dans un petit enfoncement sur la gauche. Au nord-est de cette partie de gauche de la zone se trouvent des Confettis. Passez ensuite dans la partie droite de la carte et récupérez tout en bas l'attaque Foudre + dans un gros coffre. Montez les rails rouges jusqu'à trouver une Création mouvement à la hauteur où un passage est disponible sur la droite. En descendant de l'autre côté du mur qui vous empêche l'accès vers l'est, n'oubliez pas le dernier coffre qui contient un Réveil.

### Quais (Partie haute) (3 trésors)

Le premier trésor est un gros coffre qui se trouve à l'ouest de la boucle visible sur la carte. Il contient 2 Confettis. Le deuxième est dans la partie nord de cette même boucle et renferme la technique Aura de riposte. Sortez ensuite de la boucle, progressez en nord et tournez à gauche dans la petite salle rectangulaire, là où vous débloquez l'accès à la zone suivante. Vous y obtenez un Bouclier biscuit.

### Quais (Partie basse) (3 trésors)

Cette fois-ci, la carte est en forme d'hexagone. Au centre de la map se trouve une Potion. Contre la face ouest se trouve un Ballon. Enfin, au sud-est se trouve un Réveil.

### Rectifieur 1F (8 trésors)

Le premier coffre se trouve tout au nord-est et contient un Ballon. Toujours dans la partie droite de la zone, descendez en longeant le mur est pour trouver une Potion +. Descendez encore et montez sur les conteneurs de lumière pour

glaner un Chocobloque. Utilisez le conteneur mouvant accroché à une grue pour atteindre celui surélevé sur lequel est posée une Création mouvement. Tout au sud de cette partie droite de la map se trouve un gros coffre contenant la recette de la Choumirette. Glissez-vous dans la partie remplie de néons jaunes pour trouver en haut de petits escaliers une Potion. Passez ensuite dans la partie gauche de la zone et allez tout au sud où vous trouvez 2 Bouclier biscuit. Remontez enfin vers le nord pour acquérir une Panacée.

### Rectifieur 2F (6 trésors)

Les deux premiers trésors se trouvent tout en bas et sont un Réveil et une Création noble. Montez ensuite les marches vers la partie supérieure pour trouver de suite une Potion. Suivez le chemin d'hexagones et allez dans celui à l'est. Dans son angle supérieur se trouvent 2 Confettis. Après avoir emprunté le transport, vous vous trouvez sur une nouvelle parcelle d'hexagone. A son nord se trouvent 2 Chocobloques. Le dernier trésor est au sud-est de cette même parcelle, un gros coffre contenant l'attaque Frappe de gravité.

### Escaliers du Portail (3 trésors)

En partant du sud de map, progressez vers le nord en longeant le mur de gauche pour trouver une Potion +. Plaquez-vous ensuite sur celui de droite et avancez jusqu'à trouver un Réveil. Enfin, 10 Pistolets : noir se trouvent à droite de l'escalier tout au nord de la zone.

Boss : Commantis

Vous retrouvez l'Avale-Rêves-insecte que vous aviez déjà affronté sur la moto au début du niveau. Cette fois, elle ne cesse de tourner autour de l'arène circulaire à une vitesse telle que ses attaques sont redoutables. Faites de même en utilisant la Fluidité sur les rails pour enchaîner avec de puissantes attaques en l'air (bouton A). Répétez la manoeuvre jusqu'à venir à bout de Commantis. Au terme du combat, vos HP maximum sont augmentés et vous obtenez la Keyblade Double disque.

### Voilier solaire (9 trésors)

Ce ne sont pas moins de neuf trésors qui se trouvent dans le voilier solaire. Fiez-vous aux compartiments verticaux sur votre carte pour les trouver. Une Panacée se trouve dans celui le plus en haut à droite. Descendez d'un compartiment, puis allez dans celui de gauche pour trouver une Potion +. 10 Pistolets : blanc se trouvent dans le petit passage en-dessous de votre position. Revenez dans le compartiment vertical et allez ensuite dans celui de gauche pour dénicher un réveil. Explosez la tourelle et passez dans le compartiment de gauche pour trouver trois coffres : Création formidable, Gâteau royal et 2 Boucliers biscuit. Passez ensuite sur le toit du voilier où est posé un Trouve-Trésor dans l'angle nord-ouest. Redescendez dans le voilier pour obtenir une Chimère de trouble tout en bas à gauche de la zone.

## Paradis des Garnements

### Sora

Sora visite ensuite le monde de Pinocchio, ou plus exactement le paradis des garnements, ce parc d'attraction dans lequel il se retrouve dans la seconde partie du dessin-animé. Une nouvelle fois, le niveau ne demande qu'à être parcouru de manière très linéaire jusqu'à son boss, selon le schéma suivant.

### Parc d'Attractions (10 trésors)

Le parc d'attractions compte en son sein le nombre vertigineux de dix trésors. En entrant par le sud, tournez directement à droite pour récupérer une Potion + contre le mur. Allez ensuite examiner le pied de la tour bleue sur la gauche de votre carte pour saisir un Ballon. Au sommet de cette grande tour est posé un gros coffre qui contient la magie Glacier +. Approchez-vous ensuite du petit escargot violet visible sur la map pour obtenir 2 Chocobloques. Allez dans le bâtiment de gauche, au pied de la grande roue, pour trouver 10 Pistolets : jaune. Dans l'une des nacelles se trouvent d'ailleurs deux coffres : un Trouve-Trésor et une Illusion maniable. Au nord-ouest de la carte, en suivant le tracé du grand-huit, vous dénicher 2 Boucliers biscuit. Au pied de la spirale à l'est de la map se trouve un Réveil. Pour terminer, 2 Glaces au rêve sont posées légèrement au sud du précédent coffre.

### Voie des poupées (5 trésors)

Avant de rentrer dans le bâtiment dont la porte est entourée de flèches lumineuses, examinez à droite pour acquérir 2 Chocobloques. A l'intérieur, le plan fait une sorte de S. Un Réveil se trouve à l'intérieur du second virage. Vous arrivez ensuite dans un premier chapiteau où il faut prendre de la hauteur pour trouver un gros coffre contenant l'attaque Slam aérien. Sur le lustre suspendu de ce même chapiteau est posé un Gâteau royal. Allez enfin tout en haut de la carte, sur l'estrade en bois, pour trouver dans le coin nord-est une Potion +.

### Cirque (4 trésors)

Directement à droite une fois entré dans le cirque, vous trouvez 2 Confettis. Contournez le cirque par la droite pour glaner un Ballon. Tout au nord, à gauche de la toile bleue est posé un Réveil. Rentrez ensuite à l'intérieur du cirque et utilisez les trampolines pour prendre de la hauteur et dénicher une Chimère de mobilité.

### Promontoire (3 trésors)

Une fois entrée par le sud-ouest, prenez directement à droite et récupérez une Potion +. Avancez en rendez-vous au point le plus au nord sur la map pour trouver 2 Glaces au rêve. Continuez votre chemin et, juste avant la sortie, montez sur les rochers pour glaner un Tonneau.

### Fonds Marins (4 trésors)

Tout au nord de la carte se trouve une Panacée. 10 pistolets : bleu ciel sont perchés au sommet d'une tour dans la partie droite de la map. Utilisez ensuite le geyser du raccourci sud entre les deux parties de la zone pour trouver une Illusion d'altitude. Enfin, allez au nord-ouest de la partie la plus au sud pour récupérer la technique Gravité nulle + dans un gros coffre.

### Abysses (5 trésors)

Allez tout à l'est de la partie gauche de la carte pour récupérer une Chimère de mobilité. Sautez dans le courant marin pour atterrir dans la partie supérieur de la carte où se trouve un Trouve-Trésor. Continuez à l'est et, au centre du virage, montez pour glaner un Gâteau royal. Vous arrivez ensuite dans la grosse zone au sud-est. Un peu à droite après l'entrée, vous obtenez 2 Boucliers Biscuit en altitude. Le dernier trésor est gros et se trouve à même le sol, tout au sud. Il contient la recette de l'Hypercampe.

Boss : Grimard algide

Après avoir fait sympathiquement connaissance avec Monstro, vous vous retrouvez face au boss du niveau. Attendez sagement qu'il termine ses attaques aériennes pour le ruer de coups en privilégiant la tête qui est son point faible. Le combat n'est pas difficile du tout. Vers la fin du combat, vous devez monter sur le dos de la baleine avant de la libérer de la glace. Vous êtes alors sur son dos et achevez l'Avale-Rêve en lui fonçant dessus tout en évitant les projectiles qu'il vous lance. Au terme du combat, la capacité du JdC s'accroît et vous obtenez la Keyblade Rouage.

### Riku

Riku a moins de chance que Sora sur ce coup, puisqu'il se retrouve directement dans l'estomac de Monstro où il rencontre Gepetto. En revanche, le niveau est plus court, comme le prouve le petit nombre de zones à traverser.

### Bouche de Monstro (5 trésors)

Le premier coffre est au sud-est de la carte, près des dents de la baleine, et contient 10 Pistolets : bleu. Le second se situe plus à l'ouest, au sol : une Potion +. Sur une construction en bois, au sud-ouest de la carte près des dents toujours, se trouvent 2 Glaces au rêve. Progressez vers le nord, sur le pont du bateau échoué pour glaner une Panacée. Enfin, sur une épave en bois, à droite de la sortie est posé un Ballon.

### Gosier de Monstro (8 trésors)

Dès l'entrée, tournez à gauche pour récupérer une Potion +. Grimpez sur l'espèce de champignon vert à droite de la porte pour obtenir une Illusion de charme, puis montez vers l'est pour trouver une Potion +. En-dessous d'un autre champignon vert à l'ouest se trouvent 2 Boucliers biscuit. Utilisez ensuite les filaments du gosier pour monter au nord, en hauteur, et ramasser la recette du Général Coa dans un gros coffre. Redescendez et avancez légèrement vers l'est pour trouver au sol un Trouve-Trésor. Passez à droite de la sortie et trouvez au sol 2 Boucliers biscuit. Dans la partie est du gosier, allez tout au sud dans la zone éclairée en violet sur la carte pour prendre la technique Mini dans un second gros coffre.

### Estomac de Monstro (5 trésors)

Dans la partie sud-est de la carte, vous trouvez au sol une Potion +. Passez par un premier trou pour rejoindre la partie verticale centrale où vous dénicher, sur des planches de bois, 2 Chocobloques. Passez ensuite dans la petite salle à gauche où se trouve un Réveil. Renversez ensuite l'estomac en tapant l'espèce de glotte qui dépasse et montez tout au nord de la carte pour trouver au sol 2 Confettis. Empruntez le petit trou pour ouvrir enfin le dernier trésor qui est un gros coffre et qui contient l'attaque Collision aimantée.

### Cavité de Monstro (5 trésors)

Dans les chemins tortueux au nord, allez tout à l'ouest pour trouver un Tonneau, et au point le plus au nord pour récupérer un Réveil. Tapez ensuite la glotte pour faire monter des plateformes. Descendez dans la grosse partie sur de la carte et fouillez vers l'ouest pour trouver une Panacée. A l'est se trouve, à côté d'une autre glotte, 2 Confettis. Tapez-la pour renverser la zone et descendez dans le trou au centre pour trouver un Gâteau royal.

Boss : Grimard ardent

Pas difficile du tout, ce boss est à battre selon la manière traditionnelle, c'est-à-dire en le tapant sans cesse. Ses attaques ne sont pas à redouter, alors n'hésitez pas à jouer au bourrin. Au terme du combat, vos HP maximum augmentent et vous obtenez la Keyblade Rage océanique.

## Retour à la Ville de Traverse

### Sora

Avant de poursuivre la visite de nouveaux mondes, vous devez faire un petit tour par la Ville de Traverse. Aucun coffre à récupérer ici, si ce n'est ceux que vous avez pu louper lors de votre première visite. Suivez les cinématiques et éliminez les ennemis place de la fontaine. Rejoignez ensuite le troisième quartier pour vaincre Pélisort, où plutôt pour affronter les trois boss qu'il invoque. Vous les connaissez bien, vous les avez déjà vaincus dans les précédents mondes : il s'agit de Primoko, Guergouille et Grimard. La technique n'a donc pas changé, vous ne devriez normalement en faire qu'une bouchée. Au terme du combat, vous gagnez un Bonus de HP, de Passage, et obtenez la Keyblade Suppercut.

### Riku

Pas de boss pour Riku dans ce retour à la Ville de Traverse, mais un combat contre plusieurs ennemis sur la place de la fontaine. Le combat ne demande aucune stratégie particulière puisque vous devez éliminer vos opposants comme vous savez désormais très bien le faire. La victoire vous rapporte un Bonus de HP, accroît la capacité du JdC et vous offre la recette du Cératerror. Pour terminer le niveau, rejoignez le troisième quartier pour assister à une cinématique chaleureuse au terme de laquelle vous gagnez la Keyblade Suppercut.

## Pays des Mousquetaires

### Sora

Que les fans des Trois Mousquetaires se réjouissent, ils sont directement mis à l'honneur dans ce nouveau monde reprenant Mickey, Donald et Dingo. A Sora d'endosser le rôle du quatrième mousquetaire pour déjouer un complot contre la reine Minnie... Et qui dit " capes et épées " dit forcément voyage épique, voilà pourquoi c'est une succession de lieu différents qu'il vous faut visiter, dans l'ordre indiqué ci-dessous.



### Terrain d'Entraînement (3 trésors)

Vous voilà dans une magnifique cour en terre de la Renaissance. En haut à gauche, caché derrière un pilier, se trouve un coffre contenant 10 Pistolets : bleu ciel. Tout en bas à droite est cachée une Mégapotion. Enfin, à l'étage, en bas à gauche, vous trouverez 2 Glaces au rêve.

### Chemin de la Tour (3 trésors)

Si l'on imagine que la carte forme un angle droit, allez à l'intérieur de l'angle, en son centre, pour trouver 2 Bouclier biscuit. Sur la plage, au même endroit, est posé un Rêve en sucre. Remontez ensuite vers le nord, très en hauteur pour trouver perché un gros coffre avec la technique Brasier X.

### Tour (3 trésors)

Un Réveil se trouve sur une planche en bois en plein milieu de la montée d'escaliers... Vous ne pouvez pas le rater. A la même hauteur, dans une cage suspendue, est posé un Trouve-Trésor. Continuez votre ascension jusqu'à arriver au sommet de la tour où vous attend un coffre immanquable qui contient 2 Glaces au rêve.

### Baie (2 trésors)

Au centre de la zone, vous voyez comme un cercle avec un gros point au milieu. En bas, un petit tunnel qui rentre dans la montagne... 10 Pistolets : bleu sont à l'intérieur. Le second trésor est sur la plage face au Mont-Saint-Michel, tout au nord et contient un Rêve en sucre.

### Mont-Saint-Michel (4 trésors)

Paris, puis maintenant le Mont-Saint-Michel... Décidément, Kingdom Hearts 3D met en valeur les joyaux architecturaux de la France ! A l'extrême nord, récupérez un Gâteau royal. Un poil au sud de l'entrée du nord, vous glanez une Potion + dans l'ombre des escaliers qui descendent. Longez la façade ouest de la zone et grimpez en hauteur pour trouver une Illusion mouvement. Dans le sud-ouest de la carte se trouve un gros coffre contenant la technique Etincelles X.

### Cachots (6 trésors)

Allez dans la zone encadrée par huit cellules, plus exactement dans celle en bas à droite pour récupérer 3 Chocobloques. Dirigez-vous vers le point le plus à l'ouest de la carte pour obtenir un Tonneau. A ce même endroit, montez à l'étage pour trouver une Chimère de mouvement et un Gâteau royal. Montez ensuite au nord et sautez le gouffre pour atterrir dans le petit carré marron sur la carte. Un gros coffre vous y attend, contenant la technique Aquilon. Allez ensuite tout au nord de la zone, enfoncez-vous dans les profondeurs des cachots, et tournez sur la gauche après la descente pour trouver un gros coffre vous offrant la recette du Chef Coa.

### Opéra (3 trésors)

Dans la magnifique cour de l'opéra, longez la clôture à l'est en partant du bas pour trouver 2 Chocobloques. Restez bien à l'est et montez tout au nord, à droite du bâtiment pour faire face aux deux autres coffres de la zone : un Réveil et... Un piège ! Le dernier coffre est en réalité tout en bas à gauche de la carte, contre le mur côté sud.

### Grand Hall (5 trésors)

Une fois entré dans le hall de l'opéra, tournez à gauche et allez dans l'angle pour trouver 2 Confettis. Restez au rez-de-chaussée et allez au nord de la grande salle carrée pour trouver une Potion +. Passez par le nord est dans le sombre couloir circulaire pour obtenir 3 Glaces au rêve. Montez les magnifiques escaliers jusqu'au dernier étage pour trouver, au nord contre un mur, 2 Chocobloques. Allez au sud du même étage pour glaner une Mégapotion.

### Théâtre (2 trésors)

Une fois arrivé dans la zone, descendez de la scène tout en restant sur la gauche pour acquérir une Chimère mélodieuse. L'autre coffre est sur la scène, tout à droite, derrière des rideaux rouges et contient 3 Confettis.



Boss : Pat Hibulaire et les Rapetou

Les traditionnels méchants des films Disney que vous avez déjà pu affronter au cours du niveau veulent une nouvelle fois croiser le fer. Heureusement qu'ils ne sont que de piètres épéistes puisque vous les battez sans aucun souci. Achevez chacun d'entre eux par une altération du réel les envoyant sur Pat qui finit par descendre se battre lui aussi. Même manipulation quand il n'a presque plus de points de vie. Au terme du combat, la capacité du JdC s'accroît et vous obtenez la Keyblade Tous pour un.

### Cave (1 trésor)

Retournez dans les cachots, tout au nord-ouest pour pouvoir pénétrer dans la cave où vous attend l'attaque Frappe tornade bien au chaud dans son gros coffre.

### Riku

Moins habitué aux honneurs et plus solitaire, Riku se faufile au derrière de la scène pour oeuvrer discrètement. Mine de rien, c'est peut-être la chose à faire puisqu'il rencontre la princesse Minnie en personne... A lui donc de déjouer les plans machiavéliques de Pat Hibulaire en suivant le plan ci-dessous.

### Opéra (4 trésors)

Dans la magnifique cour de l'opéra, allez près de la fontaine en bas à droite pour gagner une Panacée. Longez la clôture à l'est en partant du bas pour trouver 2 Boucliers biscuit. Restez bien à l'est et montez tout au nord, à droite du bâtiment pour faire face aux deux autres coffres de la zone : un Rêve en sucre et... Un piège ! Le dernier coffre est en réalité à gauche du bâtiment, c'est une Potion +.

### Grand Hall (4 trésors)

Une fois entré dans le hall de l'opéra, tournez à gauche et allez dans l'angle pour trouver 2 Confettis. Passez par le nord est dans le sombre couloir circulaire pour obtenir un Gâteau royal. Montez les magnifiques escaliers jusqu'au dernier étage pour trouver, au nord contre un mur, une Mégapotion. Allez au sud du même étage pour glaner un Tonneau.

### Théâtre (2 trésors)

Une fois arrivé dans la zone, descendez de la scène tout en restant sur la gauche pour acquérir 2 Confettis. L'autre coffre est sur la scène, tout à droite, derrière des rideaux rouges et contient un Ballon.

### Coulisses (6 trésors)

Au sud-est des coulisses, dans la salle des instruments, vous récupérer une Mégapotion. Allez dans la partie principale de la zone, dans le coin sud-ouest pour glaner un Réveil. Montez sur des hautes caisses pour prendre une Illusion de mouvement. Contre les murs de droite, se trouve un gros coffre contenant la recette du Mandibulard. Un rêve en sucre est entre des caisses au seul, plus au nord dans la même salle. Prenez enfin de la hauteur dans le coin nord-ouest de la salle principale pour trouver un Gâteau royal.

### Salles des Machines (6 trésors)

Dans la partie nord-ouest de la zone se trouve une Potion +, le coffre est au sol. Allez ensuite dans l'angle nord-est pour prendre un Réveil. Prenez de la hauteur pour monter à l'étage, toujours au nord-est, pour obtenir d'un gros coffre la recette du Glougloufou. Descendez verticalement au sud et cassez le mur pour dévoiler un gros coffre contenant la magie Glacier X. Montez ensuite grâce au cordes suspendues dans la partie ouest des étages pour acquérir 2 Glaces au rêve. Pour finir, allez tout au sud de la partie à l'étage pour prendre une Mégapotion.

### Loge des Artistes (8 trésors)

Cassez la porte au nord de la zone pour trouver un gros coffre contenant la magie Stop et deux petits coffres contenant 3 Confettis et un Réveil. Cassez ensuite une autre porte à l'ouest pour mettre la main sur un Trouve-Trésor. Juste au sud, dans la garde-robe, vous obtenez une Illusion mouvement. Descendez encore et frappez d'autres manteaux

pendus (décidément...) pour dénicher une Illusion d'épines. Dans la grande zone en bas, une Potion + se trouve au pied d'un pilier. Utilisez enfin le piano pour sauter à l'étage et récupérer 3 Bouclier biscuits.

Boss : Tiptaupe

Ce boss n'est pas particulièrement difficile à battre ; il est surtout ennuyeux à atteindre puisqu'il ne cesse de se déplacer sous terre. Repérez-le grâce à la map et dépêchez-vous d'aller le frapper pour achever ce combat plutôt long. A son terme, vos HP maximum augmentent, et vous obtenez la Keyblade Tous pour un.

## Symphonie du Sorcier

### Sora

L'avant-dernier monde vous envoie directement dans l'univers de Fantasia, ce magnifique dessin-animé de Disney orchestré par des musiques classiques connues. Sora hérite de l'histoire avec les Pégases puisqu'il doit parcourir un monde de nuages où chaque bruit est feutré... Pour un résultat très doux ! Quoiqu'il en soit, l'altération de la réalité consiste en une sorte de jeu de rythme où il faut suivre les quelques notes. Rien de bien difficile, surtout que c'est toujours les mêmes manipulations qu'il faut faire. Au fil du niveau, plusieurs passages et chemins sont à ouvrir ainsi, en utilisation ce pouvoir sur des éléments du décor mis en valeur. A côté de cela, on ne compte que peu de zones différentes, comme le montre le cheminement ci-dessous.

#### Tour (2 trésors)

Le premier coffre se trouve entre les arbres à gauche, et renferme 3 Chocobloques. Le second, un Elixir, est caché à droite de l'entrée du temple.

#### Entrée (1 trésor)

Une fois la porte passée, ne montez pas les escaliers mais allez tout droit pour tomber nez à nez avec le coffre qui contient un Rêve en sucre.

#### Voie Nébuleuse (8 trésors)

Progressez vers l'ouest et grincez sur les arcs-en-ciel pour trouver un gros coffre contenant l'habilité Vol plané. Poursuivez vers la gauche pour trouver non loin de là 3 Glaces au rêve, sur un petit talus à droite. En face, sur un nuage perché, récupérez un Trouve-Trésor. Poursuivez par le nord et grimpez sur les nuages en l'air pour mettre la main sur une Illusion intrépide. Traversez la zone de gauche à droite sur un arc-en-ciel pour dénicher un gros coffre contenant l'attaque Moulin multicolore. Descendez légèrement au sud-est, dans le passage près de la falaise, pour prendre un Elixir, et juste à côté 10 Pistolets : blanc. Enfin, escaladez les rochers tout à l'est pour récupérer une Mégapotion.

#### Vallon (5 trésors)

Des fleurs ! Immédiatement après l'entrée au sud, tournez à gauche pour prendre une Mégapotion. Allez tout à l'ouest de la carte pour obtenir 3 Glaces au rêve. Direction ensuite l'est en hauteur sur les nuages violets foncés où un gros coffre contient l'attaque Dingo-tornade. Progressez par le chemin vers le nord pour trouver sur votre gauche, sur une plateforme surélevée, un Gâteau royal. Poursuivez vers le nord et c'est cette fois à droite que se trouve le dernier coffre, encore une fois surélevé : une Illusion intrépide.

#### Champ (6 trésors)

La zone des champs est très vaste et... Colorée. Pour progresser, vous devez utiliser l'altération du réel sur des autels afin de dissiper les épais nuages. Depuis le sud, empruntez le chemin beige visible sur la carte qui part vers la droite pour trouver au bout une Illusion épique. Un peu plus au nord-est, en hauteur contre la montagne se trouve un gros coffre contenant la recette du Lectricorne. Passez ensuite vers l'ouest, pour dénicher 3 Chocobloques dans la zone orange sur la map. Dans la partie supérieure que vous avez libérée des nuages, obtenez dans le champ violet de droite une Mégapotion. A l'extrémité est du chemin orange surélevé est posée une Panacée. Enfin, dans la dernière partie

ouest libérée des cumulonimbus, ouvrez le gros coffre pour obtenir l'attaque Plasma triple.

**Boss : Pélisort**

En voilà un oiseau que vous rêvez de plumer depuis un moment. Le combat se déroule en deux phases : la première où vous le suivez simplement sur un rail en évitant ses attaques pour le rattraper, la seconde où vous l'affrontez sur une parcelle d'arc-en-ciel. Il est difficilement atteignable car il se téléporte souvent loin de vous. N'hésitez pas à lui foncer dessus, il ne fait pas très mal. Vous pouvez aussi monter en hauteur grâce aux plateformes pour l'atteindre quand il vole en l'air. Au terme du combat, vos HP maximum augmentent, des bonus de Passage sont débloqués et vous obtenez la Keyblade Contrechant.

## Riku

Riku aussi doit oeuvrer pour libérer Mickey de l'harmonie maléfique. Cependant, son périple le mènera dans un autre univers de Fantasia, plus précisément dans les bois dorés. Là aussi, l'altération du réel est primordiale pour avancer et faire évoluer le décor en sa faveur.

### Tour (2 trésors)

Le premier coffre se trouve entre les arbres à gauche, et renferme un Gâteau royal. Le second, un Rêve en sucre, est caché à droite de l'entrée du temple.

### Entrée (1 trésor)

Une fois la porte passée, ne montez pas les escaliers mais allez tout droit pour tomber nez à nez avec le coffre qui contient un Tonneau.

### Bois de Luneclaire (7 trésors)

Descendez depuis le nord en longeant le mur ouest pour trouver 3 Boucliers biscuit. Un peu plus bas, à côté d'un rocher plat, est posée un Mégapotion. Continuez la descente, prenez le virage vers l'ouest et longez le mur est pour trouver au sol 3 Confettis.

Grimpez en hauteur au même endroit pour obtenir une Chimère intrépide. Remontez un peu sur la droite, toujours en hauteur, pour dénicher un gros coffre qui contient l'attaque Gravité nulle XX. Longez ensuite le mur ouest (ou plutôt nord puisqu'il est horizontal) afin de récupérer un Réveil. Le dernier coffre est bien plus au sud, contre le mur est, sur de l'herbe en hauteur : 10 Pistolets : vert.

### Bois Doré (5 trésors)

Le premier coffre, un Elixir est sur la grosse bûche de bois au milieu de la carte. Le deuxième est en-dessous des feuilles visibles sur la droite de la map, ce sont 10 Pistolets : rouge. Montez ensuite sur la feuille la plus au nord pour récupérer une Illusion intrépide. Passez ensuite sur la feuille tout au nord-ouest où vous attend un gros coffre contenant la recette du Dracodémon. Enfin, le dernier trésor est tout au sud-est de la carte, il s'agit d'une Mégapotion.

### Bois des Flocons (6 trésors)

Au centre du grand " 8 " que forme la map, trouvez une Chimère mélodique. En contrebas sur la droite, glanez 3 Glaces au rêve. Accédez à l'extrême nord-est de la carte par un rail pour y dénicher 3 Chocobloques. Passez ensuite sur le lac tout au sud pour mettre la main sur un Trouve-Trésor, tout seul sur sa parcelle de neige. En montant sur les flocons volants qui surplombent le lac, vous accédez à un gros coffre contenant l'attaque Barrage de glace. Enfin, tout au sud-est de la carte se trouvent 3 Confettis.

**Boss : Chernobog**

Si vous aussi ce démon noir vous a effrayé quand vous avez regardé Fantasia étant petit, c'est le moment de se venger puisqu'il est affreusement simple à battre. Volant en sa direction, il suffit d'éviter ses attaques et de le toucher à trois reprises pour le renvoyer dans les abysses de la Terre... Au terme du combat, vos HP maximum sont augmentés, le JdC voit sa capacité accrue, et vous obtenez la Keyblade Contrechant.

## Illusiopolis

### Sora

Nous y voilà. Illusiopolis, l'ultime monde de Kingdom Hearts 3D avant les grandes révélations. Ici, l'altération du réel se fait en brisant tous les maillons de chaîne qui se meuvent en un maximum de trois coups de stylet. Pas d'affolement, en un coup oblique vous les avez normalement tous... Cette altération permet surtout de scinder en plusieurs morceaux des immeubles (si si !) pour vous frayer un chemin dans les quelques zones présentées ci-dessous.

#### Avenue des Rêves (8 trésors)

Commençons par la partie droite de la zone. Sans considérer la rue qui descend au sud-est, il s'agit plus ou moins d'un carrée. Allez donc à gauche de l'entrée de cette rue, en hauteur, pour trouver une Illusion mélodique. Sur l'immeuble d'au-dessus se trouve un gros coffre contenant la technique Salut. Passez ensuite contre la bordure est pour dénicher 3 Boucliers biscuit. Redescendez au sol et cherchez à droite du gratte-ciel qui a une antenne (point blanc sur la carte) pour obtenir un Tonneau. Allez ensuite sur le toit le plus à l'ouest de cette partie droite de la carte pour glaner une Illusion sauvage. Suivez maintenant le chemin des espèces des racines lumineuses bleu-ciel... Elles se rejoignent à côté d'un gros coffre contenant la recette du Dragonnet. Passez maintenant dans la partie gauche de la zone et fouillez à droite directement à votre arrivée, au sol, pour mettre la main sur un Elixir. Le dernier coffre, un Rêve en sucre, se trouve au point le plus au sud, tout à l'ouest de la map.

#### Cité Rétorse (7 trésors)

Dès votre arrivée par l'ouest, avancez en prenez les 3 Chocobloques sur la gauche. Empruntez ensuite le chemin menant vers l'est et grimpez sur le débris d'immeubles sur votre gauche pour récupérer un gros coffre contenant la technique Arcanes. Juste avant d'arriver sur le grand cercle à droite de la carte, vous trouvez un Elixir au nord et 3 Boucliers biscuit au sud. Dans la parcelle de chemin au centre du cercle d'immeubles, glanez 3 Confettis. Tout au nord du cercle se trouve une Illusion formidable. Enfin, tout à l'ouest du cercle sont enfermées 3 Glaces au rêve.

Boss : Xemnas

Vous y voilà enfin, depuis le temps que vous rêviez de lui botter l'arrière-train à celui-là... Attention, le combat est d'un niveau largement au-dessus de ce que vous avez vu jusque-là. Évitez d'abord ses immeubles rouges en prenant garde que vos esprits n'en souffrent pas trop. Allez ensuite enchaîner vos attaques sur lui tout en esquivant le mieux que possible les siennes, notamment ses boules de lumière qui ne pardonnent pas. Vient un moment où il faut envoyer dans les airs pour vous lancer des immeubles : altérez le réel pour briser celui du centre, puis grincez sur les rails pour aller rapidement lui infliger un maximum de dégâts. Au terme du combat, vos HP maximum sont augmentés. C'était le dernier boss vous permettant de contrôler Sora, maintenant tout se joue avec Riku.

### Riku

Riku se réveille dans une autre zone d'Illusiopolis. Son chemin croise celui de grosses boules lumineuses à pics, qu'il lui faut frapper puis détruire grâce à l'altération du réel afin de pouvoir poursuivre la route. Profitez du voyage, ce qui vous attend ensuite est nettement moins plaisant.

#### Illusion Originelle (11 trésors)

Cette première zone n'est autre que celle qui comporte le plus de coffres de tout Kingdom Hearts 3D ; accrochez-vous. Commençons par le sud où un Rêve en sucre vous attend sur la gauche. Au centre de la zone où vous avez cassé les vitres cylindriques se trouvent deux gros coffres : au sol, la magie Soin X et au milieu, l'attaque Double-envol. Passez dans la partie gauche de la zone pour trouver directement 3 Confettis. Dans l'impasse qui monte au nord sont posés deux coffres : un gros contenant la recette du Chicotaigüe et un petit renfermant un Elixir. A l'ouest du " rectangle " se trouve un autre Elixir. Allez ensuite dans la partie droite de la carte. Tout à l'est, grimpez sur le mur rouge pour y déceler un Elixir, une Illusion mélodique, et encore plus haut, un gros coffre contenant l'attaque Donne-ombres. Pour finir, allez dans la petite zone au centre-nord de la carte pour glaner un Rêve en sucre.

### Couloir des Illusions (3 trésors)

En rentrant dans le couloir par l'ouest, regardez directement à gauche pour prendre un Réveil. Progressez vers l'est, et à la seconde plateforme carrée, récupérez une Illusion d'altitude. Enfin, tout à l'est du couloir se trouvent 3 Glaces au rêve.

### Réalification (7 trésors)

Le bas de la carte forme une sorte de " U ". Remontez la branche de droite et grincez sur des tuyaux... En contrebas des tuyaux se trouvent un Ballon, un Elixir et, plus loin, une Chimère intrépide. Dans l'embranchement de droite, après les lasers est posé un Gâteau royal.

En haut des tuyaux se trouve un gros coffre contenant l'attaque Lancer étincelle. La partie nord de la carte se présente comme une ligne horizontale. A sa gauche, récupérez 3 Chocobloques. Le dernier coffre est une Mégapotion qui se trouve sur la gauche avant la sortie par le nord de la zone.

### L'Orée du Chaos (7 trésors)

En arrivant, sortez du mince couloir et scrutez à gauche pour obtenir 10 Pistolets : noir. Tout au nord, toujours au sol, se trouve un Elixir. Grincez ensuite pour monter sur les tuyaux verticaux pour accéder à diverses plateformes, sur lesquelles on trouve : un Trouve-Trésor (sur la gauche), une Illusion formidable (au milieu), la recette du Vilraptor (gros coffre sur la droite). Enfin, allez prêt de la sortie nord de la zone pour dénicher à côté du point de sauvegarde un Elixir, et à côté du magasin du Mog, 3 Boucliers biscuit. C'était le dernier coffre de Kingdom Hearts 3D, félicitations ! Il est maintenant temps de passer aux choses sérieuses...

Boss : Cauchemar Anti Manteau Noir

Ce premier boss (oui, il y en a plusieurs...) est loin d'être évident. Restez toujours éloigné, calme, et évitez primordialement ses attaques : les ombres au sol, les tentacules qu'il vous lance et SURTOUT la trainée d'ombre qui vous fonce dessus car elle vous vide automatiquement votre jauge de vie. Une fois les esquives maîtrisées, pour pouvez aller le frapper en chacune de ses attaques pour remporter le combat, au terme duquel vous ne remportez aucune amélioration particulière.

Boss : Ansem (premier combat)

Ce combat n'est pas difficile du tout. Dans les airs, Ansem se content de vous foncer dessus, ce qui est facilement évitable, et de vous envoyer des disques, ce qui est assez inoffensif également. Martelez-le d'attaques, la démarche est exactement la même quand vous mettez les pieds au sol. Au terme du combat, aucune amélioration particulière non plus.

Boss : Ansem (second combat)

Cet Ansem-là est déjà beaucoup plus redoutable. Quand vous êtes proche de lui, contentez-vous de bourriner son " ventre " en déchaînant vos techniques, tout en esquivant ses coups de poings et les disques qu'il lance quand il recule. Au bout d'un moment, il vous envoie au fond de la zone... Attention, il va tirer des lasers très difficiles à esquiver, ainsi que plusieurs projectiles empoisonnant. Arrive même un moment où ce sont des grosses boules d'énergies qui se ruent sur vous... Utilisez les murs de chaque côté pour vous élever un maximum et esquiver tout cela, bonne chance ! Au terme du combat, vos HP maximum augmentent. Vous retournez dans Illusiopolis et êtes libre de faire ce que vous voulez (retour à la carte des mondes...) avant le combat final.

### Boss final de Kingdom Hearts 3D

Boss : Xehanort

Xehanort n'est pas très difficile à battre, il suffit de bien esquiver ses attaques, notamment ses aiguilles qui vous figent quelques moments, puis déchaîner sur lui ses techniques. Arrive un moment où il désire remonter le temps pour recouvrer ses barres de vie... Pas une seconde à perdre, utilisez vite l'altération du réel sur l'horloge ! A vous ensuite de la briser pour l'empêcher de l'utiliser et en venir à bout. Félicitations, vous avez battu Xehanort !

Boss : Cauchemar de Ventus

Ce dernier boss n'est autre qu'un double maléfique de Sora dans une armure noire. Il n'est pas difficile à battre, si ce n'est qu'il bouge dans tous les sens et qu'il faut se concentrer pour l'atteindre. Mais vus les précédents combats que vous venez de livrer, vous ne devriez avoir aucun mal. Félicitations, vous avez terminé Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance !

## Secrets de Kingdom Hearts 3D

Un titre onirique comme Kingdom Hearts 3D se doit d'avoir une bonne dose de secrets que l'on vous présente ci-dessous.

### Fin secrète

Pour accéder à la fin secrète de Kingdom Hearts 3D, vous devez préalablement avoir remporté un nombre précis de trophées variable selon le mode de difficulté choisi.

Si vous jouez en mode facile, vous devez avoir remporté au moins 13 trophées.

Si vous jouez en mode normal, vous devez avoir remporté au moins 7 trophées.

Si vous jouez en mode difficile, vous devez avoir remporté au moins 5 trophées.

Par ailleurs, il vous faut ensuite répondre correctement aux trois questions qui sont posées à Riku, sur la plage.

-De quoi as-tu si peur ? De perdre une chose importante.

-Quelle est la chose à laquelle tu tiens le plus au monde ? Mes amis proches.

-Que veux-tu ? Retrouver une chose importante.

Si vous jouez en mode critique, finissez tout simplement le jeu pour être sûr d'assister à la fin secrète.

A vous de découvrir qui sera le septième coeur de lumière...

### Message secret

Durant le générique de fin, vous contrôlez Sora dans une chute libre identique aux phases de transition. Vous remarquez que certaines lettres du texte brillent... Récupérez-les en les touchant simplement pour former un message au bas de l'écran " Secret Message Unlocked " (message secret débloqué). Il est disponible dans le Glossaire du jeu.

### Boss secret

Le boss secret, Julius, n'est disponible qu'après avoir terminé le jeu une première fois. Retournez dans la Ville de Traverse sur la place de la fontaine. Courage, ce boss est particulièrement coriace, en plus d'être très gros, il a énormément de barres de vie. Soyez préparé mentalement et physiquement ! Au terme du combat, vous remportez la Keyblade Ultima.

`tc Liste des Keyblades

### Chaîne Royale (Sora uniquement)

Attaque : +5

Magie : +4

Disponible dès le début du jeu.

### Point du jour (Riku uniquement)

Attaque : +5

Magie : +4

Disponible dès le début du jeu.

### Craque-crâne

Attaque : +7

Magie : +7

Terminer la Ville de Traverse (première visite).

### Cloche gardienne

Attaque : +7

Magie : +10

Terminer la Cité des Cloches.

### Double disque

Attaque : +10

Magie : +7

Terminer la Grille.

### Rouage (Sora uniquement)

Attaque : +8

Magie : +8

Terminer le Paradis des Garnements avec Sora.

### Rage océanique (Riku uniquement)

Attaque : +8

Magie : +10

Terminer le Paradis des Garnements avec Riku.

### Suppercut

Attaque : +12

Magie : +10

Terminer la Ville de Traverse (seconde visite).

### Tous pour un

Attaque : +10

Magie : +12

Terminer le Pays des Mousquetaires.

### Contrechant

Attaque : +12

Magie : +14

Terminer la Symphonie du Sorcier.

### Doux songes

Attaque : +14

Magie : +12

Obtenir toutes les coupes des Combats Effrénés.

### Aile du Piqué

Attaque : +12

Magie : +15

Terminer toutes les transitions (début de niveaux) au rang A.

### Dolor Fina

Attaque : +14

Magie : +16

Terminer tous les portails d'accès spéciaux.

### Ultima

Attaque : +16

Magie : +16

Vaincre Julius (boss secret de Kingdom Hearts 3D).

### L'Illustre

Attaque : +18

Magie : +14

Terminer tous les portails d'accès secrets.

## Recettes des Esprits

### Esprits classiques

#### Alcipingou

Disponible à l'achat pour 200 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (second passage).

Disponible au portail spécial du parc d'attractions du Paradis des Garnements avec Sora, sur une tente au nord.

Ingrédients : 2 Illusions de mobilité + 4 Chimères d'altitude.

#### Auralion

Disponible au portail spécial au nord-est du hall d'entrée du Pays des Mousquetaires avec Riku.

Ingrédients : 3 Illusions intrépides + 3 Illusions nobles.

#### Barbillion

Disponible à l'achat pour 50 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (première visite).

Ingrédients : 3 Créations intrépides + 2 Créations de mobilité.

#### Boulobêê

Disponible dans le quatrième Quartier de la Ville de Traverse avec Riku (première visite), à côté du Colisée des



combats effrénés.

Ingrédients : 3 Créations tranquilles + 2 Créations de trouble.

### Briscargot

Disponible à l'achat pour 100 Munnies après avoir terminé la Grille.

Ingrédients : 3 Créations mouvement + 4 Créations flegmatiques.

### Cafarcorne

Disponible à l'achat pour 200 Munnies après avoir terminé le Paradis des Garnements.

Ingrédients : 3 Chimères nobles + 6 Créations de mobilité.

### Carcarête

Disponible à l'achat pour 100 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (seconde visite).

Ingrédients : 3 Chimères formidables + 5 Créations de mobilité.

### Cératerror

Disponible automatiquement avec Riku, dans la Ville de Traverse (seconde visite).

Ingrédients : 4 Illusions flegmatiques + 8 Chimères intrépides.

### Chef Coa

Disponible dans un coffre des cachots du Mont-Saint-Michel, au Pays des Mousquetaires avec Sora.

Ingrédients : 3 Chimères formidables + 3 Chimères nobles.

### Chicotaigüe

Disponible dans un coffre à Illusiopolis avec Riku.

Ingrédients : 2 Illusions sauvages + 1 Illusion d'épines.

### Choumirette

Disponible dans un coffre au même endroit que le rectifieur 1F de la Grille avec Riku.

Ingrédients : 3 Créations formidables + 3 Créations mélodiques.

### Cyberbic

Disponible dans un coffre au même endroit que le rectifieur 2F de la Grille avec Sora.

Ingrédients : 3 Chimères nobles + 4 Créations flegmatiques.

### Dracodémon

Disponible dans un coffre de la forêt automnale, dans la Symphonie du Sorcier avec Riku.

Ingrédients : 2 Illusions d'éclat + 3 Illusions d'altitude.

### Dragonnet

Disponible dans un coffre d'Illusiopolis avec Sora.

Ingrédients : 3 Illusions formidables + 4 Chimères tranquilles.

### Général Coa

Disponible dans un coffre dans Monstro, au Paradis des Garnements avec Riku.

Ingrédients : 3 Chimères nobles + 4 Créations flegmatiques.

### Girafoudre

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 280 médailles.

Disponible au portail spécial du deuxième quartier de la Ville de Traverse avec Sora, sur un toit au sud-est.

Disponible au portail spécial du premier quartier de la Ville de Traverse avec Riku.

Ingrédients : 5 Chimères mouvement + 7 Chimères nobles.

### Glouloulou

Disponible dans un coffre du Pays des Mousquetaires avec Riku.

Ingrédients : 3 Chimères mélodiques + 3 Chimères tranquilles.

### Hippoflamme

Disponible à l'achat pour 100 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (seconde visite).

Ingrédients : 3 Chimères flegmatiques + 3 Chimères de mobilité.

### Hoptarie

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 180 médailles.

Disponible au portail spécial dans la cavité de Monstro avec Riku (Paradis des Garnements), au plafond.

Ingrédients : 2 Illusions tranquilles + 4 Chimères formidables.

### Hypercampe

Disponible dans un coffre avant le boss du Paradis des Garnements avec Sora.

Ingrédients : 3 Créations d'altitude + 5 Créations formidables.

### Kooma Panda

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 80 médailles.

Disponible à l'ouest portail spécial du tri postal de la Ville de Traverse avec Sora (première visite).

Ingrédients : 3 Chimères tranquilles + 5 Créations intrépides.

### Lame Fatale

Disponible à l'achat pour 100 Munnies après avoir terminé la Cité des Cloches.

Ingrédients : 3 Chimères de mobilité + 3 Créations nobles.

### Lapin Majik

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 400 médailles.

Ingrédients : 2 Illusions mélodiques + 8 Créations de trouble.

### Lapinouïe

Disponible à l'achat pour 100 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (seconde visite).

Ingrédients : 3 Chimères intrépides + 6 Créations de mobilité.

### Lectricorne

Disponible dans un coffre dans les champs de la Symphonie du Sorcier avec Sora.

Ingrédients : 2 illusions mouvement + 4 Chimères d'altitude.

### Malysse

Disponible à l'achat pour 200 Munnies après avoir terminé la Grille.  
Ingrédients : 3 Chimères de trouble + 3 Chimères d'altitude.

### Mandibulard

Disponible dans un coffre des coulisses du Pays des Mousquetaires avec Riku.  
Ingrédients : 3 Chimères flegmatiques + 4 Créations mouvements.

### Mangetout

Disponible au portail spécial du bois de Luneclair, sur la cime d'un arbre à l'est, dans la Symphonie du Sorcier avec Riku.  
Ingrédients : 3 Illusions formidables + 5 Créations mélodiques.

### Miaou Chou

Disponible au portail spécial du Deuxième Quartier de la Ville de Traverse avec Riku (première visite), sur un toit au sud-est.  
Ingrédients : 3 Illusions maniables + 2 Illusions de mouvement.

### Miaou Waou

Disponible automatiquement avec Sora dans la Ville de Traverse (première visite).  
Ingrédients : 3 Créations de mobilité + 2 Créations tranquilles.

### Moquetout

Disponible automatiquement avec Sora, dans le Paradis des Garnements.  
Ingrédients : 3 Chimères tranquilles + 4 Créations de mobilité.

### Neko

Disponible à l'achat pour 200 Munnies après avoir terminé le Paradis des Garnements.  
Disponible au portail spécial au nord-ouest du Faubourg du Paradis des Garnements avec Riku.  
Ingrédients : 3 Chimères mélodiques + 6 Créations de mobilité.

### Pégastuce

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 330 médailles.  
Disponible au portail spécial dans la voie nébuleuse de la Symphonie du Sorcier avec Sora, sur des rochers au sud.  
Ingrédients : 3 Chimères d'altitude + 4 Chimères mélodiques.

### Plumacier

Disponible au portail spécial au sud de la baie du Mont-Saint-Michel dans le Pays des Mousquetaires, avec Sora.  
Ingrédients : 1 Illusion épique + 4 Chimères d'altitude.

### Prince Coa

Disponible après avoir vaincu le prince Coa dans les différents mondes.  
Ingrédients : 2 Illusions d'éclat + 5 Chimères nobles.

### Rhinoféroce

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 150 médailles.  
Disponible au portail spécial du centre-ville de la Cité des Cloches avec Sora.  
Ingrédients : 2 Illusions nobles + 5 Chimères intrépides.

### Salamortel

Disponible dans un coffre des catacombes de la Cité des Cloches avec Sora.

Ingrédients : 5 Créations de trouble + 6 Créations tranquilles.

### Toupifleur

Disponible dans un coffre du centre-ville de la Cité des Cloches avec Sora.

Ingrédients : 3 Créations d'altitude + 4 Créations de mobilité.

### Tyranoregis

Disponible automatiquement avec Sora, au Pays des Mousquetaires.

Ingrédients : 1 Illusion épique + 3 Illusions intrépides.

### Vampory

Disponible automatiquement avec Riku dans la Ville de Traverse (première visite).

Ingrédients : 3 Créations de trouble + 2 Créations de mobilité.

### Vilraptor

Disponible dans un coffre avant le boss d'Illusiopolis avec Riku.

Ingrédients : 2 Illusions sauvages + 1 Illusion d'éclat.

### Volaigle

Disponible dans un coffre sur les quais de la Grille avec Sora.

Ingrédients : 1 Illusion d'épines + 3 Chimères flegmatiques.

### Zarpen

Disponible à l'achat pour 50 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (première visite).

Ingrédients : 3 Créations intrépides + 2 Créations nobles.

### Zéléphant

Disponible automatiquement dans la Cité des Cloches avec Sora.

Ingrédients : 1 Illusion maniable + 4 Chimères mélodiques.

### Esprits spéciaux

#### Bibiballe

Disponible en scannant la carte RA correspondante.

#### Miaoujesté

Ingrédients : 1 Illusion maniable + 2 Illusions de mobilité.

#### Pandapitre

Ingrédients : 1 Illusion épique + 3 Illusions intrépides.

#### Scaracanon

Ingrédients : 2 Illusions sauvages + 2 Illusions d'éclat.

Sudo Neku

Ingrédients : 1 Illusion sauvage + 2 Illusions nobles.

Tcha-Tcha

Disponible en scannant la carte RA correspondante.

# Kirby & the Amazing Mirror

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

## + SALLE DES HABILETÉS

Pour avoir accès à cette salle, débloquer tout les portes du jeu.

## + BOSS RUSH MODE

Terminez le jeu à 100% puis choisissez l'option Boss Rush sur le menu principal.

## + MODE ARENA

Récupérez 100% des trésors durant votre partie.

## + SOUND TEST

Trouvez l'item du CD durant le jeu pour débloquer le Sound Test dans la liste des trésors. Vous pourrez rajouter des musiques en dénichant les notes de musiques.

## + CHANGER DE COULEUR

Pour changer la couleur de votre Kirby, trouvez les bombes de peinture en cours de jeu et choisissez l'option "Couleur de Kirby" dans la liste des trésors.

## + L'ÉPÉE METAKNIGHT

Battez tous les boss de fin et terminez le jeu pour voir apparaître l'épée Metaknight en face du miroir magique.

# Kirby's Adventure

© Nintendo / HAL Laboratory 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **RESET DANS LE JEU**

Appuyez sur A + B + Select + Start pendant le jeu

# Kirby's Dream Land

© Nintendo / HAL Laboratory 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## ECRAN D'OPTIONS

Appuyez simultanément sur les boutons : Bas, B, Start dans cet ordre et vous verrez alors apparaître un tableau d'options qui vous permettra entre autres de paramétrer le nombre de vies, la musique, etc...

## INVINCIBILITÉ

Maintenez la touche Haut enfoncée à l'écran titre, puis appuyez simultanément sur A, B et Start.

## JEU PLUS DIFFICILE

A l'écran titre, appuyez simultanément sur Haut, Select et A. Le jeu sera plus difficile et comportera de nouveaux ennemis.



# Kirby's Dream Land 2

© Nintendo / HAL Laboratory 2012

+ D'INFOS

FORUM

## CHEAT CODES

A l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes :

### Vies supplémentaires

Bas + Select + B.

### Mode expert

Haut + Select + B.

## RÉINITIALISER LE JEU

Pendant le jeu, faites : Select + Start + A + B.

# Kirby's Pinball Land

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## TABLEAUX BONUS

A l'écran titre, appuyez simultanément sur Gauche, B et Select. Lorsque l'écran des meilleurs scores s'affiche, un chat blanc marchera au bas de l'écran. Retournez à l'écran titre, et commencez une nouvelle partie. Quand vous aurez sélectionné le niveau auquel jouer, vous irez automatiquement au tableau bonus.

## SÉLECTION DU BOSS

A l'écran titre, maintenez enfoncé le bouton Droite, et appuyez simultanément sur A, B et Select. Vous arriverez à un écran qui contient un chat noir. Là, vous pourrez combattre n'importe lequel des boss du jeu.

## EFFACER LES MEILLEURS SCORES

A l'écran des meilleurs scores, maintenez enfoncés Start et Select. Vous reviendrez ainsi à l'écran titre. Continuez à maintenir les deux boutons enfoncés, jusqu'à ce que l'écran des meilleurs scores réapparaisse. Alors, en plus de maintenir ces deux boutons, maintenez la touche Bas. Si la manipulation a fonctionné, vous verrez apparaître une bombe et démarrer une animation.

# LEGO Batman 2 : DC Super Heroes

© Warner Bros Games / Traveller's Tales 2012

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

## CODES DE TRICHE

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

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

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

## SOLUTION COMPLÈTE

### Mode Histoire

#### Niveau 1/Théâtre de Gotham

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

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

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

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

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

Dirigez-vous tout à gauche.

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

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

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

## Niveau 2/La fuite du Joker

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

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

le pour pouvoir continuer. Continuez ensuite sur la droite, lorsqu'il y aura un trou agrippez-vous aux barres, et continuez ensuite sur la droite. Réparez la boîte électrique pour enlever le courant dans l'ascenseur situé tout en bas. Prenez la caisse Robin et sautez en bas. Allez ensuite placer la boîte devant l'hélicoptère, au milieu. Éliminez-les trois hommes de main du Joker qui arriveront.

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

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

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

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

### Niveau 3/Domaine Arkham

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

Commencez par vous diriger vers le haut, vous serez vite bloqué par une plante. En bas, détruisez la 1ère cuve gris-violet que vous trouverez pour construire un arrosage automatique. Pour l'activer, allez en bas et, dès que vous le pourrez, sur le renforcement de droite. Maintenez A appuyé pour activer l'arrosage et chasser la plante. Retournez vers le haut. Un peu après avoir tourné sur la droite, vous serez à nouveau bloqué par une plante rouge. Visez son centre avec le Batarang et, lorsqu'elle écartera ses pétales, détruisez la fleur. La plante sera elle aussi détruite. Continuez sur la droite. Au bout d'un moment, des hommes-plantes vous attaqueront, tuez-les. Ensuite, vous avez le choix entre aller en bas, à gauche ou à droite. Optez pour la droite. Vous aurez à affronter d'autres hommes-plantes. Ensuite, prenez le renforcement sur la droite. Vous serez bloqué par une cuve d'acide. Il y a un petit panneau bleu, entrez dedans avec Robin. Prenez sa tenue anti-radiation et traversez la flaque d'acide pour retrouver Batman. Ensuite, repartez sur la gauche, puis sur le haut et encore sur la gauche. A l'intersection, prenez le chemin du bas, et dirigez-vous ensuite vers les flaques d'acides sur la gauche. Vous serez bloqué par une plante. À gauche, il y a un bassin d'eau. Sautez dedans avec Robin. Ensuite, prenez votre " aspirateur " avec A et nettoyez les flaques d'acides avec l'eau en utilisant le même bouton. Revenez au niveau de la flaque d'eau. À droite, détruisez la cuve violette et réparez l'arrosage automatique. Revenez en haut et tout à droite, activez l'arrosage. Vous pourrez passer. Revenez donc au niveau où il y avait la plante, et continuez sur le bas. D'autres hommes-plantes se porteront à votre rencontre. Continuez sur la droite et partez en bas quand vous en aurez l'occasion. Activez l'arrosage automatique sur la droite. Revenez au niveau de la plante qui vient d'être détruite et allez en haut. Ensuite, partez sur la gauche, encore sur le haut et allez récupérer la Super Combinaison de Batman dans le renforcement de droite. Revenez en bas, puis à droite et encore en bas. Après, prenez sur la gauche et descendez quand vous le pouvez. Allez à gauche et détruisez la poignée orange avec Batman. Allez tout en haut, et partez ensuite sur la droite. Vous finirez par tomber sur un portail argenté. Détruisez-le avec les missiles. Continuez vers le haut.

Vous devrez ensuite affronter Poison Ivy. Occupez-vous des hommes-plantes qu'elle enverra. Cela fait, elle fera pousser deux grosses fleurs rouges, et deux autres hommes viendront se battre contre vous. Détruisez la plante de gauche et construisez l'arrosage automatique. Détruisez ensuite la plante de droite pour construire une poignée orange

(construisez-la avec Robin). Seul Batman peut la détruire, mais il ne peut pas passer sur les flaques d'acides. Avec Robin, dirigez-vous vers la gauche et sautez dans le bassin. Allez ensuite nettoyer la flaque, et détruisez la poignée avec Batman. Réparez ensuite la tondeuse à gazon qui viendra trancher une plante, libérant ainsi un volant. Allez l'activer, cela enclenchera la mise en marche de l'arrosage automatique. Ivy sera vaincue.

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

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

#### Niveau 4/L'asile d'Arkham

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

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

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

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



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

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

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

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

Allez tout à droite. Lorsque vous devrez passer sur les grilles avec Batman, rendez-vous invisible avec A. Après avoir passé les grilles, allez dans le renforcement sur la gauche. Détruisez le lit et, avec le grappin, cassez le mur pour permettre à Robin de passer. Ensuite, détruisez la caisse du fond et récupérez la combinaison Aimant. Retournez en bas, et grimpez à la paroi aimantée de droite. Activez le levier pour enlever les rayons rouges. Continuez sur la droite, et devenez invisible avant de passer les grilles au sol avec Batman. Allez devant la 2ème cage et lancez un Batarang sur les deux cibles. La porte se brisera. Allez récupérer la " Bat-boîte à outils " et allez la mettre en bas à gauche.

Construisez et activez le mécanisme pour ouvrir une porte à Robin. Dans cette salle, il y a une boîte. " Cachez-vous " dedans avec A et passez devant les caméras de sécurité. Allez ensuite tout à droite, montez la paroi aimantée et activez le levier. Ensuite, allez pirater le système d'accès. Mais avant cela, débarrassez-vous des trois détenus armés. Après avoir piraté, les caméras seront désactivées. Retournez tout à gauche. Vous aurez alors à affronter Zsasz. Au bout de quelques coups, il deviendra invisible. Faîte comme avec Catwoman dans le niveau 3. Après avoir répété l'opération 4 fois, il sera vaincu. Récupérez ensuite sa clé magnétique et mettez-la dans la boîte magnétique situé dans le fond. Passez la porte.

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

## Niveau 5/Ace Chemicals

Allez à droite. Vous verrez une tenue pour Robin, protégée par une vitre. Continuez donc sur la droite. Détruisez la caisse rouge pour construire un système d'accès, que vous allez pirater avec Robin. La vitre s'ouvrira alors, prenez la combinaison antiradiation de Robin avec ce dernier. Revenez à droite, montez les escaliers et utilisez le grappin. Vous pourrez désormais aller dans l'eau. Avec Robin, plongez et désactivez le levier sur la gauche. Remontez à la surface



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

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

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

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

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

À droite des flèches rouges, détruisez la grille argentée avec Batman. Activez le levier. Ensuite, volez avec Superman. Pour ça, appuyez une fois sur B, puis une deuxième fois. En volant, collez-vous aux flèches rouges pour grimper. Détruisez les deux hommes du Joker. Vous remarquerez que vous êtes invulnérable ! Détruisez ensuite la poignée orange sur la gauche. Redescendez en bas et utilisez votre souffle glacial pour geler l'eau. Pour cela, maintenez A. Grimpez sur l'eau. Continuez tout à droite. Avec Superman, mettez-vous devant le mur gris et appuyez sur A pour utiliser votre vision au rayon X. Avec Batman, tournez une fois le volant de gauche, et une fois aussi le volant de droite. Redescendez. Tout à droite, activez les volants. Maintenez A appuyé pour que vous puissiez le faire en même temps. La porte s'ouvrira, tuez les gardes. Continuez sur la droite. Ensuite, allez sur la droite, détruisez la caisse argentée avec Batman, et réparez le mécanisme. Enclenchez-les.

Grimpez à l'étage en volant et en utilisant les flèches rouges, sur la gauche, avec Superman. Allez à droite. Lorsque

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

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

### Niveau 6/Chasse en poids lourd

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

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

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

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

### Niveau 7/La Batcave

Lex Luthor et le Joker ont réussi à pénétrer dans la Batcave. Il va falloir les arrêter ! Commencez par vous débarrassez

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

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

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

## Niveau 8/Assaut sur l'ADAV

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

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

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

Dans cette nouvelle salle, détruisez les Lexbot et le garde de Luthor. Détruisez ensuite la caisse en bas à gauche et

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

### Niveau 9/Attaque sur LexCorp

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

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

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

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

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

### Niveau 10/Combat aérien de robots

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

## Niveau 11/Le Métro de Gotham

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

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

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

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

## Niveau 12/Bagarre à l'Hôtel de ville

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

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



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

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

### Niveau 13/ Wayne Industries

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

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

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

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

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

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

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

Transformez ensuite les machins électriques en escalier pour sauver le civil suspendu au lustre. Il vous débloquera le chemin. Éliminez les 2 hommes et montez dans l'ascenseur. Vous arrivez tout en haut, où il vous faut livrer votre dernier combat contre le robot Joker. Évitez les rayons lasers de ce dernier puis lorsqu'ils stopperont, détruisez les yeux du robot avec les Batarangs. Le Joker se cognera la tête contre le sol et en crachera une dent verte. Modifiez-la avec Green Lantern pour en faire du poivre. Mettez-le dans la bouche du Joker pour qu'il éternue. Vous en êtes débarrassé...pendant quelques secondes ! Sa main viendra s'agripper à un pilier. Détruisez les hommes de mains et allez modifier le pilier vert avec Green Lantern. L'objet obtenu électrocutera le Joker. Tuez les hommes venus en renforts, avant que la tête du Joker ne revienne. Évitez ses rayons lasers et, une nouvelle fois, lancez des Batarangs dans les deux yeux du Joker lorsque les rayons stopperont. Il viendra de nouveau se cogner la tête contre le sol et recrachera une dent verte. Modifiez-la avec Green Lantern pour en faire un poing américain. Le Joker tombera à la renverse mais sa main droite reviendra s'agripper à un pilier, argenté cette fois. Pas d'hommes de mains cette fois, détruisez donc le pilier avec Lantern. Le robot est vaincu, Cyborg et Robin arrive. Trop tard, ils ont loupés la fête ! Dans la cinématique, Flash arrive en renfort.

## Niveau 14/La dernière bataille

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

## Mode Ligue des Justiciers

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

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

## Jeu Libre

### Niveau 1/Théâtre de Gotham

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

Dedans, il y a la voix de Bane.

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

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

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

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

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

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

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

## Niveau 2/La fuite du Joker

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

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

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



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

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

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

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

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

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

### Niveau 3/Domaine Arkham

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

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

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

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

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

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

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

Allez ensuite vers le haut, vous devez combattre Ivy et Catwoman. Détruisez les hommes-plantes, puis les deux grosses fleurs rouges. Pensez à réparer l'arrosage automatique et la poignée orange qui sont dans les plantes. Ensuite, avec Superman, allez détruire la poignée orange en haut à droite. Construisez la tondeuse électrique. Allez activer le volant qu'elle vient de libérer, afin de pouvoir vaincre Ivy. Ensuite, débarrassez-vous de Catwoman. Prenez la clé et allez la mettre dans la serrure à droite. Tournez la clé pour abaisser la grille. Vous pouvez continuer.

Commencez ensuite par éliminez les hommes de Pile-ou-Face présent. Ensuite, détruisez les boîtes oranges et violettes situées au début et à la fin de la zone. Tout à droite, réparez la poignée orange, et poussez-la avec Superman. Allez ensuite à gauche et faites de même. Ensuite, allez sur la droite jusqu'à trouver un pilier bas et rond. Grimpez-dessus, et sautez sur le pilier au-dessus grâce au double-saut de Robin, puis passez sur le pilier de droite. Là, utilisez le grappin. Tuez l'homme de main de Pile-ou-Face et partez à droite en utilisant les capacités acrobates de Robin. Récupérez le jeton de l'homme de main de Pile-ou-Face puis revenez à gauche.

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

#### Niveau 4/L'Asile d'Arkham

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

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

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

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

Revenez ensuite sur vos pas, et allez charger votre électricité dans la machine bleue sur la droite. Faites apparaître un poulet afin de divertir Croc et permettre le passage à votre compagnon resté sous l'eau. Prenez d'ailleurs son contrôle. Allez dans la salle de Croc.

Détruisez en 4 coups l'orque, réparez le levier, activez-le pour permettre à votre compagnon de vous rejoindre. Allez tourner les deux volants dans le fond, et avancez. Dans cette nouvelle pièce, allez glacer l'eau avec Superman. A

l'étage, faite fondre la glace devant l'échelle et grimpez. Dans la salle où vous devez affronter Mister Freeze, allez sur la gauche et, avec Superman, faite fondre la glace. Tournez le volant. Répétez l'opération pour le côté droit. Mister Freeze tombera, et vous pourrez l'affronter. Vu qu'il ne peut pas vous geler si vous êtes Superman, battez-le avec ce dernier. Une fois vaincu, geler l'eau au milieu de la pièce et montez. Allez ensuite sur la gauche. Tirez la poignée orange. Volez ensuite avec Superman et collez-vous aux flèches rouges pour pouvoir récupérer le jeton de Mister Zsasz.

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

Reprenez le conduit. Allez ensuite encore plus à gauche. Avec Superman, utilisez la vision X pour voir à travers le mur gris. Avec l'autre personnage, réparez le volant et tournez-le une fois. Le Chapelier sera électrocuté, et vaincu. Prenez ensuite un personnage pouvant être furtif, comme Deathstroke. Allez tout à droite. Avant de monter les marches, devenez invisible. Suivez les pièces. Lorsque le chemin s'arrête, redevenez visible et, toujours avec Deathstroke, piratez le système d'accès. Avec votre compagnon, activez ensuite les leviers pour pouvoir continuer.

Dans cette nouvelle pièce, toujours avec Deathstroke, devenez invisible et passez les 1ères dalles électrifiées. Prenez le contrôle de Robin en tenue aimantée. Grimpez la paroi aimantée et activez le mécanisme. Redescendez et continuez sur la droite. Redevenez invisible avec Deathstroke, et dirigez-vous vers la grille dorée, en plein milieu des grilles électrifiées, sur le haut. Avec Superman, détruisez la grille et entrez dans la cellule. Détruisez la statue de glace et récupérez le jeton de Mister Freeze.

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

## Niveau 5/Ace Chemicals

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

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

Allez ensuite à droite et éliminez les hommes de mains du Joker. Prenez ensuite Robin, avec sa tenue aimantée, pour pouvoir grimper sur la paroi aimantée en haut à droite. Allez ensuite à gauche et réparez le grappin pour votre compagnon. A vous deux, allez abaisser les leviers du fond. Utilisez le ventilateur pour monter. Désactivez ensuite la 3ème cuve. Débarrassez-vous des hommes de mains du Joker, et continuez votre progression. Descendez en bas pour désactiver l'avant-dernière cuve, puis tuez les hommes du Joker. Ensuite, reprenez la tenue antiradiation de Robin. Sautez dans les flaques jaunes, vertes et violettes et mettez le liquide dans le trou correspondant, avec . Ensuite, avec Batman tenue électrifiée, allez dans l'eau et, à droite, grimpez le tuyau et montez de l'autre côté. Ensuite, allez en haut à droite avec la tenue antiradiation de Robin pour récupérer le jeton d'un homme de main de Freeze.

Revenez en haut à gauche, et prenez le contrôle de Batman avec sa tenue électrifiée. Prenez l'électricité de la machine

bleue, en lançant d'abord un Batarang dans la cible. Votre compagnon pourra vous rejoindre. Puis détruisez la cargaison de caisses bleues au milieu et utilisez le grappin de Batman. Avec l'autre joueur, montez désactiver la dernière pompe.

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

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

Dans cette nouvelle pièce, allez à droite. Utilisez Green Lantern pour modifier le tuyau vert en un levier. Activez-le pour faire sortir un ventilateur. Utilisez-le pour monter en haut et atteindre Vicky Vale.

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

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

## Niveau 6/Chasse en poids lourds

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

À l'intérieur du camion, détruisez les Lexbot sur la droite. Puis revenez sur la gauche, prenez le contrôle de Robin dans sa tenue aimantée. En haut, détruisez la caisse dorée avec Superman et récupérez le jeton de Pile-ou-face.

Allez ensuite à gauche. Avec Batman tenue détectrice, devenez invisible et allez abaisser le levier. Redevenez visible et grimpez l'échelle. Sur le toit du camion, allez à gauche détruire l'antenne rouge et jaune. Réparez ensuite le tapis de course et, avec Flash, maintenez sur le tapis jusqu'à ce que les trois points soient verts. Allez ensuite à gauche et sautez dans le trou.

Dans la calle, détruisez les caisses.

Dans l'une d'elles, il y a le clip audio de Silence.

Puis utilisez le grappin pour remonter. Allez ensuite à droite, détruisez les Lexbot et continuez encore à droite. Lorsque vous ne pourrez plus passer, utilisez la paroi aimantée en bas avec Robin pour atteindre l'autre côté. Détruisez l'antenne, réparez le bouton rouge et marchez-dessus pour stopper l'énergie électrique. Prenez ensuite Batman dans sa tenue détectrice, devenez invisible, et tirez le grappin à droite. Avec Robin et sa tenue aimantée, traversez la paroi aimantée sur le haut. De l'autre côté, marchez sur le bouton rouge pour permettre le passage à votre compagnon. Allez

détruire le mur rouge sur la gauche avec Superman. Entrez ensuite dans le mur. Dans cette nouvelle salle, éliminez les 4 hommes de la sécurité puis allez mettre la carte magnétique dans la machine, en haut à droite. Avec Superman, utilisez le rayon laser pour frapper le prisme, qui déviera le rayon pour aller détruire le mur doré. Avec votre compagnon, allez tourner le volant sur la gauche en maintenant A. Reprenez Superman et reprenez le prisme avec la vision laser, qui viendra détruire le mur doré de gauche cette fois. Allez ensuite récupérez le jeton de Katanna.

Revenez sur le bas et utilisez le grappin pour remonter. Allez ensuite à droite, vous serez bloqué par un objet rond et électrique. Détruisez les cibles avec les Batarangs. Allez à droite, et lancez deux Batarangs sur les roues dentées. Allez ensuite à droite, descendez, et mettez un Batarang dans la cible de droite. Réparez les boutons rouges et marchez dessus. Allez ensuite activer le levier à gauche, puis remonte en utilisant le grappin. Traversez ensuite le pont, allez à droite et tombez du camion sur la droite pour pouvoir récupérer un Lexbot.

Remontez ensuite, et descendez vers le bas. Allez à gauche, détruisez la cible en lançant un Batarang. Activez la vision X de Superman, et avec l'autre personnage, tournez le volant 3 fois. Entrez ensuite dans le camion. Détruisez ensuite la caisse, réparez et activez le mécanisme. Continuez sur la gauche. Vous êtes dans la dernière salle, celle où il y a Lex Luthor et le Joker. Détruisez le Lexbot. Quand la boîte explosera, détruisez la sphère bleue sur la droite. Ensuite, détruisez la plaque dorée avec Superman, et utilisez Robin pour entrer dans le conduit. De l'autre côté, marchez sur le bouton rouge au milieu. Ensuite, avec votre partenaire, marchez sur les deux boutons rouges, à gauche et à droite. Récupérez la brique rouge " Régénérer coeur ".

Allez ensuite en bas à gauche. Détruisez le Lexbot puis l'araignée métallique. Marchez sur le bouton rouge. Allez ensuite en haut à gauche, baissez le levier et récupérez le dernier jeton, celui de Black Canary.

## Niveau 7/La Batcave

Détruisez les 3 hommes de mains du Joker. Allez ensuite en bas à droite, descendez l'échelle. Avec les Batarang, détruisez les 4 petits truc vert qui flottent sur l'eau. Vous récupérez Alfred Pennyworth.

Prenez ensuite Aquaman, et allez sous l'eau. Allez sur la droite. A un moment, vous verrez trois algues, avec une note de musique. Récupérez-là, il s'agit du clip audio de Killer Croc.

Revenez ensuite sur la gauche, et remonte à la surface. Remontez ensuite l'échelle, et allez en haut à gauche. Détruisez le rocher doré avec Superman. Réparez la machine bleue. Avec Batman dans sa tenue électrifiée, allez à droite, traversez le pont électrique et prenez l'électricité dans la machine bleue. Revenez à gauche pour aller mettre l'énergie électrique dans la machine bleue que vous avez construite. Les trois blocs s'ouvriront, récupérez le jeton de Batman dans sa tenue classique dans le bloc du milieu.

Revenez sur la droite, traversez les escaliers autrefois électrifiés. Détruisez la machine rouge la plus à droite. Réparez le système d'accès, piratez-le avec Robin. Traversez ensuite le pont électrifié avec Batman dans sa tenue électrifiée. Allez tout à droite, traversez le pont à droite, et allez tout au bout. Eteignez les flammes avec Superman et détruisez la caisse. Récupérez le jeton de Batgirl.

Reprenez Batman et sa tenue électrifiée, allez sur la gauche, détruisez la caisse la plus à gauche, réparez le mécanisme et activez-le pour couper l'électricité. Prenez ensuite Batman Super Combinaison, détruisez les briques argentées en haut et avancez vers Lex Luthor et le Joker.

En haut, détruisez les briques argentées, puis le mur rouge. Passez dans le mur rouge et utilisez le grappin pour atteindre le niveau supérieur. Allez ensuite à droite, et détruisez le rocher argenté au mur. Allez ensuite à gauche, éteignez les flammes avec Superman, détruisez la grille argentée et entrez dans le conduit avec Robin. Utilisez ensuite les barres pour atteindre l'autre côté.

Là, détruisez la caisse, réparez le grappin et utilisez Superman pour détruire le mur doré. Grimpez ensuite la paroi rocailleuse pour atteindre le niveau au-dessus. Allez sur la gauche, détruisez au passage le mur argenté collé au mur. Continuez ensuite sur la gauche, éteignez les flammes avec Superman. Utilisez le grappin pour grimper, détruisez le petit rocher doré pour pouvoir utiliser le grappin. Ensuite, utilisez de nouveau le grappin pour monter. Détruisez le dernier rocher argenté pour obtenir le jeton de Nightwing.

Juste à gauche, utilisez Green Lantern pour transformer le mur vert en une perceuse. Elle ira percer le mur, et vous



pourrez récupérer la brique rouge " détecteur de Minikits ", pratique.

Allez ensuite à gauche, utilisez les barres d'acrobates pour atteindre l'autre côté. Avec un personnage fort, détruisez la poignée orange. Réparez aussi le grappin à droite. Gelez ensuite l'eau qui apparaîtra à gauche avec Superman, et escaladez-la. Allez vers le haut, éliminez les hommes de Luthor, et allez sur la droite. Utilisez Poison Ivy pour retirer les plantes, détruisez la caisse et récupérez le jeton d'un homme de main de Poison Ivy.

### Niveau 8/Assaut sur l'ADAV

Commencez par aller tuer les deux hommes dans le fond. Revenez ensuite vers le bas, et utilisez le grappin pour retirer les ronds jaunes. Ensuite, détruisez avec Superman les trucs dorés. Puis allez vers le haut, éliminez les hommes de mains, lancez deux Batarangs sur les cibles, détruisez le mur rouge et entrez à l'intérieur. Dans cette nouvelle salle, détruisez les hommes de mains. Puis allez tout à droite. Avec Green Lantern, transformez le tuyau vert en un levier. Abaissez le levier, détruisez la caisse. Refaite l'opération deux fois. Vous finirez par avoir le du commissaire Gordon.

Allez ensuite en haut. Avec Green Lantern, détruisez le truc argenté pour pouvoir passé. Récupérez le clip audio de Killer Moth à gauche.

Revenez sur vos pas. Allez tout à gauche, détruisez le truc doré avec Superman, puis avec Batman tenue électrifiée, récupérez l'électricité dans la machine bleue. Montez ensuite sur l'ascenseur. En haut, détruisez les caisses à gauche et à droite, réparez les volants, tournez-les et continuez votre chemin. Dans cette nouvelle salle, affrontez les gardes. Allez ensuite en haut à gauche. Avec Robin, entrez dans le conduit. Allez à gauche, et récupérez le jeton de Vixen.

Revenez sur la droite et repassez à travers le conduit. Allez en bas et avec Batman tenue électrifiée, prenez l'électricité dans la machine bleue. Puis, avec Superman, allez en haut à droite pour couper les fils rouge, jaune, vert et bleu avec la vision laser. Allez ensuite mettre votre électricité dans la machine bleue, puis continuez d'avancer en grimpant à l'échelle. Dans la nouvelle salle, affrontez les Lexbot. Puis dirigez-vous en haut à gauche. Avec Aquaman, remplissez le trou bleu avec l'eau contenue à l'intérieur du Trident de Poséidon. Partez sur la droite pour récupérer le jeton de Shazam.

Prenez ensuite Batman dans sa tenue détectrice. Devenez invisible, et passez la caméra de sécurité à droite. Passez la porte. Allez à droite, bastonnez-vous avec les hommes de Luthor. A un moment, vous arriverez devant le symbole de LexCorp, entouré de cibles. Détruisez-les avec les Batarangs, puis récupérez le jeton du Capitaine Boomerang.

Allez ensuite à droite, le chemin est bloqué par des flaques d'acides. Il y a aussi de la Kryptonite. Prenez donc Poison Ivy pour traverser. Dans la flaque, il y a une caisse, à un moment. Détruisez-la pour obtenir Thalia Al Ghul.

Continuez sur la droite jusqu'à revenir à votre point de départ : passez la porte pour revenir dans la salle principale. Allez en haut à gauche, pour piratez un système d'accès avec Robin. Passez la porte. Allez tout de suite à gauche. Vous verrez que la brique rouge est coincée dans une vitre. Prenez donc Cyborg, et non pas Superman, pour pouvoir détruire les deux volants dorés. Récupérez ensuite la brique rouge invincibilité.

### Niveau 9/Attaque sur LexCorp

Commencez par détruire tous les gardes de la sécurité qui viendront vous embêter. Ensuite, vous devrez affronter la réceptionniste. Évitez les tirs qu'elle lancera, puis, lorsqu'elle aura fini, lancez un Batarang sur la cible. Le robot sera électrocuté. Avec Superman, tirez la poignée orange pour arracher le bras du robot. Prenez ensuite le contrôle d'un personnage insensible à la Kryptonite, et évitez la deuxième vague de tir. Puis lancez un 2ème Batarang dans la cible. Avec Superman, allez détruire le deuxième bras. Ensuite, avec Batman, utilisez le grappin pour enlever le rond jaune au milieu du robot. Puis avec Superman, utilisez la vision laser pour détruire le moteur doré.

Le robot est vaincu. Allez ensuite vers le haut, et avec Batman Super Combinaison, détruisez le symbole LexCorp. Avec Superman, utilisez la vision X pour voir à travers le mur. Avec l'autre personnage, allez vers le bas pour construire les deux volants, puis tournez celui de gauche 2 fois et celui de droite 2 fois. Puis allez à droite et abaissez le levier. Allez détruire les hommes de mains, puis prenez les escaliers de droite. En haut des marches, allez à droite et, avec Robin, entrez dans le conduit bleu. Ensuite, détruisez le mur rouge avec Superman et obtenez le jeton de la Chasseresse.

Allez ensuite à gauche. Vous verrez le symbole LexCorp, avec trois cibles. Mettez-y donc 3 Batarang, puis récupérez le

clip audio du Chapelier Fou.

Revenez ensuite sur la droite et reprenez le conduit avec Robin. Allez ensuite tout à gauche, pour trouver un système d'accès. Piratez-le avec Robin. Une porte s'ouvrira sur la droite, prenez le jeton de Lois Lane.

Allez ensuite sur la droite, jusqu'à ce que vous rencontriez des briques argentées avec des briques bleues au milieu. Détruisez les briques argentées avec Batman Super Combinaison. Puis avec Superman, tranchez les fils avec la vision laser. Allez ensuite sur la gauche, détruisez le " H " doré avec Superman, et le " H " argenté avec Batman Super Combinaison. Puis tirez les poignées orange. Montez ensuite dans l'ascenseur. Dans la nouvelle salle, vous pouvez voir une statue noire : détruisez-la avec le Déconstructeur de Lex Luthor. Plus que deux ! Ensuite allez à droite pour traverser le rayon de Kryptonite. Détruisez ensuite le système d'alimentation, juste à droite du rayon de Kryptonite. Puis avec Batman tenue électrifiée, traversez le champ électrique à droite, puis coupez l'énergie dans la machine bleue. Continuez sur la droite. Vous arrivez près des rayons de feu, revenez un peu sur la gauche. Vous avez le canon. En haut à droite, une statue noire, détruisez-la avec Lex Luthor. Il vous en manque plus qu'une ! En haut à gauche, il y a un conduit bleu, entrez-y avec Robin. Allez à gauche, piratez le système d'accès et récupérez le jeton de Lex Luthor à acheter en priorité !

Revenez sur la droite et reprenez le conduit. Ensuite, allez en bas à droite et traversez les flammes avec Superman. Après le 1er jet, détruisez la grille dorée. Puis traversez le 2ème jet de flamme. Tirez la poignée orange, et les flammes seront coupées. Avec Batman dans sa tenue électrifiée, allez mettre l'énergie dans la machine bleue. Tout à droite, il y a une statue noire, détruisez-la avec le Déconstructeur de Lex Luthor. Revenez sur la gauche, là où vous aviez détruit la deuxième statue, afin de récupérer le jeton d'un homme de la Sécurité.

Puis allez sur le haut. Avec Superman, frappez le rond blanc avec la vision laser, et le rond bleu avec le souffle glacial. Reprenez ensuite l'électricité. Réparez le grappin, montez en haut et éliminez les hommes de la sécurité. Allez ensuite à gauche et mettez l'électricité dans la machine bleue. Redescendez ensuite en bas, et allez activer le levier du canon. Le mur en face sera détruit, allez-y ! Dans cette salle, éliminez tous les membres de la sécurité. Ensuite, allez en haut à gauche pour rencontrer des murs bleus et blancs. Grimpez-les avec Robin. Allez à gauche, et abaissez le levier. Une porte s'ouvrira sur la gauche, allez-y ! Dans la nouvelle salle, prenez Batman tenue détectrice et devenez invisible avec A. Franchissez toute la pièce avec Batman, puis allez en haut à droite pour activer le levier. Redevenez visible et récupérez la brique rouge.

Puis revenez en bas, dans la salle principale. Allez ensuite en haut à gauche. Avec Superman, utilisez la vision X pour voir à travers le mur. Puis, avec Batman tenue détectricefurtivité, piratez le système d'accès. Puis allez ensuite en haut à droite, utilisez la vision X puis avec un personnage fort, tirez la poignée orange. Puis montez les escaliers et allez dans l'autre salle. Dans cette dernière, débarrassez-vous de tous vos ennemis. Ensuite, détruisez 6 immeubles au milieu de la pièce et récupérez le personnage de Superboy.

### Niveau 10/Combat aérien de robots

Commencez par détruire les hommes de mains. Ensuite, un hélicoptère viendra vous embêter. Détruisez son cockpit avec la vision laser de Superman. Allez ensuite en haut, détruisez les deux Lexbot et récupérez le jeton de Lady Shiva.

Descendez ensuite sur la droite, et détruisez le cercle doré. Récupérez le clip audio de Man Bat.

Au même endroit, récupérez la brique rouge " grosse tête ".

Allez ensuite sur la droite, détruisez les araignées métalliques. Ensuite, avec Batman Super Combinaison, détruisez le truc argenté et allez en bas. Un autre hélicoptère viendra, avec Batman Super Combinaison visez son cockpit argenté et lancez-lui une bombe.

Vous en êtes débarrassé.... Marchez ensuite sur les deux boutons rouge, et brisez la caisse. Récupérez le jeton du balèze LexCorp.

Prenez la tenue électrifiée de Batman, allez en haut et grimpez sur la partie électrifiée du robot Joker. Aspirez l'électricité à l'aide de la machine bleue. Détruisez le Lexbot et récupérez le jeton de Ra's Al Ghul.

Détruisez ensuite la grille dorée de gauche et récupérez le jeton d'Hawkgirl.

Détruisez la grille dorée de droite et récupérez le jeton de Supergirl.

## Niveau 11/Le Métro de Gotham

Commencez par aller à droite. Avec Aquaman, utilisez l'eau pour dégager les flaques d'acides. Ensuite, prenez Robin dans sa tenue aimantée et grimpez la paroi et activez le mécanisme. Redescendez pour récupérer le jeton de Man Bat.

Allez ensuite à gauche, détruisez la caisse entre les deux bancs et réparez le volant. Avec la vision X de Superman, regardez à travers le mur. Tournez le volant de gauche 2 fois et le volant de droite une seule fois. Allez ensuite à droite, utilisez le grappin et détruisez la poignée orange. Grimpez ensuite les escaliers. Allez sur les rails et allez tout à droite. Détruisez deux hommes du Joker. Juste après eux, il y aura deux grilles fermées par un cadenas argenté, détruisez ce dernier avec Batman Super Combinaison. Montez ensuite, et détruisez les caisses situés en haut. Réparez le levier, activez-le et détruisez les bidons bleus qui descendent. Récupérez le clip audio de Poison Ivy.

Allez ensuite à droite, jusqu'à ce que le train passe. Dans une mini-cinématique, vous irez dans un renforcement. Dans ce renforcement, utilisez Poison Ivy pour retirer les plantes et pouvoir grimper à l'échelle. Dans la nouvelle pièce, allez à gauche, détruisez l'homme de main, puis détruisez les bidons bleus. Utilisez ensuite le grappin. Allez à droite, détruisez l'homme de main et détruisez aussi les caisses bleues. Utilisez ensuite le levier, puis allez au milieu de la pièce. Avec Robin, allez dans le conduit bleu. Récupérez la brique rouge multiplicateur de pièce x8, et reprenez le conduit.

Revenez ensuite vers le bas pour descendre l'échelle. Allez ensuite à droite. Puis lorsque la trainée de pièces s'estompe, allez vers le fond pour voir le pied du Joker. Éliminez les hommes qui en sortent, puis le pied du Joker partira et reviendra. Avec Superman, détruisez le tuyau doré qu'il a fait apparaître. De l'eau en sortira. Débarrassez-vous ensuite de ses hommes. Le Joker s'en ira et reviendra encore une fois. Détruisez la caisse qu'il laisse tomber, et réparez la poignée orange et détruisez-la ! Puis abaissez le levier et électrocutez le Joker. Tuez ses derniers hommes, puis allez dans l'eau, récupérez au passage le jeton de Killer Croc.

Puis suivez les pièces et entrez dans le train. Allez vers la gauche et utilisez Green Lantern pour transformer le tuyau vert en un poing américain. Suivez les pièces. Dans cette nouvelle partie du métro, enlevez avec Aquaman les trois flaques de boues et récupérez le jeton de Gueule d'Argile.

Revenez ensuite vers le bas. Allez vers la droite, détruisez les hommes à têtes de foreuse, et détruisez la porte argentée du train avec Batman Super Combinaison. Entrez dans le train. Le Joker vous emmènera plus haut. Allez ensuite tout en haut à droite, il y a un mur noir. Détruisez-le avec le Déconstructeur de Lex Luthor. Détruisez le tombeau puis récupérez le jeton d'un homme de main de l'Épouvantail.

Puis revenez sur la gauche, détruisez la grille argentée puis le mur rouge. Entrez dans le mur. Vous arrivez dans la zone finale. Attendez que le Joker est fini ses rayons, puis allez sur la gauche, et utilisez le grappin pour casser l'horloge. Réparez ensuite le ventilateur, et utilisez-le pour atteindre le jeton d'Azrael.

## Chapitre 12/Bagarre à l'Hôtel de ville

Au commencement, allez directement sur le haut. Avec Robin, utilisez le double-saut pour atteindre l'immeuble sur la gauche. Là, utilisez Flash et montez sur le tapis de course. Là, maintenez A, jusqu'à ce qu'une mini-cinématique vous montre qu'un rideau métallique s'est levé en bas. Allez-y. Avec un personnage acrobate (vous pouvez garder Flash), utilisez le conduit bleu pour aller de l'autre côté de la grille. Récupérez le jeton de Red Robin et revenez en arrière.

Allez encore sur la gauche, puis sur le haut. Affrontez les gardes. Puis avec Green Lantern, transformez le vase vert en un marteau, qui viendra frapper l'enclume posé à côté. Réparez le levier qui en sort, puis activez-le. Détruisez les deux caisses bleues et, dans celle de gauche, récupérez le jeton d'Hawkman.

Puis revenez en bas et partez sur la droite. Puis allez sur l'herbe et allez en haut. Éliminez les hommes de mains. Ensuite, détruisez la poubelle bleue en lui donnant plusieurs coups. Récupérez le jeton.

Juste à côté d'elle, détruisez la caisse noire avec Luthor. Débarrassez-vous des hommes de mains. Utilisez ensuite le grappin, puis réparez le mécanisme. Activez-les, et utilisez les barres d'acrobates pour aller en haut. Là, récupérez la



brique rouge et redescendez.

Puis revenez sur le bas et sur la gauche, jusqu'à ce que vous arriviez devant un mur rouge. Détruisez-le avec les rayons lasers. Détruisez les tuyaux argentés puis glacez l'eau. Grimpez sur cette dernière. Avec Batman dans sa tenue électrifiée, allez ensuite sur la droite. Sautez sur la plateforme, et grimpez la rampe électrifiée. En haut, approchez-vous de la machine bleue et aspirez l'électricité avec A. Prenez ensuite Superman, et détruisez la main dorée de la statue. Puis réparez la poignée orange et, avec Superman, tirez-la. Grimpez ensuite à l'échelle. Allez ensuite sur la gauche, réparez la machine bleue et mettez-y l'électricité accumulée il y a quelques secondes. Allez ensuite tout à gauche et **N'ALLEZ PAS DANS LA PROCHAINE ZONE !** Allez plutôt tout à gauche de la plateforme, et laissez-vous tomber en bas. Si tout se passe bien, vous atterrirez dans un renforcement. Récupérez le clip audio de Ra's Al Ghul.

Après, remontez et accédez à la zone suivante. Là, avec deux personnages forts, tirez les deux poignées orange. Détruisez le mur argentés, et continuez votre chemin. Sur le toit avec le robot, allez en haut à gauche et tirez la poignée. Grimpez à l'échelle. En haut, traversez le ponton en haut à gauche. Après, utilisez le tapis de course avec Flash. Revenez en bas en sautant directement. Allez en bas, sur la droite, vous verrez la caisse qui vient de sortir grâce à Flash. Détruisez-la et récupérez le jeton de Lucius Fox.

Allez ensuite tout en haut à gauche de la zone et détruisez une caisse bleue. Allez ensuite en bas à droite et détruisez deux autres caisses. Puis allez tout à droite et détruisez la quatrième. Allez récupérer au milieu de la zone le jeton de Deadshot.

### Chapitre 13/Wayne Industries

Commencez par aller en haut. Détruisez le bureau, réparez et activez le levier. Lancez ensuite (rapidement) des Batarangs dans les trois cibles qui s'ouvrent et se referment. Si vous avez réussi à le faire, vous aurez le jeton de Green Arrow.

Allez ensuite sur la gauche et détruisez les deux piliers dorés avec Superman. Ensuite, continuez sur la gauche. Vous rencontrerez une statue argentée, détruisez-la ! Récupérez la brique rouge expert en saisie.

Continuez ensuite sur la gauche et éliminez les hommes de mains. Avancez sur le haut. Utilisez ensuite le grappin de Batman. Réparez et piratez le système d'accès avec Robin. Puis prenez la tenue aimant de ce dernier et grimpez la paroi aimantée. De l'autre côté, avec Lex Luthor, détruisez la caisse noire. Récupérez le jeton de Diana Prince.

Revenez sur la droite, détruisez la poignée orange avec Superman. Réparez le grappin puis débarrassez-vous des hommes du Joker. Détruisez ensuite les rochers dorés. Grimpez ensuite à l'aide du double saut de Robin. Puis grimpez à l'aide des murs bleus et blancs. En haut, activez la poignée, puis traversez sur la gauche grâce aux barres acrobates. De l'autre côté, allez sur la gauche et tirez la poignée orange. Traversez grâce aux barres. En haut, tuez les hommes de mains et abaissez le levier en haut à gauche. Détruisez ensuite la grille dorée avec Superman et marchez sur les deux boutons rouges pour avancer. Allez ensuite à droite. Détruisez en quatre coups le tuyau jaune. Réparez de quoi utiliser le grappin. Servez-vous de ce dernier pour couper l'énergie électrique. Détruisez la poignée orange. Réparez ensuite le volant, et maintenez A jusqu'à ce que la 1ère vague d'acide soit coupée. Rapprochez-vous ensuite le plus possible du deuxième jet et utilisez Superman pour détruire le petit cercle doré visible dans le fond. Puis lancez-y un Batarang. Traversez ensuite et allez tout à droite. Piratez le système d'accès et continuez votre chemin. Tout à droite, détruisez le cadenas argenté avec les missiles de Batman Super Combinaison. Réparez le tapis de course et utilisez-le avec Flash. Récupérez le jeton du Joker (Tropiques)

Revenez sur la gauche, réparez et tournez les deux volants en maintenant A. Grimpez ensuite la paroi avec Robin tenue aimantée. En haut, allez sur le bas, puis sur le haut. Traversez la surface vide en suivant les pièces. De l'autre côté, remontez sur le haut. Détruisez la statue argentée en haut à gauche. Réparez une moitié de pièce. Puis allez détruire la statue de droite avec Luthor, et réparez la seconde moitié. Puis activez le levier. La pièce tournera sur elle-même. Les plus connaisseurs auront sans doute deviné le personnage qui se débloque.

.. Bref la pièce tourne du mauvais côté. Affrontez les hommes de Pile-ou-face (Quelle coïncidence !).

Allez de nouveau abaisser le levier. La pièce retombe du même côté. Rebelote. Baissez une nouvelle fois le levier : la pièce tombera du bon côté cette fois ! Récupérez le jeton personnage de Pile-ou-face en tenue classique (tel qu'il apparaissait dans le 1er jeu).

Revenez ensuite vers le bas, sur la droite, et retraversez de l'autre côté. Là, détruisez la chaudière avec Superman. Puis allez en bas à droite pour baisser le levier. Revenez sur la gauche, utilisez le grappin pour aller en haut. Allez en bas à gauche pour réparer l'échelle, puis revenez en haut à droite. Détruisez la grille dorée et passez à travers le conduit bleu. Affrontez les ennemis puis allez à droite pour aller dans l'ascenseur. Grimpez avec le grappin en haut de l'ascenseur. Détruisez l'homme de main. Allez ensuite en haut à gauche et détruisez la caisse dorée. Récupérez le clip audio de l'Epouvantail.

Prenez ensuite Batman dans sa tenue électrifiée, puis traversez l'eau. Allez en haut et aspirez l'électricité. Ensuite, allez à droite et traversez le vide avec Superman. De l'autre côté, débarrassez-vous des araignées. Détruisez ensuite le pont avec Green Lantern. Puis allez à droite et avec Batman tenue électrifiée, mettez l'énergie dans la machine bleue. Puis métamorphoser l'objet vert avec Green Lantern. Ensuite, allez sur la gauche et accédez à la zone suivante. Là, allez à gauche, en haut. Tuez l'homme de main et baissez les deux leviers. Ensuite, avec Green Lantern, métamorphosez les objets verts pour les transformer en un canon et un levier. Baissez le levier. Ensuite, il va falloir activer les boutons rouges dans un ordre bien précis. Commencez par celle en haut à gauche. Puis celle en bas à droite. Le prochain est en haut à droite, puis activez le dernier en bas à gauche. Vous récupérez le jeton de Cyborg.

### Niveau 14/La dernière bataille

Commencez par aller sur la gauche. Là, détruisez le mur noir avec Lex Luthor. A l'intérieur de la jambe du robot Joker, utilisez le tapis de course avec Flash. Ensuite sortez, car il y aura une mini explosion. Puis re-rentrez et récupérez la brique rouge Super Homme de main.

Ensuite, en sortant, juste à droite, détruisez la caisse argentée. Récupérez le jeton de Wonder Woman.

Allez ensuite tout à droite du niveau. Avec Poison Ivy, retirez les plantes qui sont sur la caisse, puis détruisez cette dernière. Vous récupérez Martian Manhunter.

Un peu plus en bas, détruisez une caisse noire avec Luthor pour débloquer Le Joker.

Revenez un peu vers le haut, vous verrez un Minikits prisonnier d'une grille rose. Utilisez alors le grappin pour faire tomber la grille et avoir Aquaman.

Puis allez sur la gauche, vous verrez la tête du robot Joker. Détruisez ses yeux avec Superman, vous aurez Flash.

Bien, il ne manque plus que le clip audio. Allez en haut à gauche. Tirez un Batarang sur la cible qui se trouve sur la grille rose. Vous aurez le clip de Sinestro.

### Les 100%

Vous êtes bloqué ? Vous avez tous finis (ou presque !) mais vous n'arrivez pas à avoir les 100% ?

Voici comment procéder :

- Finissez tous les chapitres en mode histoire et en mode libre.
- Ayez les " Vrais Héros " dans tous les niveaux en mode histoire et en mode libre :
- Trouvez tous les Minikits.
- Trouvez toutes les briques rouges.
- Trouvez tous les clips audio.
- Achetez toutes les briques rouges.
- Achetez tous les personnages.
- Achetez et écoutez tous les clips audio.
- Finissez les niveaux du mode Ligue des Justiciers en or.
- Achetez toutes les astuces.
- Débloquez tous les packs de compétences pour customiser votre personnage. Ils s'obtiennent normalement en achetant des personnages et en faisant le mode Ligue des Justiciers.

Liste des personnages par ordre alphabétique et les chapitres où les obtenir :

Alfred Pennyworth : Niveau 7  
Aquaman : Niveau 14  
Azrael : Niveau 11  
Balèze LexCorp : Niveau 10  
Bane : Niveau 2  
Batgirl : Niveau 7  
Batman : Niveau 1  
Batman combinaison classique : Niveau 7  
Batman combinaison détectrice :  
Batman combinaison électrifiée :  
Batman super combinaison :  
Black Canary : Niveau 6  
Black Mask : Niveau 5  
Brainiac : 5ème niveau, mode " Ligue des Justiciers "  
Bruce Wayne : Niveau 1  
Capitaine Boomerang : Niveau 8  
Capitaine Cold : Niveau 6  
Catwoman : Niveau 3  
Clark Kent : Niveau 5  
Commissaire Gordon : Niveau 8  
Cyborg : Niveau 13  
Deadshot : Niveau 12  
Deathstroke : 2ème niveau, mode " Ligue des Justiciers "  
Diana Prince : Niveau 13  
Flash : Niveau 14  
Général Zod : 3ème niveau, mode " Ligue des Justiciers "  
Green Arrow : Niveau 13  
Green Lantern : Niveau 13  
Gueule d'Argile : Niveau 11  
Harley Quinn : Niveau 1  
Hawkgirl : Niveau 10  
Hawkman : Niveau 12  
Homme de main balèze du Joker : Niveau 6  
Homme de main de Freeze : Niveau 5  
Homme de main de Pile-ou-face : Niveau 3  
Homme de main du Joker : Niveau 2  
Homme de main du Sphinx : Niveau 1  
Homme de main Épouvantail : Niveau 11  
Homme de main Poison Ivy : Niveau 7  
Interné d'Arkham : Niveau 3  
Katanna : Niveau 6  
Killer Croc : Niveau 11  
Killer Frost : Niveau 3  
Killer Moth : Niveau 2  
La Chasserresse : Niveau 9  
Lady Shiva : Niveau 10  
Le Chapelier Fou : Niveau 4  
Le Joker : Niveau 14  
Le Joker (Tropiques) : Niveau 13  
Le Pingouin : Niveau 1  
Le Sphinx : Niveau 1  
L'Épouvantail : Niveau 4  
Lexbot : Niveau 6  
Lex Luthor : Niveau 9  
Lois Lane : Niveau 9  
Lucius Fox : Niveau 12  
Man Bat : Niveau 11

Martian Manhunter : Niveau 14  
Mister Freeze : Niveau 4  
Mister Zsasz : Niveau 4  
Nightwing : Niveau 7  
Patient de l'Asile : Niveau 4  
Pile-ou-face : Niveau 6  
Pile-ou-face classique : Niveau 13  
Poison Ivy : Niveau 3  
Ra's Al Ghul : Niveau 10  
Red Hood : Niveau 12  
Red Robin : Niveau 12  
Robin : Niveau 1  
Robin combinaison aimant : Niveau 2  
Robin combinaison antigel : Niveau 4  
Robin combinaison antiradiations : Niveau 3  
Robin combinaison classique : Niveau 2  
Sécurité LexCorp : Niveau 9  
Shazam : Niveau 8  
Silence: 1er niveau, mode " Ligue des Justiciers "  
Sinestro : 4ème niveau, mode " Ligue des Justiciers "  
Superboy : Niveau 9  
Supergirl : Niveau 10  
Superman : Niveau 5  
Talía Al Ghul : Niveau 8  
Tim Drake : Niveau 2  
Vicky Vale : Niveau 5  
Vixen : Niveau 8  
Wonder Woman : Niveau 14

# LEGO City Undercover : The Chase Begins

© Nintendo / TT Games 2013

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

## MOTS DE PASSE

Ces codes sont à saisir depuis le poste de police.

cxpnnx Ninja

hvgtpg Zombie

mrphvq Sentinelle

nqbsrp Véhicule anti-émeutes

rmrqfn Plongeur

vzhhdn Drakonas

yxjrte Clown de cirque

# LEGO Le Seigneur des Anneaux

© Warner Interactive / TT Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Mode Histoire

#### La Communauté de l'Anneau

##### La Bataille de la Dernière Alliance

Après avoir cliqué sur " Nouvelle partie ", vous aurez le droit à une cinématique d'introduction, relatant l'histoire de l'Anneau.

Puis vous aurez le contrôle d'Elendil et de son fils, Isildur. Avec l'un des deux, détruisez la dizaine d'Orques qui viendra se frotter à vous. Faites cependant attention aux rochers qui s'écroulent de la Montagne.

Une fois les Orques détruits, deux archers viendront vous harceler de flèches. Résistez un peu, jusqu'à ce que les piliers sur lesquels ils se tiennent s'effritent. Prenez alors le contrôle d'Elendil, seul apte à détruire les blocs du Mordor grâce à son épée, Narsil. Allez à gauche et frottez-vous au bloc du Mordor. Maintenez la touche Y appuyée, et relâchez pour détruire le bloc. Puis faites de même avec celui de droite. De nouveaux Orques descendront du versant de la Montagne, tuez-les.

Puis vous aurez affaire à d'autres Orques, munis de boucliers. Renversez-les avec la touche A puis achevez-les.

Puis affrontez un nouveau bataillon d'Orque, jusqu'à ce qu'une cinématique se déclenche, dans laquelle Sauron tuera Elendil, puis se fera détruire par Isildur, qui récupèrera l'Anneau.

Vous incarnez maintenant Isildur et Elrond. Détruisez deux Orques et partez sur la droite. Sautez sur les rochers qui traversent la lame pour atteindre l'autre côté. Puis grimpez au mur gris. Allez ensuite à droite, et avec Isildur, approchez-vous du pilier. Maintenez la touche Y puis relâchez pour le détruire. Les débris vous permettront de traverser le torrent de lave. Tuez l'Orque qui viendra à votre rencontre. Puis continuez à droite, vous serez bloqué par de la lave. Prenez le contrôle d'Elrond et grâce à son double-saut, atteignez l'autre côté. Puis tranchez le rocher rouge et noir que vous pouvez apercevoir. Le passage sera alors libéré, et Isildur pourra vous rejoindre. Détruisez ensuite le drapeau rouge pour le transformer en un trampoline. Sautez-dessus pour atteindre le haut de la Montagne. Puis avec Isildur et son épée, détruisez le mur brillant. Grimpez les parois avec Elrond pour atteindre le haut. Continuez sur la droite, vous verrez un rocher surélevé, poussez-le dans les flammes. Reprenez le contrôle d'Isildur et sautez sur le rocher poussé par les flammes au bon moment pour rejoindre votre compagnon. Puis allez en haut à droite et détruisez le mur. Sautez sur les accroches jaunes pour atteindre l'autre côté. Continuez à droite puis sautez pour rejoindre un autre bout de la Montagne. Là, partez sur la droite et grimpez sur les rochers pour atteindre les Portes menant au cratère de la Montagne du Destin. Tuez les Orques qui la protègent, puis ramassez un engrenage sur le dernier. Insérez-le à gauche de la grille, puis appuyez sur A et faites tourner votre joystick pour ouvrir la grille. Engouffrez-vous-y !

Allez tout à droite et appuyez sur A lorsque vous serez dans le cercle brillant.

Vous aurez le droit à une cinématique marquant la fin du prologue du Seigneur des Anneaux, dans laquelle Isildur sera tué, et l'Anneau récupéré par Gollum, puis par Bilbon.

##### La Comté

Après un dialogue entre Bilbon et Gandalf, vous incarnez Frodon Sacquet et son fidèle jardinier, Sam Gamegie. Vous voici donc dans l'Open World de la 3DS. Regardez votre carte sur l'écran tactile, et grâce à elle, rendez-vous au point indiqué par la flèche bleue, correspondant à la maison de Bilbon. Après une cinématique, vous devez partir pour le village de Bree.

Allez donc au point indiqué sur votre carte. Cela correspond aux champs du Père Maggote, dont l'accès est sécurisé par l'un de ses chiens. Juste en face du chien (positionnez correctement la caméra), il y a une clôture, sautez par-dessus ! Allez près de la tente pour vous approcher du Hobbit assoiffé. Il lui faut quelque chose à boire, et c'est à vous que revient cette tâche. Allez sur le haut pour trouver deux Hobbit en train de manier un grand panneau " Happy Birthday ". Approchez-vous d'eux, et le panneau s'écroulera. Récupérez du bois à gauche du panneau. Mettez-le en-dessous de la théière, à gauche du Hobbit assis. Puis avec Sam, mettez-vous dans le cercle et appuyez sur A pour faire du feu. Ramassez la tasse qui en sortira, et allez la tendre au Hobbit assoiffé de toute à l'heure, qui vous donnera un morceau de viande. Filez la donner au chien du Père Maggote, puis passez dans le champ. Suivez les pièces. Vous finirez par rencontrer deux autres Hobbits, Merry et Pippin. Il vous faudra leur donner des champignons si vous voulez passer. Allez à droite, puis tout en bas. Prenez ensuite sur la gauche. Allez en haut dès que l'occasion se présente, puis à droite et encore en haut. Vous aurez alors un aperçu du Père Maggote.

Il va falloir faire vite pour récupérer son champignon. Lorsque vous serez devant lui, appuyez sur A pour le prendre dans votre main. Partez ensuite sur le bas, puis à gauche, et ensuite sur le haut. Allez ensuite tout à droite, puis en bas, à gauche, en bas, à droite, tout en haut, à gauche et vous arriverez au niveau des deux Hobbits. Donnez le champignon à Pippin, et ces deux derniers seront ajoutés à votre groupe. Partez ensuite sur la gauche pour enclencher une discussion entre Sam et Frodon, ce qui viendra boucler le chapitre.

### Le Cavalier Noir sur le chemin

Après une cinématique qui marquera l'arrivée d'un Nazgûl, vous prenez le contrôle des quatre Hobbits dans la forêt.

Partez donc sur la droite pour que le Cavalier Noir fasse son apparition. Approchez-vous de lui mais ne rentrez pas en contact visuel avec lui. Donnez un coup dans le pommier juste à gauche du tronc, et ramassez la pomme avec la touche A. Collez-vous au tronc, et en maintenant la touche Y, visez et lancez la pomme dans le petit cercle rouge, en-dessous du hibou. Le Nazgûl partira, mais aussitôt il revient à un autre endroit. Avancez sur la droite, et arrivez à la hauteur du Spectre de l'Anneau, prenez le contrôle de Sam et creusez dans la terre située sur le haut. Appuyé sur A, et bougez votre joystick. Ramassez avec A l'objet qui en sortira et approchez-vous du Nazgûl. Visez le cercle rouge, et lancez l'objet. La chute du rocher fera fuir le Nazgûl (Pff...Quel peureux !) Continuez à droite pour être bloqué à nouveau par le Cavalier. Détruisez alors les plantes qui bouchent le petit tunnel. Entrez ensuite dedans avec A. Vous déboucherez sur la droite du Nazgûl, et ferez par conséquent tomber un rocher dans l'eau. Le Nazgûl partira se réfugier sur le pont. Allez sur le bas et détruisez le tronc d'arbre, et réparez le pont avec les morceaux. Puis approchez-vous du pont de fortune, et avec Merry, utilisez votre canne à pêcher pour sortir un poisson de l'eau, tout en agitant votre joystick. Le poisson en main, jetez-le sur la torche, à gauche du pont où se trouve le Nazgûl. Puis traversez votre propre pont et allez à droite. Avec Sam, près du Nazgûl, approchez-vous de la terre et appuyez sur A pour y planter des graines. Des plantes jailliront du sol pour bloquer la vue du Spectre de l'Anneau, qui s'enfuira par la gauche pour revenir plus loin sur la droite. Logique. En attendant, continuez sur la droite. Allumez un feu avec Sam près du tronc et entrez dans le tunnel. Votre compagnon vous suivra. Puis allez à droite, et avec Pippin, puisez de l'eau dans un puits. Avec votre seau, partez sur la droite et appuyez sur A devant le hibou pour l'asperger, et le réveiller. Puis continuez encore à droite, et vous apercevrez un tunnel en hauteur. Impossible de l'atteindre ! Du moins, sans l'entraide de son camarade. Appuyez sur A une fois dans le cercle pour que votre compagnon vous fasse grimper. En haut, montez sur les branches de l'arbre. Au bout la branche se brisera, ce qui aura pour effet de faire fuir le Nazgûl. Revenez sur la terre ferme et continuez à droite. Détruisez alors le caillou à gauche d'un énième Nazgûl, et avec Pippin, appuyez sur A une fois dans le cercle pour que le Hobbit sorte son petit sac. Farfouillez-dedans à l'aide du joystick pour en sortir une carotte. Approchez-vous du Nazgûl, et lancez la carotte dans la ruche pour que les abeilles de déversent et attaquent le pauvre Nazgûl. Puis une petite discussion s'enclenchera, Merry propose à Frodon de le suivre jusqu'au bac des Chateaubouc. Allez donc à droite pour pénétrer dans l'arbre.

Mais laissons nos quatre Hobbit de côté pour l'instant, et intéressons-nous plutôt à Gandalf le Gris. Celui-ci est venu demander conseil à Saroumane le Blanc, mais celui-ci s'est rallié à Sauron. Il va falloir le combattre...

Engagez le combat en lui tirant dessus avec A. Puis Saroumane vous attaquera. Evitez ces sorts gris, mais lorsqu'il vous lancera des boules de feu, appuyez sur A pour contrer, et lui renvoyer le tir. Il se protégera à son tour, insistez !

Saroumane sera touché, tirez-lui trois fois dessus. Puis refaite de même avec une deuxième boule de feu, qui vous touchera cette fois. Mitraillez alors la touche A pour catapultez Saroumane et assistez à une nouvelle cinématique où Gandalf sera vaincu et passera par le plafond de la Tour d'Orthanc...

Revenons-en à nos moutons...Euh Hobbit. Vous serez poursuivi par les Nazgûl, zigzaguez pour ne pas vous faire toucher, en sautant au bon moment. Vous finirez par arriver à la barque, et finir le chapitre.

## Bree

Vous revoici dans l'Open World, dans la ville de Bree. Regardez l'écran tactile pour voir deux flèches bleues. Rendez-vous à la flèche la plus proche de votre position. Elle correspond à l'entrée de l'auberge du Poney Fringuant. Mais vous ne pouvez pas ouvrir la porte. Allez un peu vers le bas pour trouver de quoi creuser avec Sam. Réparez la cloche de l'auberge et sautez-dessus pour l'activer, et ouvrir la porte. Engouffrez-vous-y.

Assistez à une cinématique marquant l'entrée des Nazgul dans Bree. Grands-Pa fera aussi son apparition. Mais il ne se joindra pas tout de suite à vous. Il réclame trois objets, qui par chance, sont indiqués sur votre carte. Allez à chacune des trois flèches, et voici comment faire pour ramassez les objets.

\*Pour la flèche la plus à droite de votre carte, vous déboucherez devant un puits. Avec Merry, pêchez une boîte. Oui oui, on peut pêcher des boîtes de nos jours. Bref, détruisez-la, et réparez, puis activez, le mécanisme qu'elle contenait. Vous ramasserez un drap blanc, allez le donner à Grands-Pas.

\*Pour la flèche la plus à gauche, vous arriverez dans un enclos. Là, détruisez tout, et réparez une plaque bleue. Avec Pippin, sortez un objet de votre sac, et lancez-le sur la caisse au-dessus de votre tête. Récupérez l'objet qui en tombera, et donnez-le à Grands-Pas.

\*Pour la flèche du milieu, vous arrivez devant une palissade grise. Avec Sam, allumez un feu. Récupérez l'objet et donnez-le à Grands-Pas.

Une fois les trois objets réunis devant lui, Grands-Pas se joindra à vous. Prenez la caisse dans vos bras et emmenez-la à l'endroit indiqué. Puis avec Grands-Pas/Aragorn, foncez vers la grille. Détruisez le cadenas argenté avec son épée, en chargeant avec Y puis en relâchant. Enfoncez-vous hors de Bree, en suivant le sentier. Vous finirez par arriver près d'un tas de terre, surmonté d'une patte de chien jaune. Avec Aragorn, appuyez sur A une fois sur la terre, pour qu'il se saisisse d'une loupe. Suivez alors les briques jaunes au sol pour arriver devant un deuxième tas de terre. Appuyez à nouveau sur A avec Aragorn, vous récupérerez un engrenage. Allez le mettre dans le mécanisme situé à gauche, et tournez-le avec le joystick. Traversez le pont, et sautez sur la petite île de droite. En haut de celle-ci, détruisez le tronc d'arbre et réparez un pont de fortune avec, traversez-le.

Puis une fois sur la terre ferme, suivez le sentier pour en finir.

## Campement au Mont Venteux

Après une cinématique, vous incarnerez Merry, Pippin et Sam, désormais munis d'épées.

Allez en haut à gauche pour commencer, et détruisez le rocher devant le tunnel. Entrez dedans, vous déboucherez un peu plus en hauteur. Allez sur la gauche et tranchez un rocher pour faire tomber un tronc d'arbre. Descendez en bas, et réparez un épouvantail avec les débris. Puis partez sur le bas détruire un objet pour récupérer un morceau de bois. Prenez-le et mettez-le sur le bucher, au centre. Puis à droite, avec Sam, creusez la terre. Vous obtiendrez un deuxième morceau de bois, mettez-le avec le 1er. Revenez sur la droite et détruisez la charrette, pour la réparez en catapulte. Allez à gauche, prendre l'épouvantail, pour ensuite le mettre sur la catapulte. Puis revenez tout à gauche et grimpez les escaliers. Une fois devant la catapulte, appuyez sur A pour sautez-dessus, et envoyez l'épouvantail dans le nid de l'oiseau. Revenez en bas, sur la droite, et empruntez de nouveau le tunnel. Grimpez au mur gris et allez à droite pour rejoindre le nid, et prendre un oeuf. Descendez et allez le mettre dans un chaudron, indiqué par la flèche verte au-dessus de votre tête. Détruisez les plantes à droite de ce chaudron et récupérez un troisième morceau de bois, mettez-le avec les deux autres. Puis avec Sam, allumez un feu. Ensuite, avec Merry, partez sur le haut pour pêcher un poisson dans l'étendue d'eau. Mettez le poisson dans le chaudron. Puis en haut à gauche, avec Sam, plantez des graines. Détruisez l'arbre et ramassez son fruit pour le mettre dans le chaudron. Puis prenez la marmite et mettez-là dans le feu pour enclenchez une nouvelle cinématique.



Partez sur la gauche et démolissez le tronc d'arbre. Réparez un pont et traversez-le. De l'autre côté, avec Pippin, utilisez son sac pour tirer un objet, et le lancez sur le petit cercle rouge qui vous fit face. Sautez, et à l'aide la corde, atteignez l'autre côté.

Partez sur la gauche, et avec Sam, faites pousser un champignon. Sautez-lui dessus en maintenant B appuyé pour sauter toujours plus haut. Lorsque vous l'êtes suffisamment, vous pouvez atteindre un endroit surélevé. Détruisez le rocher qui bloque le tunnel, et pénétrez dedans. Détruisez les branches et réparez de quoi faire du feu. Faites-le avec Sam. Repassez dans le tunnel et traversez le tronc d'arbre, autre fois obstrué par les roches. Puis détruisez le rocher en haut à gauche, et entrez dans le passage.

Partez à gauche puis sautez sur les rochers pour atteindre le haut. De là, sautez de l'autre côté. Allez en haut, puis pêchez avec Merry. Vous pêcherez un coffre. Normal. Détruisez-le, et réparez l'accroche jaune. Sautez-dessus, puis sautez d'accroches en accroches jusqu'à atterrir sur la plateforme de droite la plus élevée. Avec Sam, allez plantez des graines dans la terre. Détruisez la plante et faites rouler le gland qui viendra détruire une palissade de bois. Descendez à cet endroit-là, et réparez la palissade en une plateforme. Sautez-dessus pour atteindre l'autre côté. Là, allez en haut à droite, et brûlez avec Sam l'enchevêtrement de feuilles. Passez à travers l'ouverture.

Vous arriverez au sommet du Mont Venteux. Là, trois Nazgûl vous assaillent (Mais où sont passés les deux autres qu'on voyait dans la cinématique ?). Allez en haut à droite et détruisez les feuillages qui bloquent la terre. Puis avec Sam, creusez à cet endroit. Une lumière bleue apparaîtra. Avec Frodon, construisez l'objet qu'il y a à l'intérieur. Un des Nazgûl s'en approchera, et vous prenant pour cette illusion, tranchera le pilier en face de lui, ce qui aura pour effet de l'assommer.

Partez ensuite sur la gauche pour détruire un rocher et permettre à Sam de creuser. Avec Frodon, refaites un Frodon-illusion, et un deuxième Nazgûl se fera encore avoir. Puis partez en bas à gauche pour détruire un rocher, creuser avec Sam, et enfin, réparez le Frodon illusion avec Frodon. Une fois les trois Nazgûl hors d'état de nuire, observez la cinématique. Un des Nazgûl poignarde Frodon, et Aragorn refait enfin son apparition.

Frappez les Nazgûl, et lorsqu'ils sont étourdis, c'est-à-dire lorsque vous verrez des étoiles au-dessus de leur tête, visez-les avec Y et lancez-leur le flambeau. Ils prendront feu et sauteront par-dessus le Mont Venteux. Une fois les trois détruits, vous assisterez à une nouvelle cinématique.

### Fondcombe

Vous voici à Fondcombe, dans la demeure du seigneur Elrond. Vous devez impérativement participer à son Conseil, mais voilà qu'ils vous ferment la porte ! Bref, allez à droite, près de deux Elfes qui discutent. Grimpez à l'aide de l'accroche jaune pour récupérer l'engrenage. Revenez en bas près de la porte pour mettre l'engrenage sur un des mécanismes, tournez-le avec le joystick. Puis partez tout à gauche pour trouver de quoi planter des graines. Traversez en sautant sur les fleurs. De l'autre côté, creusez avec Sam pour récupérer le deuxième engrenage. Revenez à droite le mettre dans le deuxième mécanisme près de la porte. Tournez-le, et pénétrez pour participer au conseil.

Après une cinématique où la communauté de l'Anneau sera créée, vous devez aller parler à Bilbon. Celui-ci vous attendra devant la fontaine, allez donc lui parler, il vous donnera son armure en Mithril, et son épée, Dard.

Prenez ensuite la route vers la flèche bleue sur l'écran tactile, en empruntant le pont et en suivant Elrond.

Vous finirez par arriver près du col du Caradhras, ce qui viendra clôturer le chapitre.

### Le Col du Caradhras

Commencez par aller vers le haut. Vous apercevrez des Crébins du pays de Dun qui survolent le ciel. Prenez le contrôle de Legolas et abattez les cinq oiseaux, dont deux sont dans le ciel et trois sur les murs. Vous récupérerez un engrenage, prenez-le pour aller le mettre dans le mécanisme situé sur la droite. Puis appuyez sur A et bougez le joystick pour lever la grille juste à côté. Engouffrez-vous dans le passage autrefois indisponible. Dans le fond, tirez une flèche dans le point d'acrobate. Puis appuyez deux fois sur B pour faire un double-saut avec Legolas pour s'agripper à la flèche. Sautez avec B sur celle d'après, puis sur le toit du bâtiment d'en face. En bas à droite, poussez la caisse pour la faire tomber. Descendez pour réparer le tout, et en faire une échelle. Regrimpez, et avec Gimli, faites une attaque

chargée sur le pilier qui scintille. Descendez et approchez-vous du pilier effondré avec Gandalf. Appuyez sur A, et avec le joystick, envoyez-le valdinguer sur les roches qui vous bloquent le passage.

Vous pouvez donc avancer dans cette direction, faite-le. Après avoir fait quelques pas, vous commencerez par entendre " Un bruit sinistre dans les airs ". Il s'agit bien sûr de Saroumane qui, depuis sa Tour à Orthanc, tente de déclencher une avalanche. Bref, continuez d'avancer en évitant les rochers de neiges qui vous tomberont dessus. Vous arriverez dans une impasse. Enfin, pas tout à fait, aller sur la droite pour glisser le long de la Montagne. Arriverez en bas de la pente, rendez-vous à la flèche bleue indiquée par votre carte. Le niveau sera terminé.

### Moria : La tombe de Balin

Vous voici donc devant l'entrée des Mines de la Moria. Sur la droite de la porte, il y a un morceau de porte. Prenez-la et allez la mettre sur la droite de la porte. Puis avec Gandalf, soulevez-là et accroché et mettez-la sur la porte. Partez ensuite à gauche. Avec Aragorn, déterrez l'indice dans la terre surmonté d'une patte de chien. Suivez les traces de pas qui vous mèneront devant l'eau. Déterrez le tout, vous en sortirez un morceau de porte. Prenez-la, et emmenez-la à la porte. Soulevez-là avec Gandalf pour l'accrocher à la porte. Puis revenez sur la gauche, et avec Legolas, sautez sur le pilier en un double-saut, juste à gauche du bloc du Mordor. Décochez une flèche dans le petit rond rouge, et sautez dessus pour atteindre l'autre côté. Sautez sur la plateforme de gauche, et poussez la caisse. Descendez pour réparer les bouts de bois, que vous brûlerez ensuite avec Sam. Montez à la paroi grise et brûlez à nouveau du bois. Grimpez à nouveau à une paroi, et récupérez la plaque de porte disponible ici. Mettez-la devant la porte et fixez-la avec Gandalf. Allez ensuite sur la droite. Faites une attaque chargée sur les pierres argentées pour les détruire. Puis avec Sam, faites-vous porter par votre compagnon pour atteindre le tunnel. En haut, faite pousser une plante. Servez-vous en pour atteindre la plateforme suivante, et récupérez une nouvelle plaque. Prenez-la pour aller l'apposer sur la porte. Pendant que Gimli vante le sens de l'hospitalité des siens, résolvez le puzzle, c'est-à-dire, remettez correctement les quatre plaques. Une fois cela fait, vous serez alors attaqué par le Guetteur, qui happera Frodon.

Allez dans l'eau et lorsque le Guetteur attaque, éloignez-vous de ses tentacules, puis revenez les frapper avec votre épée. Puis une fois le 1er tentacule tranchée, prenez le contrôle de Legolas et criblez la tête du monstre avec vos flèches pour lui enlever des vies, en évitant les tentacules. Le monstre revient à la charge avec deux tentacules. Evitez-les, et tranchez-en une. La tête du monstre réapparaîtra, faite attention, elle ne reste pas longtemps, alors profitez-en pour lui infliger un max de dégâts. Puis fait cela jusqu'à ce que le monstre redonne Frodon. Vous fuirez alors dans les mines.

Après une cinématique, vous arriverez jusqu'à la tombe de Balin où Gimli se répandra en lamentations, et où Pippin fera son " crétin de Touque ". Et bien sûr, il criera comme un forcené pour qu'on le libère. Faites donc !

Sur la droite, tirez une flèche avec Legolas dans la cible, où un coffre y est suspendu. Allez sur la droite, pour allumer un feu avec Sam. Récupérez la clé, et mettez-la dans le coffre. Vous récupérez un piston, allez le mettre dans le mécanisme, sur votre gauche. Puis allez à gauche de la salle, et détruisez le mur scintillant avec Gimli. Récupérez l'engrenage, et insérez-le dans le mécanisme rencontré précédemment, sur la droite. Puis détruisez les tombes encadrant le puits, et réparez le dôme de ce dernier. Puis activez le mécanisme pour sortir le Hobbit du puits. Mais bien sûr, ses cris auront eu le temps d'alerter tous les gobelins de la mine !

D'ailleurs, ils tambourinent à la porte. Avec Legolas, décochez deux flèches dans les deux cibles fixées au mur qui encadrent la porte. Puis avec votre compagnon, baisser les leviers pour renforcer la porte. Puis juste à droite de la porte, détruisez les armes.

Réparez les haches, et mettez-les contre la porte. Puis préparez-vous à recevoir l'ennemi. Éliminez les trois Gobelins qui débarqueront, en faisant attention au porteur du bouclier. Puis faite face à une deuxième, puis troisième vague.

Et enfin, le troll des cavernes arrive. Il brisera la tombe de Balin. Réparez les débris, et sautez en un double saut vers la plateforme d'en face, et faite cela rapidement, avant que le troll ne vienne détruire votre structure. Puis réparez le pilier, et le troll viendra y glisser sa massue. Grimpez sur le fil de l'arme, et sautez sur le troll pour lui coller une flèche. Puis réparez un escalier avec les morceaux de la tombe de Balin encore une fois, et avec Gimli, partez détruire la plaque scintillante bloquant l'entrée du tunnel, en appuyant sur B + Y. Empruntez le conduit. Partez sur la gauche puis vers le bas, et arrivez au bout, détruisez la plaque. Réparez le pilier, puis détruisez-le après que le troll y est coincée son arme. Le troll se prendra son arme dans la figure. Puis cela en sera fait de lui, il mourra.

## Moria : Le Pont de Khazad-dûm

Vous voici en route pour le pont de Khazad-dûm ! Allez tout en haut en évitant les gobelins. Arrivez là-bas, détruisez les gobelins qui vous ont poursuivis, puis traversez la crevasse de gauche avec un double-saut, en utilisant Legolas. De l'autre côté, détruisez le rocher de droite et réparez un pont. Votre compagnon devrait traverser. Continuez ensuite vers le haut pour arriver devant une porte. Sur la droite de celle-ci, brûlez les plantes grimpantes au mur pour libérer le tunnel. Puis avec un petit personnage, engouffrez-vous-y. En sortant du tunnel, tournez la manivelle en face de vous, pour que votre compagnon puisse vous rejoindre. Sur la droite, sautez ensuite en vous aidant des deux chaînes suspendues au plafond. Puis une fois de l'autre côté, avec Gandalf, appuyez A appuyé pour soulever le couvercle de la tombe, et le relâchez pour la détruire. Récupérez l'engrenage, et venez la mettre au sol : revenez donc en bas. Mettez l'engrenage à gauche de la porte et tournez le mécanisme avec le joystick. Passez par la porte que vous viendrez d'ouvrir.

Passez par les escaliers, juste en face de vous, et sautez pour atteindre le bas. C'est un raccourci. Traversez ensuite sur la gauche, en faisant attention aux flèches lancées. Avec Gimli, allez sur la petite plaque surmonté de sa tête, et appuyez sur A. Votre vaillant camarade vous lancera sur un pilier. Entrez dans le tunnel. Là, sautez sur le fil qui est visible, et utilisez-le pour rejoindre la plateforme de droite. Détruisez ensuite les échafauds de bois pour faire s'écrouler la structure. Réparez l'échelle pour rejoindre la plateforme de gauche, puis servez-vous de la corde pour remonter sur le pont et retrouver votre camarade. Là, faites vous à nouveau lancer. Descendez les marches pour une nouvelle cinématique, dans laquelle le Balrog chutera du pont en entraînant Gandalf avec lui.

D'ailleurs, dans votre chute, vous devrez tuer cette créature. Maintenez B pour foncer vers lui. Vous arriverez à empoigner votre épée après une longue descente...Une fois sur le Balrog, il faudra lui infliger un max de dégâts. Martelez A pour remplir la jauge en bas à droite. Puis une série aléatoire de bouton apparaîtra à l'écran, appuyez sur ces boutons pour attaquer le Balrog. Après cela, vous l'aurez tué, et assisterez à une nouvelle cinématique. Le chapitre se clôturera ainsi.

## Lothlorien

Vous voici de retour dans l'Open World, à la sortie de la Moria. Comme d'habitude, regardez votre carte pour rejoindre la flèche bleue. Elle vous mènera....devant un buisson -\_- . Allez un peu plus vers le haut, vous arriverez devant un mur de bois, qu'il vous faudra brûler. Pivoter la caméra pour vous retrouver dos aux morceaux de bois. En vous décalant légèrement sur la droite, vous devriez voir une série de gros rochers gris. Rendez-vous-y. Collez-vous à leur gauche, et détruisez la plaque scintillante avec Gimli. Puis creusez avec Sam, et emmenez le bois près du mur. Près de ce mur-là, pivotez la caméra pour voir un paysage composé de trois îles. Deux ruisseaux coulent, chacun entre deux îles. Vous suivez ? Si oui, tant mieux ! Approchez-vous donc un peu, et avant de traverser l'eau, pêchez au bord avec Merry. Récupérez le bois et allez le mettre avec le premier. Revenons-en à nos îles. Allez sur celle du milieu en traversant l'eau. Il n'y a ici qu'un arbre, détruisez-le, puis avec Aragorn, creusez la terre. Suivez les traces jaunes, elles vous mèneront jusqu'au troisième bout de bois. Allez le mettre avec les deux autres, puis embrasez le tout avec Sam. Avancez un peu, vous vous retrouverez face à un portail. Avec Legolas, tirez des flèches dans les supports, puis toujours avec l'elfe, sautez de flèches en flèches pour atteindre une plateforme. Sautez sur celle du dessus, puis encore une fois sur une au-dessus, puis traversez avec la corde, à gauche. Activez la manivelle pour ouvrir le portail, et engouffrez-vous dedans. Nouvelle cinématique.

Ensuite, Galadriel vous invite à jeter un oeil à son miroir. Rendez-vous à la flèche bleue sur l'écran tactile pour rejoindre l'Elfe. Arrivez là-bas, mettez-vous face au miroir. Pivotez alors la caméra, jusqu'à ce que vous voyiez un tunnel de Hobbit, surmonté d'une petite flamme. Allez-y avec Sam, et embrasez le tout. Entrez ensuite dans le tunnel. Poussez la caisse sur la gauche pour laisser échapper un jet d'eau. Puis revenez en bas et prenez la cruche dans la bassine d'eau. Allez la donner à Galadriel, et vous pourrez regarder dans le miroir, pour vous faire éjecter ensuite. Le chapitre sera fini !

## Escarmouche sur Amon Hen

Après une cinématique d'introduction dans laquelle Boromir succombera à la tentation de l'Anneau, vous incarnerez Frodon.

Partez sur le haut et entrez dans la petite caverne. Récupérez l'objet à l'intérieur, puis vous quitterez la caverne

automatiquement (Bah ouais...Frodon a peur dans le noir). Dirigez-vous vers la droite et montez la petite pente. Vous tomberez sur ce pauvre détraqué de Boromir...Approchez-vous de lui, mais pas trop.

Lorsque vous le verrez, lancez l'objet sur le petit cercle rouge, à gauche de l'homme du Gondor. Il s'enfuira ensuite en vous accusant de la plus haute trahison. Poursuivez votre chemin en suivant le sentier. Vous arriverez près d'un escalier, prenez le tunnel à gauche. Vous déboucherez un peu au-dessus de Boromir. Faites tomber la poutre. Puis descendez pour grimper l'escalier de droite. En haut, partez sur la gauche. Détruisez le rocher, et ramassez un objet. Lancez-le dans la statue, en face de vous. Réparer un escalier avec les débris, et grimpez-le. Détruisez la plante qui enlace la statue, pour la faire tomber en un effet " domino ". Puis repartez sur la droite, jusqu'à tomber sur une flamme bleue. Réparez l'objet qui s'y trouve. Grimpez les marches de fortune, et faite glisser la statue, tout à droite. Descendez et continuez votre chemin. Vous retomberez sur votre cher ami. Empruntez le tunnel de Hobbit et prenez l'objet que vous trouverez pour le lancer sur le papillon géant, à gauche de votre position. Puis descendez et partez sous l'arche, tandis que Boromir se confond en lamentations, ignorez-le.

Grimpez les marches pour tomber face à l'oeil de Sauron. Mitraillez A pour dégager l'Anneau de votre doigt, et tomber. Vous tomberez alors sur Aragorn. Dard devient bleu, vous savez ce que ça veut dire. Les Uruk de Saroumane sont arrivés.

Tuez les Uruk en face de vous. Puis dirigez-vous vers la droite, et détruisez la plaque scintillante avec Gimli. Fouillez le sol avec Aragorn, puis suivez la piste. Au bout, déterrez les morceaux LEGOS et réparez-les. Brûlez l'ensemble avec Aragorn, puis allez en bas.

Vous voici dans une zone fermée. Il vous faut tuer 14 Uruk-Hai. Commencez par abattre les deux archers avec Legolas, puis accueillez les deux autres à coup d'épées, de flèches ou de haches, comme vous voulez. Partez ensuite sur le bas et détruisez les rochers avec Gimli. Partez sur le bas et détruisez 6 Uruk. En bas à droite, faite une attaque chargée avec Aragorn pour démolir les rochers argentés. Là, détruisez les 4 derniers Uruk, puis détruisez ensuite le capitaine venu en renfort. Partez enfin à la rescousse de Boromir, après avoir entendu son cor sonner.

Vous incarnez donc Boromir et les deux Hobbits, Pippin et Merry. Détruisez 14 Uruk en évitant les flèches de Lurtz. Puis vous incarnez ensuite Aragorn et Boromir, mortellement touché par une banane. Tuez Lurtz, puis assistez à une cinématique, marquant la mort de Boromir, et par conséquence, la fin de la Communauté de l'Anneau.

## Les Deux Tours

### L'Apprivoisement de Gollum

Après la cinématique d'introduction, vous incarnez donc Sam, muni de sa corde elfique, et Frodon. Partez sur la droite, jusqu'à arriver, sur le haut, près de plantes à brûler. Mais il vous faudra d'abord trouver les trois morceaux de bois habituels. Juste sur la droite, creusez avec Sam pour déterrer le premier. Puis allez sur la droite en suivant les pièces, vous trouverez le deuxième, il est directement sur le sentier. Puis continuez à suivre les pièces, ils vous mèneront dans une caverne. Eclairer-là avec Frodon et ho ! Surprise ! Un Gollum sauvage apparaît. Il s'enfuira, récupérer donc le dernier morceau de bois pour aller le placer sur le grill. Enflammez le tout avec Sam. Puis toujours avec notre cuisinier préféré, utilisez votre corde elfique. Grimpez la corde et balancé vous pour atteindre la plateforme désigné par les pièces. Détruisez la plante que vous apercevez, et réparez une échelle. Montez, et pousser le rocher sur le trou de gauche. Celui-ci viendra s'empiler sur un deuxième rocher. Descendez pour revenir au niveau de Frodon. Puis partez à droite jusqu'à tomber sur un cul-de-sac. A gauche de la petite zone dallée, faite pousser une graine avec Sam. Puis poussez le pilier qui viendra de tomber jusqu'au bout de la zone dallée. Grimpez ensuite le mur noir, puis sautez sur le pilier, et sur la plateforme de droite indiquée par des pièces. Là, détruisez le mur coloré et récupérez une brique noire. Allez vers le bas pour la posez avec le tas de pièce, à droite de la catapulte et réparez le tout. Puis mettez-vous dans le cercle qui viendra d'apparaître et utilisez la corde de Sam pour tirer la catapulte. Allez un peu sur la droite pour trouver une petite corde, montez-là et frappez le rocher que vous trouverez pour le faire tomber dans la catapulte. Puis redescendez pour tirer la poignée et permettre à la catapulte de tirer. Puis retournez à droite, et après avoir franchi deux buissons, réparez le support de corde elfique, et utilisez cette dernière avec Sam. Balancez-vous pour atteindre la plateforme de droite, et plantez une graine. Frodon pourra vous rejoindre. Entrez dans le tunnel de Hobbit, puis une fois sorti, traversez le pont de bois sur la droite, et pénétrez dans la caverne avec Frodon pour l'éclairer. Tranchez les plantes qui retiennent le rocher. Puis redescendez et partez tout à droite, et poussez l'escalier sur la droite. Puis utilisez-le pour revenir en bas, et par conséquence, au point de départ. Approchez-vous des cailloux noirs, et

grimpez-les pour sauter par-dessus le mur.

Vous voici face à Gollum. Partez tout en haut avec Frodon pour éclairer la caverne. Récupérez un objet et allez le poser avec un fil, indiqué par la flèche verte. Puis revenez en bas à gauche, et grimpez les escaliers faits en pierre. Détruisez la plante qui barre le mur, et grimpez à l'échelle et détruisez les buissons pour ramasser le crochet que vous allez devoir mettre au même endroit que la brique récupérée il y a quelques secondes. Le tout formera une canne à pêche, pêchez donc en utilisant le joystick. Ramassez le poisson éjecté, puis lancez-le sur Gollum.

Lorsqu'il aura mangé le poisson, frappez-le plusieurs fois pour lui enlever toute sa vie.

Assistez à une nouvelle cinématique à la suite de laquelle vous incarnerez Gandalf. Et non, le bougre n'est pas encore mort ! Partez sur la gauche en suivant les pièces, qui vous mèneront devant un tas de pièces. Détruisez-les et réparez-les pour faire deux marches. Sautez-dessus pour atteindre le rebord et continuez sur la gauche pour arriver tout en haut. Là, détruisez les rochers et pénétrez dans l'antique tour.

Montez les escaliers et sautez sur ce de gauche. Montez-les eux aussi. Détruisez les rochers et grimpez encore. En haut de nouvelles marches, vous serez bloqué. Détruisez alors la palissade en bois se situant sur votre gauche, et réparez-la en marches. Continuez votre ascension en suivant les pièces, et poussez le rocher arrivé en haut. Il viendra détruire une porte, allez-donc rejoindre l'endroit de la chute et sortez de cette tour. Réparez la porte (Si vous avez l'oeil, vous apercevrez le Balrog en bas à gauche de l'écran). Montez ensuite le mur noir. Sautez ensuite sur les marches, en vous aidant des pièces si besoin. Puis grimpez les marches et vous arriverez a sommet de la Montagne. Le Balrog vous fait face. Mitraillez-le de sortilèges avec la touche Y, tout en évitant ses attaques de feu. Puis vient un moment où il s'affaîssera, allez-vous placer sous lui pour jouer de votre épée en appuyant sur A. Puis revenez un peu en arrière, et mettez-vous dans le petit cercle bleu. Maintenez A appuyé jusqu'à ce que vous frappiez le Balrog avec la foudre.

Réitérez cette opération 4 fois pour en finir avec cette créature venue d'un autre monde...Assistez à la mort de Gandalf Le Gris, et à la fin de ce chapitre.

## Rohan

Vous reprenez donc le contrôle d'Aragorn, Gimli et Legolas. Avancez tout droit jusqu'à ce qu'Aragorn interpelle des cavaliers, guidés par Eomer. Celui-ci vous suspectant, partez sur la gauche et détruisez un piquet avec des casques d'Uruk. Puis suivez la piste avec Aragorn, qui vous mènera à son tour vers une autre piste. Suivez cette dernière pour dénicher une feuille de la Lorien. Apportez-la à Eomer. Et ce sera tout. Si, je vous le jure !

## Le Pistage des Hobbits

Après une cinématique, approchez-vous du brasier encore fumant. Décochez trois flèches avec Legolas. Puis avec la brique venant de tomber, réparez de quoi marcher sur le brasier. Avec Aragorn, déterrez en haut une ceinture, appartenant à l'un des deux Hobbits. Suivez les traces de pas qui vous mèneront à déterrez les liens tranchés des deux compères. Suivez une nouvelle piste pour déterrez des briques à détruire avec Gimli. Récupérez le piston pour aller le placer dans le creux d'un arbre, vers le haut. Puis sur la gauche, indiqué par un léger zoom rapide, allez-vous placez tout à gauche de la charrette, et sautez dessus pour la faire dévaler la pente. Récupérez le piston et allez le mettre avec l'autre. Puis tirez la manivelle avec le joystick, et tirez une flèche dans la cible qui vient d'apparaître. Détruisez la caisse qui viendra de tomber, puis récupérez le morceau de bois. Suivez la flèche et déposez-le dans le feu de camps. Sur la droite, détruisez un rocher marron pour récupérer un deuxième morceau de bois. Quant au dernier, il se trouve au même endroit que le deuxième, il s'agit du petit rocher noir cette fois-ci. Ensuite, allumez le tout avec Aragorn et déterrez un deuxième lien de Hobbits. Suivez les traces qui vous mèneront près d'un amas de briques colorés. Déterrez, juste devant, des pièces et démolissez le tout avec une attaque chargée de Gimli. Avancez, jusqu'à la lisière de la forêt de Fangorn.

Prenez le contrôle des deux Hobbits, Merry et Pippin. Démolissez les Orques qui vous attaqueront. Puis traversez le lac par la droite, et pêcher avec Merry. Partez sur la droite, et tirez avec l'objet fraîchement ramassé dans l'eau sur la cible. Puis sautez sur les deux lianes pour atteindre l'autre côté. Continuez sur la droite, vous finirez par vous faire attaquer par des Orques. Une fois les deux détruits, sautez, avec votre compagnon, sur les lianes pour faire tomber deux rochers, et pouvoir grimper. Partez ensuite sur la droite pour détruire deux autres Orques. Approchez-vous ensuite de la plaque au sol, et détruisez le rocher de gauche. Réparez la plaque verte, et utilisez le sac de Pippin. Prenez l'objet, et



lancez-le sur la cible, tout à droite. Réparez ensuite le tunnel de Hobbits et engouffrez-vous-y à l'intérieur. Puis partez sur la droite et sautez à terre. Démolissez le tronc d'arbre et réparez-en une échelle. Puis grimpez sur l'arbre. A la suite d'une nouvelle cinématique, vous incarnerez maintenant Legolas, Gimli et Aragorn, dans le même niveau qu'avec Pippin et Merry.

Sur la gauche, déterrez un lien avec Aragorn, et suivez les traces de pas sur la gauche. Elles vous mèneront vers un crochet, suivez donc une nouvelle piste. Cette fois, vous aboutirez sur des morceaux de plateformes, construisez-la ! Sauter ensuite dessus pour atteindre l'autre côté. Partez tout à droite, et détruisez le mur avec Gimli. Puis déterrez un morceau recourbé avec Aragorn et suivez les traces. Vous trouverez un piston, suivez la flèche verte pour savoir où le mettre. Enclenchez ensuite le mécanisme pour faire apparaître une échelle. Utilisez-là pour atteindre le haut. Là, partez sur la droite. Vous arriverez sur la zone où se trouvaient les Hobbits précédemment. Détruisez la plaque avec Gimli, pour tomber un peu plus bas. A droite des rochers détruisez le buisson et réparez un support de flèches. Décochez-en d'ailleurs deux avec Legolas et grimpez à l'aide de celles-ci. Puis en haut, poussez le rocher sur la gauche pour faire grimper votre compagnon. Tirez ensuite une flèche sur la droite pour vous servir du tronc d'arbre comme d'un pont. Partez sur la droite et brûler les branches avec Aragorn, lorsque vous aurez repéré le petit logo des flammes. Puis réparez de quoi grimper en haut : faites-le. Réparez un pont et traversez, puis déterrez, tout à gauche, un objet avec Aragorn. Suivez la piste pour trouver de quoi détruire les briques colorées avec Gimli. Puis grimpez pour clôturer le chapitre.

### Edoras

Commencez par vous rendre à la flèche bleue indiquée sur l'écran tactile. Mais vous vous rendrez bien vite compte que le chemin est bloqué par une grille. Et qu'il vous manque l'engrenage nécessaire pour l'ouvrir. Positionnez la caméra de façon à être dos à la grille. Vous apercevez une ferme. Détruisez les deux barils, et dans l'un d'eux, il y a l'engrenage. Récupérez-le et mettez-le dans le mécanisme, puis faites-le tourner. Continuez votre chemin pour pouvoir arriver correctement à la flèche bleue. Mais vous serez bloqué par des gardes Rohirrim. Un drapeau s'envolera, allez le chercher en revenant vers le bas. Décochez des flèches dans les supports fait pour, nichés sur les arbres. Puis grâce aux flèches, tentez d'attraper le drapeau, qui, malheureusement, s'envolera avant que vous n'ayez pu le toucher. Il viendra se poser sur le toit d'une maison...

Repartez vers le bas jusqu'à arriver près de terre à creuser avec Aragorn. Suivez la piste qui vous fera dénicher une plaque. Avec Gimli, faites vous lancer pour faire tomber une échelle. Grimpez-y ensuite, et attrapez le drapeau ! Ah bah non, il s'envole encore...Repartez une fois de plus vers le bas, pour trouver du bois à brûler avec Aragorn : faites donc. Grimpez ensuite avec Legolas, puis traversez le petit pont pour récupérer -enfin !- le drapeau.

Amenez-le à Hama pour qu'il vous laisse passer.

A l'intérieur, éliminez les soldats du Rohan, puis faites une attaque chargée sur Théoden. Détruisez ensuite les soldats Rohirrim et refaites une attaque chargée. Assistez à une nouvelle cinématique pour clôturer ce chapitre.

### Gouffre de Helm

Commencez par détruire la plaque avec Gimli pour fortifier la porte. Puis avec Legolas, visez la plaque argentée pour la détruire. La porte sera protégée. Partez ensuite vers la tente, représentée par une tente justement, sur l'écran tactile. Détruisez le baril qui se trouve sur la droite, et creusez avec Aragorn. Suivez la piste pour dénicher une plaque. Mettez-vous dessus avec Gimli, et faites-vous lancer. Récupérez un bouclier, et allez le tendre au vieil homme. Puis aidez-vous de votre carte, rendez-vous en haut à gauche de celle-ci. Vous serez face à une caisse suspendue par des fils. Décrochez-la en tirant une flèche avec Legolas. Prenez l'épée, et allez la donner à Halet, le fils de Hama.

Puis partez rejoindre Théoden sur les remparts pour terminer.

### La Bataille du Gouffre de Helm

Après la cinématique, vous voici à l'intérieur du gouffre de Helm. Commencez par décocher une flèche dans la caisse, en haut de vous. Récupérez le piston et suivez la flèche verte. Partez ensuite sur la droite pour détruire la plaque scintillante avec Gimli. Récupérez l'engrenage et mettez-le à gauche du piston précédemment trouvé. Puis faites tourner le mécanisme. Puis faites un escalier avec les briques situés en bas, et grimpez. En haut des marches, détruisez la

plaque avec Gimli. Atteignez les remparts, et assistez à une nouvelle cinématique.

Détruisez les fixations de l'échelle sur votre droite, puis poussez-la en appuyant sur A. Puis faite de même avec les trois autres échelles sur la gauche. Puis un crochet viendra se pointer sous vos yeux. Détruisez-le avec une attaque chargée, puis jeter à bas l'échelle. Répétez l'opération avec les deux autres sur la gauche. La plaque devant vous se fissurera, détruisez la avec Gimli. Faite pareil avec la plaque plus à gauche. Ensuite, le Berseker viendra démolir une partie du gouffre, et vous chuterez avec.

Détruisez les Uruk jusqu'à ce qu'un boulet vienne percuter le gouffre. Réparez une échelle avec les débris. Puis partez sur la gauche et détruisez un petit tas de pièce pour réparer un support pouvant accueillir une flèche. Faite-le d'ailleurs avec Legolas, puis sautez de flèches en flèches pour atteindre le haut. Là, montez sur la plateforme pour réparer l'allée dallée. Puis poussez la caisse pour permettre à votre compagnon de grimper. En haut, détruisez les briques avec Gimli, et débarrassez-vous des Uruk. Partez sur la gauche et abaissez les mécanismes. Récupérez la pierre et allez la poser dans la catapulte, sur le haut. Puis appuyez sur A pour tuer le troll. Puis montez les escaliers sur la gauche et réparez le mécanisme. Puis sautez dessus pour ouvrir la porte, engouffrez-vous-y.

Partez ensuite toute à gauche pour réparer, et enclenchez un mécanisme. Récupérez une pierre et allez la place dans une catapulte, indiquée par la flèche verte. Puis activez-la. Partez ensuite sur la droite pour réparer une tyrolienne, et tournez ensuite l'engrenage. Récupérez un piston, et suivez la flèche sur la droite. Activez ensuite le mécanisme et poussez la caisse pour catapulter Gimli.

Allez pousser le pont en bois sur la droite en appuyant sur A. Puis réparez la poignée en haut à gauche et barricadez la porte. Puis sautez sur une des poignées, votre compagnon fera de même. Puis grimpez à la corde.

Après une cinématique, vous incarnez Aragorn sur son cheval. Détruisez les Uruk en évitant de vous faire toucher pour en finir.

## Le Retour du Roi

### Dunharrow

Après une petite cinématique dans laquelle Pippin regardera dans le Palantir, vous incarnerez une joyeuse petite troupe. Vous devez retrouver les équipements de Gamelin. Je vais vous guider à l'aide de la carte sur l'écran tactile. Rendez-vous en haut à droite, entre deux petites tentes pour trouver un morceau de je-ne-sais-pas-trop-quoi. Prenez-le, et emmenez-le à gauche de la carte, vers le haut, près du symbole de l'arbre. Puis allez ensuite tout en bas à droite de la carte, entre deux tentes. Là, sautez par-dessus une clôture pour récupérer un deuxième morceau de je-ne-sais-toujours-pas-ce-que-c'est. Amenez-le au même endroit que le précédent. Les chevaux s'étant calmé, entrez dans l'enclot. Sauter à la corde et grimpez sur la branche d'arbre, partez sur la gauche pour faire fuir le volatile et récupérez le bouclier en détruisant le nid, amenez-le à Gamelin.

Allez ensuite au milieu de votre carte, vous verrez un homme usé de toutes ses forces pour récupérer une épée coincée, à l'instar d'Arthur et d'Excalibur. Détruisez le rocher avec Gimli et apportez l'épée à Gamelin.

Puis allez enfin en bas de votre carte, à la tête de Gamelin et sautez-dessus, puis sautez à la corde. Glissez ensuite sur le fil pour trouver, au bout, le casque, amenez-le à Gamelin. Entrez ensuite dans la tente pour finir le chapitre.

### Le Chemin des Morts

Partez sur la droite et grimpez la corniche. Réparez le mur noir, puis grimpez-le. Récupérez le piston et revenez en bas. Partez sur la droite et accrochez le piston au levier de droite. Réparez celui de gauche puis activez-les avec votre compagnon et traversez le pont. Parcourez un long chemin sur la droite jusqu'à arriver au bout. Avec Aragorn, embrassez la palissade de bois surmonté d'un petit symbole de flamme. Ramassez la tête de mort et revenez sur le haut pour pouvoir la mettre. Puis allez sur la droite pour trouver un mur orange et noir, détruisez-le avec une attaque chargée d'Aragorn. Ramassez la deuxième tête de mort et allez la mettre à l'opposé de la 1ère. Engouffrez-vous dans le tunnel.

Partez sur la droite et dégommez un archer-mort. Puis plus loin, un guerrier-mort et encore deux plus loin. Arrivez au

bout, réparez la statue de gauche et l'allée dallée pour la statue de droite. Puis poussez les deux. Traversez le pont et affrontez deux soldats morts qui sortiront de leurs cercueils. Puis faites de même avec deux autres. Puis détruisez les deux blocs du Mordor avec Aragorn et réparez-en un escalier. Attendez que la fumée verte passe, puis grimpez l'escalier. Avancez.

Allez en haut, en éliminant les gêneurs. Détruisez un bloc du Mordor quand vous en verrez et passez le tunnel avec Gimli. Débarrassez-vous du mort, puis réparez un levier ainsi qu'un support de flèche. Activez le levier, puis décochez une flèche dans le support avec Legolas. Accrochez-vous-y puis sautez sur la deuxième flèche, et enfin, sur le rebord. Poussez le bac d'os pour permettre à votre compagnon de construire une échelle, et de pouvoir ainsi vous rejoindre. Partez ensuite sur la droite et lancez Gimli. Puis descendez sur la droite pour tomber devant une grille fermée (Bien sûr). Ramassez l'engrenage à droite et allez le mettre dans le mécanisme en bas. Tournez-le pour faire monter le pont. Puis allez en bas à droite et réparez le mur marron. Avec Legolas, grimpez entre les deux en utilisant votre agilité elfique. Partez sur la corniche de gauche. Réparez le levier et activez-le. Puis revenez en bas et sautez sur l'un des leviers : votre compagnon activera l'autre. Engouffrez-vous à travers la grille.

Vous voici devant le Roi des Morts. Après une petite discussion entre lui et Aragorn, il s'entourera d'une protection qu'il vous faudra désactiver. Éliminez les soldats morts qui se jetteront sur vous, puis une grille s'ouvrira, allez-y et dégommez le bloc avec Aragorn. Éliminez une seconde vague de morts puis une deuxième grille s'ouvrira, rendez-vous-y pour détruire le bloc du Mordor avec Aragorn. Le Roi des Morts ne sera plus protéger, battez-vous contre lui pour l'éliminer. Une dernière cinématique marquera la fin de ce chapitre.

### Osgiliath

Commencez par aller à gauche et détruisez les rochers. Réparez le mur de Gollum, et grimpez-celui-ci avec Gollum. De l'autre côté, s'engage alors un débat passionnant entre Gollum et...Gollum. À l'aide de votre carte, rendez-vous à la flèche bleue se situant vers le bas, juste en-dessous du symbole de la tente blanche. La flèche bleue désigne un trou, allez à l'intérieur. Suivez les pièces puis grimpez le mur. Sautez sur le mur de droite, puis sautez une nouvelle fois sur la droite. Détruisez une charrette et réparez-en une plateforme. Grimpez-la pour atteindre le rebord, puis grimpez le mur-gollum sur la droite. Arrivé au bout, détruisez les trois piliers de droite puis poussez la statue pour qu'elle détruise le bois et tout ce qui bloquait les deux Hobbits. Ensuite, on vous demande de trouver les drapeaux nécessaires à célébrer la reprise d'Osgiliath par Faramir. Les flèches bleues ne vous seront d'aucun secours ici, vu qu'elles indiquent les poteaux et non la position des drapeaux. Bref, je vais une fois de plus vous guider en utilisant la carte de l'écran tactile.

Rendez-vous à la 3ème flèche en partant du haut de l'écran. Avec Gollum, engouffrez-vous dans le trou et traversez le petit chemin pour grimper sur le mur. Partez ensuite sur la droite et sautez de l'autre côté, puis empruntez la corde. Traversez ensuite le pilier pour trouver un drapeau. Suivez la flèche verte pour savoir sur quel poteau le mettre. Quand vous l'aurez trouvé (il s'agit en fait de la 1ère flèche bleue en partant du haut de l'écran), tournez l'engrenage qui est juste à côté. Et de un ! Ensuite, à l'aide de la carte, rendez-vous ici (Le lieu où vous devez vous rendre étant indiqué par la flèche rouge sur l'image :

Engouffrez-vous donc dans ce mini labyrinthe. Au bout, détruisez les rochers et récupérez un deuxième drapeau. Après avoir trouvé le drapeau, allez vers la droite, pour voir un tunnel en hauteur. Avec un des Hobbits, faites-vous porter pour l'atteindre. Détruisez la charrette pour réparer complètement l'escalier puis allez à gauche. Tournez l'engrenage pour élever le drapeau. Plus qu'un.

Rendez-vous ensuite ici et détruisez les rochers. Réparez le support de corde, et utilisez la corde elfique avec Sam. Faites tomber la statue et récupérez le drapeau pour aller le planter au dernier poteau. Puis faites quelques pas vers la droite et plantez une graine à l'endroit prévu avec Sam, puis grimpez sur la plante. Partez à gauche, et tournez l'engrenage pour élever le dernier drapeau. Descendez ensuite voir Faramir pour lui parler. Passez ensuite par la grille pour en finir.

### L'Antre d'Arachné

Partez sur la droite et sautez par-dessus le gouffre. Puis sautez sur les quatre supports jaunes pour atteindre l'autre côté. Grimpez l'escalier en vous réfugiant dès que possible pour éviter un rocher solitaire qui viendra débouler la montagne. En haut, creusez avec Sam pour dénicher un morceau de bois et le mettre à l'endroit prévu. Puis sur la droite, détruisez un rocher et récupérez un deuxième morceau de bois : allez-le mettre avec le 1er. Partez à nouveau



sur la droite et détruisez un rocher pour réparer l'allée dallée, puis plus loin, le dernier morceau de bois. Allez le mettre avec les deux autres puis allumez le tout avec Sam. Grimpez ensuite le mur avec Gollum. Poussez le rocher vers la droite pour le faire tomber. Revenez en bas et poussez-le à nouveau, et toujours vers la droite. Grimpez ensuite l'escalier en évitant les chutes de rocher. En haut, réparez le support jaune sur la gauche, puis utilisez la corde elfique de Sam. Utilisez ensuite les supports pour atteindre l'autre côté. Grimpez un nouvel escalier et pénétrez dans une nouvelle zone.

Grimpez l'escalier et détruisez un rocher sitôt arrivé en haut. Réparez le mur de Gollum, et grimpez-le. Poussez ensuite le rocher sur la droite pour démolir d'autres rochers, puis passez dans le tunnel avec Sam. Faites pousser une graine pour faire tomber un nouveau rocher : allez-y. Réparez l'échelle de fortune et grimpez-la. Puis montez l'escalier pour enclencher une nouvelle cinématique dans laquelle Frodon chassera Sam, au grand plaisir de Gollum.

Continuez de monter l'escalier, faites cependant gaffe : les rochers arrivent par deux désormais. Une fois en haut, partez sur la droite et réparez le rocher. Utilisez-le pour grimper. Partez sur la gauche et grimpez le mur spécial Gollum. Détruisez ensuite la toile d'araignée en détruisant ses fixations, puis entrez dans la grotte.

Avancez en détruisant les toiles des araignées. Puis dans une nouvelle zone circulaire, détruisez une petite armée d'araignée. Partez ensuite en haut à droite et dégommez la toile, puis une autre. Avancez pour débouchez dans une nouvelle zone.

Partez sur la droite et détruisez les araignées. Puis grimpez le mur avec Gollum. Détruisez d'autres araignées, puis poussez le rocher pour permettre à Frodon de vous rejoindre en utilisant le tunnel. Allez en haut à gauche et ramassez un petit objet, jetez-le sur la cible. Réparez le rocher pour grimper, puis détruisez la toile d'araignée. Détruisez-en une autre ainsi que son occupante. Avancer encore. Détruisez une autre toile d'araignée et avancez, pour vous faire courser par Arachné. COUREZ !

Une fois sorti de ce guêpier, Frodon jettera Gollum par-dessus-bord, mais se fera " " tuer " par Arachné. Sam arrive comme par miracle. Frappez l'araignée plusieurs fois puis lorsque l'indication arrive à l'écran, aveuglez-la avec A. Puis frappez-la au torse. Faites ceci 4 fois, puis faites-la reculer en appuyant sur A. Puis le chapitre sera fini quand vous pénétrerez dans le Mordor.

### Minas Tirith

Avancez vers la porte pour arriver en haut de la cité. Il vous faudra réveiller les gardes pour prévenir de l'invasion. Allez à la flèche bleu sur la droite de votre carte. Soulevez un objet lourd avec Gandalf pour venir le faire s'écraser dans une charrette, ce qui aura pour conséquence de réveiller le garde. Approchez-vous ensuite de la fontaine pour récupérer de l'eau avec Pippin, puis allez asperger la deuxième garde indiqué par la flèche de gauche. Les gardes iront sonner l'alerte, poursuivez Dénéthor pour l'assener de coups et le faire taire.

### La Bataille de Pelennor

Admirez la cinématique. Vous aurez ensuite le contrôle de Gandalf et de Pippin. Partez sur la gauche pour arriver près d'une catapulte détruite. Réparez-la. Puis faites de même en revenant tout à droite des remparts. Puis les premiers Orques viendront se joindre à la bataille. Allez sur la droite, vous devriez tomber sur une première échelle. Frappez-la, puis appuyez sur A pour la faire chuter. Continuez sur la droite, une deuxième échelle vous attend. Frappez-la puis envoyez-la valdinguer avec A, et n'oubliez pas au passage de donner un billet gratuit pour les Enfers aux Orques. Revenez tout à gauche désormais, vous tomberez sur un grappin, juste à côté de la catapulte. Faites une attaque chargée avec Gandalf, puis la catapulte s'abaissera en même temps que l'échelle se brisera. Toujours avec Gandalf, placez le rocher de gauche sur la catapulte, pour tuer un Troll. Continuez sur la gauche, près de la deuxième catapulte et détruisez une nouvelle échelle. Faites cependant attention à l'Orque plus puissant que les autres. Puis il y a une autre échelle de l'autre côté de la catapulte, puis la dernière se trouve tout à gauche des remparts.

La catapulte s'abaissera une fois les Orques détruits. Allez-y, et mettez le rocher de droite, cette fois-ci. Vous aurez le droit à une seconde vague. Partez sur la gauche, et détruisez avec l'attaque chargée de Gandalf le grappin qui vient tout juste de s'installer. Continuez encore sur la gauche pour détruire un deuxième grappin. Après avoir tué les Orques, allez à la catapulte en revenant sur la droite et mettez-y le dernier rocher, pour tuer un seul Orque. Bref, un des Trolls aura réussi à arriver jusqu'aux remparts, et aura apposé la tour qu'il transportait. Partez sur la gauche accueillir les nouveaux arrivants. Revenez ensuite sur la droite jusqu'à être accueilli par des flèches. Tuez les Orques et leurs

archers, puis démolissez l'échelle située près d'eux. Repartez sur la droite pour détruire une seconde échelle, puis un grappin, quelques pas plus loin. Revenez sur la gauche lancez le dernier rocher. Puis retournez à gauche pour détruire de nouveaux Orques. Puis descendez les marches tout à gauche pour pénétrer par une porte.

Dans la cour, allez tout à droite pour trouver une petite cuve d'eau. Avec Pippin, récoltez-la. Puis allez en haut à gauche de la cour. Grimpez les marches puis allez éteindre le feu pour secourir les soldats. Puis consolidez la porte avec Gandalf. Revenez ensuite à droite avec Pippin pour trouver un tunnel, empruntez-el. Allez vers le bas, puis vers la droite, et poussez le rocher vers la gauche. A ce moment, un bélier défoncera la porte, allez recevoir l'ennemi. Puis assistez à une cinématique dans laquelle le Rohan fera son entrée en scène. A ce même moment, Aragorn et sa clique arrive à leur tour. Ce sera bien sûr notre trio favori que vous contrôlerez.

Affrontez les Orques, puis continuez vers le haut. Tuez-en des nouveaux, puis lorsque vous les aurez tous tué, une pierre sortira du sol, rendez-vous-y. Devant elle, appuyez sur A avec Aragorn, puis baissez votre joystick pour libérer l'armée des morts. Revenez vers le haut et avec Legolas, sautez sur la flèche accroché à la cuisse de l'Oliphant, puis sautez sur la corde. Sauter sur la planche de bois, puis montez sur l'Oliphant en tuant les Haradrim. Puis sautez sur la planche au-dessus de la tête de l'Oliphant pour lui décocher une flèche et le tuer. Mais bon, " ça ne compte quand même que pour un ". Contournez ensuite l'Oliphant pour avancer, allez vers la droite, puis vers le haut quand la caméra bougera. Théoden passera à cheval le temps d'écraser trois Orques. Continuez, vous verrez un deuxième Oliphant. Détruisez la plaque avec Gimli sur la gauche. Réparer le levier et activez-le. La catapulte lancera un rocher, ce qui entraînera la mort de l'Oliphant. Contournez-le.

Détruisez les Orques, une pierre noire finira par sortir du sol, invoquez les morts avec Aragorn. Allez réparer de quoi grimper, pour redescendre de l'autre côté. Battez de nouveaux Orques, et avancez sur le haut pour détruire toujours plus d'Orques, ainsi que leur général, Gothmog. Allez ensuite activer la pierre des morts pour enclencher une nouvelle cinématique dans laquelle le Roi-Sorcier d'Angmar percutera de plein fouet le Roi Théoden. Eliminez le Nazgûl en évitant ses attaques et ses cris (Qu'il lancera après avoir abattu sa masse). Une dernière cinématique s'enclenchera, marquant la fin du niveau, et la mort du Roi Théoden.

## Mordor

Rendez-vous à la flèche bleue. Le passage sera bloqué par trois Orques qui auront égarés leurs affaires. Partez sur la gauche et brûlez des branches avec Sam, puis grimpez le mur. En haut, partez sur la gauche. Vous trouverez un rocher noir, détruisez-le. Sauter à la corde et aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre côté. Partez sur la gauche et détruisez aussi au passage une grosse caisse pour réparer une corde. Continuez, et plantez une graine avec Sam. Rebondissez 7 fois sur le champignon, et propulsez-vous de l'autre côté lors de votre 8ème saut. Détruisez les squelettes, vous finirez par trouver un casque, amenez-le à l'un des Orques. Allez vers la droite pour tomber dans une crevasse. Illuminez-la avec Frodon, et allez tout au bout. Détruisez des rochers pour trouver un bouclier, apportez-le à un des Orques restants. Puis à l'aide de votre carte, rendez-vous en bas de celle-ci, au milieu. Vous devrez trouver un tunnel de Hobbits en hauteur, faites vous porter pour l'atteindre. De l'autre côté, détruisez les rochers qui bloquent les roues de la catapulte, et faites-la dévaler la pente. Réparez l'escalier avec les débris, et grimpez-le pour récupérer l'arme et aller la tendre au dernier Orque. Traversez ensuite le pont sous les cris du capitaine Orque. Puis continuez ensuite sur le haut.

## La Quête aboutit

La bataille de la Porte Noire a commencée. Le dernier niveau aussi d'ailleurs. Allez combattre les Orques que vous apercevez dans le fond, puis ceux qui arriveront en renfort. Sous le corps du dernier Orque tué, récupérez une arme et allez la placer à côté de la catapulte. Puis détruisez la plaque scintillante avec Gimli, juste en haut de la catapulte. Récupérez une deuxième arme. Mettez-les dans la catapulte avec Gandalf, puis tirez. Puis vainquez une nouvelle vague d'Orques qui arrivera. Récupérez un missile et mettez-le à côté de la catapulte, puis allez activer la pierre des morts en haut à droite pour trouver un deuxième missile. Chargez le tout et tirez avec Gandalf. Tuez les derniers Orques ainsi que la Bouche de Sauron.

Vous incarnez désormais, après une petite cinématique, Frodon et Sam. Partez sur la droite et sautez sur les plaques pour atteindre l'autre côté. Détruisez une pierre pour construire un tunnel de Hobbits : entrez-y. Ensuite, creusez avec Sam en bas à gauche. Récupérez l'objet et lancez-la sur une cible. Puis reprenez l'objet et lancez-le sur la 2ème cible. Sauter sur les plaques, puis continuez à droite. Utilisez la corde elfique pour traverser un pont. Puis partez sur le haut et

brûlez du bois pour grimper au mur et sautez de support en support. Puis poussez le rocher que vous trouverez vers la gauche. Descendez et éclairez la petite grotte avec Frodon et récupérez la caisse. Mettez-la sur le petit carré blanc, et réparez de quoi utiliser la corde elfique : Faîte-le. Passer le pont.

Allez sur la droite. Détruisez les rochers et utilisez deux fois votre corde elfique. Réparez une plaque sur la droite puis une échelle sur la gauche, et grimpez. Sautez sur les piliers quand les flammes se calment, puis traversez le chemin en l'éclairant avec Frodon. Descendez ensuite, et réparez un pont, puis utilisez la corde elfique avec Sam. Allez dans le tunnel de Hobbits, et partez sur la gauche. " Futés les Hobbits d'avoir grimpé si haut ! ". Gollum est arrivé.

Prenez Sam et allez creuser en haut, est jeté l'objet trouvé à la tête de Gollum. Reprenez Frodon pendant que Gollum saute sur Sam, et éclairez la grotte en haut pour trouver de quoi faire mal à la tête de Gollum. Puis avec Frodon (Et Gollum sur la tête aussi), approchez-vous des centres verts au sol pour vous prendre un rocher. Puis vous pourrez enfin entrer dans la Montagne du Destin, pour pouvoir détruire l'anneau. Quoique...

Gollum vous sautera dessus à plusieurs reprises. A chaque fois, faite en sorte qu'un rocher s'écrase sur vous pour blesser Gollum et avancer toujours plus près de la crevasse de feu. Faite ceci plusieurs fois jusqu'à enclencher la cinématique finale.

Le mode histoire sera terminé !

## Mode Jeu Libre

### La Communauté de l'Anneau

#### La Bataille de la Dernière Alliance

Rendez-vous en Comté et rendez-vous au globe terrestre le plus en bas de la carte. Vous pourrez rejouer le niveau.

Pour le finir à 100%, vous devrez posséder, en plus des personnages du mode histoire: Un nain (Gimli), un archer (Legolas), Gollum, un personnage puissant (Lurtz), Sam (Corde elfique).

Commencer par tuer les Orques, puis lorsque les archers feront leur apparition, détruisez les piliers avec l'attaque chargée, avec bien entendu Narsil ou Andurill. Puis affrontez une nouvelle vague d'Orque avant d'être transporté sur le volcan.

Partez sur la droite et détruisez les Orques. Sautez ensuite sur les plaques pour rejoindre l'autre côté. Grimpez le mur gris, puis partez sur la droite pour démolir un pilier avec Narsil/Andurill. Traversez le pont en tuant un Orque, puis continuez encore sur la droite. Prenez ensuite un Elfe pour atteindre l'autre côté de la crevasse. Puis détruisez le rocher pour permettre à votre compagnon de vous rejoindre. Détruisez ensuite le drapeau pour en faire u trampoline. Avant de sauter, détruisez le mur scintillant avec un nain. Vous récupèrerez un trésor : Le Casque d'Arnor. Sautez sur le trampoline pour atteindre le haut. Ensuite, décochez une flèche dans le support de gauche avec un archer, et sautez dessus, puis sur l'autre. Vous récupèrerez un Soldat Elfe de la Dernière Alliance. Revenez sur la droite et détruisez le mur avec Narsil/Andurill. Sautez ensuite entre les deux murs avec un elfe. Puis grimpez le mur gris avec Gollum pour récupérer le jeton de Galadriel. Poussez le rocher sur la droite et détruisez le mur avec Andurill/Narsil, puis sauter sur les supports pour atteindre l'autre côté. Partez sur la droite pour venir détruire une poignée rouge avec un personnage puissant pour récupérer le jeton de Gil-Galad. Continuez ensuite votre chemin pour arriver devant les portes de la Crevasse du Destin. Tuez les Orques. Allez ensuite sur la droite pour utiliser la corde elfique de Sam. En haut de la corde, vous trouverez la lance de Gil-Galad, Aiglos.

C'est tout ce qu'il y a à récupérer ici, vous pouvez quitter.

#### Le Cavalier Noir sur le chemin

Rendez-vous en Comté pour accomplir ce niveau, et en vous aidant de la carte, dirigez-vous vers le globe terrestre le plus en haut de la carte.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : Un personnage apte à suivre les pistes (Aragorn), un Nain (Gimli), un personnage pouvant faire des attaques chargées (Aragorn), un personnage pouvant éclairer (Gandalf le Gris), un personnage possédant Narsil ou Andurill (Elendil)

Après avoir fait fuir les deux premiers Nazgûl, partez sur la droite. Vous arriverez devant le 3ème. Détruisez la plante devant le tunnel de Hobbit, et engouffrez-vous à l'intérieur. Le Nazgûl parti, allez sur la gauche pour trouver une piste à suivre avec Aragorn. Suivez les pas sur la gauche, qui vous mèneront à une autre piste. Celle-ci vous mènera au début du chapitre, déterrez-la pour trouver de quoi planter des graines. Faîte-le donc avec Sam. Puis prenez ensuite un magicien tel que Gandalf et soulever la plante. Puis celle-ci s'ouvrira, prenez le jeton de Tom Bombadil.

Après avoir franchi le pont et fait pousser des plantes pour masquer la vue du Nazgûl, détruisez le mur scintillant avec un Nain, comme Gimli. Vous récupérerez les diamants du vieux Touque, Paladin le père de Pippin. Puis ensuite, après avoir écrasé une branche d'arbre pour faire fuir un autre Nazgûl, détruisez u mur argentée avec une attaque chargée d'Aragorn par exemple. Eclairiez l'espace avec Gandalf. Détruisez le rocher pour récupérer le livre des Heures et des Saisons. C'est tout ce qu'il y aura à faire dans cette partie de la forêt.

Dans la pièce d'Orthanc, avec Elendil, détruisez les piliers rouges et orange. Les quatre détruits, vous aurez en poche le jeton de Radagast le Brun.

Durant la poursuite avec les Nazgûl, restez sur la droite, vous y trouverez le jeton de Bilbon. Soyez cependant vigilant, il n'est pas aisé de le récupérer ! Puis ce sera tout, quittez le niveau !

### Campement au Mont Venteux

Rendez-vous à Bree et dirigez-vous vers le seul globe apparaissant sur la carte.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un personnage pouvant utiliser la corde elfique (Sam (Code elfique)), un personnage possédant Narsil/Andurill (Aragorn (Andurill)), un personnage pouvant effectuer des attaques chargées (Aragorn).

Commencez le niveau en allant plonger dans l'eau. Vous débloquentez le Nazgûl au Crépuscule. C'est la seule chose à voir par ici.

Dans la nouvelle zone, partez sur la droite pour utiliser la corde elfique à droite.

En haut, sautez à la corde, et balancez-vous pour atteindre une plateforme sur la gauche. Grimpez le mur noir puis sautez à une nouvelle corde. Détruisez un rocher pour réparer une échelle : grimpez-la. En haut, détruisez un tronc et récupérer le jeton d'Arwen.

Ensuite, toujours dans la 2ème zone, vous finirez par franchir un pont de fortune, réparé par vos sois. Puis à gauche, une cible. Partez sur le haut, là où vous voyez deux symboles de flammes. Une fois les deux bacs embrasés, un mur du Mordor apparaîtra, détruisez-le avec Aragorn (Andurill). Récupérez le jeton du Nazgûl.

Dans la 3ème zone, vous devrez à u moment grimpez sur des supports jaunes. A l'aide de ceci, rendez-vous sur la plateforme en haut à gauche. Détruisez l'arbre pour récupérer la Carte de la Montagne Solitaire.

Dans la 3ème zone, vous finirez par croiser deux murs argentés. Détruisez-les avec une attaque chargée d'Aragorn ou d'autre. Puis approchez-vous de la double-porte, et ouvrez-la avec votre partenaire en sautant sur les cordes. Détruisez le bloc du Mordor avec Aragorn (Andurill) et récupérez la Tête du Dragon du Nord. Vous en aurez terminé ici, vous pouvez quitter le niveau.

### Moria : La tombe de Balin

Rendez-vous au Cold du Caradhras. Allez au globe indiqué, celui le plus à gauche.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : Un personnage possédant Narsil/Andurill : Elendil, Gollum

Dans la 1ère zone, commencez par partir à gauche. Près du bloc de Mordor, sautez sur la petite plateforme. Décochez

une flèche puis sautez sur la plateforme de gauche, puis sur une nouvelle à gauche. Partez sur le haut et détruisez une toile d'araignée, puis détruisez le coffre pour récupérer le jeton de Bilbon (Aventurier).

Redescendez détruire le bloc du Mordor vu précédemment. Reconstituez l'échelle, puis grimpez-la. Partez ensuite sur la droite et sautez. Détruisez le coffre pour récupérer le jeton de Dunlending.

Revenez près du bloc de Mordor détruit. Avec Aragorn, suivez la piste qui vous conduira à un morceau de la porte. Ceci ne nous intéresse pas, allez plutôt pêcher à droite avec Merry. Détruisez le coffre que vous pêcherez pour avoir le jeton d'un Orque du Mordor.

Lors du combat contre le Troll des cavernes, après avoir franchi le tunnel de Hobbit, grimpez le mur gris avec Gollum. Au bout, vous pourrez récupérer une gemme en Mithril de la Moria.

Toujours à ce même niveau, lorsque vous arriverez devant un mur argenté, détruisez-le pour récupérer la Hache de Durin. Vous en aurez fini ici, passez à la 2ème partie de la Moria.

### Moria : Le Pont de Khazad-Dûm

Rendez-vous au Col du Caradhras. Le niveau sera représenté par un globe sur la carte, c'est celui le plus à droite.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire :

Dans la 1ère zone, détruisez un rocher sur la gauche, au début du chapitre. Vous pourrez alors obtenir le jeton de Grima Langue-de-Serpent.

Après avoir parcouru le 1er chemin, juste avant de sauter vers une crevasse, allez sur la droite et détruisez le pilier avec Gimli. Détruisez ensuite le coffre pour récupérer le livre de Mazarbul.

Ensuite, près des portes, une fois en haut, vous devriez apercevoir un jeton. Sautez sur une chaîne, puis allez en haut de celle-ci. Puis exécutez un double-saut pour atteindre l'endroit surélevé, et prenez le jeton de l'Orque de la Moria.

Au début de la 2ème zone, descendez les marches, puis décochez une flèche dans la cible pour détruire les Orques, et récupérez le jeton de Gloin.

Durant la chute du Balrog, vous trouverez à un moment la Corne du Balrog. Bonne chance pour vous en saisir !

### Escarmouche sur Amon Hen

Rendez-vous en Lothlorien et allez à la position des globes sur la carte. Prenez le bateau de droite.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un magicien (Gandalf le Gris), un nain armé d'une hache puissant (Gimli (Hache de Balin)), un porteur de l'Anneau (Frodon)

Au tout début, commencez par aller à droite. Avec Gandalf le Gris, soulevez la statue, pour qu'elle détruise un rocher. Grimpez ensuite dessus pour récupérer le jeton de Madrill.

Après que Boromir se soit installé sous l'arche, prenez le tunnel de Hobbit sur la gauche. Ensuite, allez sur la droite et détruisez la plaque avec Gimli. Vous récupérerez le jeton de l'Eclaireur Uruk-Hai.

Dans la 2ème zone, grimpez les marches et détruisez le pilier avec Elendil pour récupérer l'Eket d'Isildur.

Dans la 3ème zone, après avoir brûlé des branches pour passer, allez sur la gauche et réparez de quoi grimper avec un porteur de l'Anneau. Faites-le et récupérez le jeton de Lurtz.

Dans la dernière zone, détruisez un rocher vers le bas pour récupérer le cor du Gondor (Brisé). Vous aurez tout récupéré.

## Les Deux Tours

### L'approvisionnement de Gollum

Rendez-vous en Lothlorien et allez à la position des globes sur la carte. Prenez le bateau de gauche.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : Un personnage possédant Narsil/Andurill (Elendil), un Nain (Gimli), un magicien (Gandalf le Gris), Gollum

Dans la 1ère zone, vous finirez, après avoir grimpé un pilier, par tomber sur un mur multicolore. Détruisez-le. Puis avec Elendil, détruisez le coffre du Mordor pour récupérer le jeton de Faramir.

Exactement au même endroit, vers la droite, détruisez un pilier scintillant avec Gimli. Puis entrez dans le tunnel et récupérer le Bandeau Claire-de-Lune.

Dans la 2ème zone, approchez-vous du lac et soulever la pierre des morts avec Gandalf. Puis activez-la et récupérer le jeton d'Halbarad.

Après avoir pêché un poisson, jeter le à Gollum. Puis avec Gollum, grimpez le mur gris et récupérez le jeton de Sméagol.

Dans le niveau avec Gandalf, après avoir sauté deux marches, détruisez les rochers. Vous finirez par tomber sur une boule de neige, prenez-la et allez la mettre à la position indiquée. Puis suivez les pièces pour sauter sur la boule de neige (Qui aura bien grossie...) puis sauter sur les marches. Arrivée au bout, sautez sur la gauche et récupérez le Livre du Savoir. Vous en aurez terminé ici.

### Le Pistage des Hobbits

Rendez-vous au Rohan, vous trouverez le niveau facilement car c'est le seul niveau ici.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un magicien (Gandalf le Gris), un personnage possédant Narsil/Andurill (Elendil), un personnage pouvant planter des graines (Sam)

Dans la 1ère zone, après avoir détruit le mur avec Gimli, partez ne pas à droite. Vous trouverez une caisse à soulever avec Gandalf : faites-le ! Puis avec Elendil, activez la pierre des morts. Vous récupérerez le jeton de Grishnack.

Juste en haut de la précédente charrette, faites pousser un champignon avec Sam. Sautez-dessus plusieurs fois, jusqu'à atteindre le jeton de Saroumane le Blanc.

Dans la forêt, après avoir franchi un tronc ouvert (il y a même une étendue d'eau à côté), détruisez un rocher pour récupérer le jeton d'Ugluk.

Tout de suite après être arrivé dans la 2ème zone, partez sur la gauche, et détruisez un bac enflammé. 1/5.

Toujours dans la 2ème zone, après être allé tout à droite, vous verrez un bac enflammé ; détruisez-le ! 2/5

Dans la 2ème zone, après avoir fait apparaître une échelle, vous arrivez sur les rochers. Partez à droite pour détruire un nouveau bac enflammé. 3/5

Après avoir détruit une plaque scintillante avec Gimli (Hache de Balin), vous arriverez en-dessous de la zone où vous étiez. Partez sur la droite pour détruire un bac. 4/5

Après avoir franchi un pont, détruisez le dernier bac pour récupérer la couronne de feuille de l'Ile de l'Ouest.

Après avoir récupéré le précédent item, partez sur la droite et détruisez le bloc du Mordor avec Elendil, pour récupérer la fiole de potion Entique. Vous en aurez terminé ici !

### La Bataille du Gouffre de Helm



Rendez-vous au Gouffre de Helm, il n'y aura qu'un niveau ici : activez-le.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un magicien (Gandalf le Blanc), un personnage fort (Orque du Mordor), un elfe (Legolas)

Au début du niveau, partez de suite vers la gauche. Vous verrez une grille à soulever, faites-le avec Gandalf. Récupérez le marteau de Helm Hammerhand.

Puis toujours au début du niveau, partez tout à droite. Avec un personnage fort, tel que l'orque du Mordor, détruisez la grille et récupérez le jeton d'un Uruk-Hai.

Sur les remparts du Gouffre, vous finirez par rencontrer, vers la fin, deux leviers. Abaissez-les. Une plaque arrivera vers où, il y a un coffre et une pierre. Détruisez le coffre pour récupérer le jeton du Berserker Uruk-Hai.

Une nouvelle fois sur les remparts, quand vous devez catapulter Gimli, allez tout à gauche. Vous verrez un coffre, attirez-le à vous avec Gandalf. Vous récupèrerez une gemme des cavernes scintillantes.

Une fois après avoir catapulté Gimli, abaissez le pont sur la droite. Puis traversez-le et avec Legolas sautez sur un levier. Puis une porte s'ouvrira, et un jeton en sortira. Il s'agira d'Haldir. Vous e aurez terminé ici !

## Le Retour du Roi

### Le Chemin des Morts

Rendez-vous à Dunharrow pour faire ce chapitre.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un magicien (Gandalf le Gris), Sam (Corde elfique)

Une fois être entré dans le chemin des Morts, juste avant d'avoir à combattre un deuxième soldat, vous verrez un squelette en hauteur.

Attirez-le à vous avec Gandalf et détruisez la tombe pour récupérer le jeton du Roi des Morts.

Après avoir détruits deux archers et deux soldats, juste avant de devoir détruire des piliers avec Aragorn (Andurill) pour en faire un pont, empruntez le tunnel en vous faisant soulever. De l'autre côté, détruisez les rochers et récupérez l'ancien miroir.

Dans la 3ème zone, après avoir lancé Gimli, détruisez le coffre avec Elendil pour récupérer Glorfindel.

Dans la 3ème zone, devant la grille, utilisez Sam et la corde elfique pour trouver un coffre. Sortez-le avec Gandalf et détruisez le coffre. Vous récupèrerez une épée ancienne.

Dans la 3ème zone, devant la grille, utilisez un elfe tel que Legolas pour grimper sur les parois. En haut, détruisez les têtes de mort sur la droite pour récupérer le jeton du soldat des Morts. C'est tout ce qu'il y a à voir par ici !

### L'Antre d'Arachne

Rendez-vous à Osgiliath pour faire ce niveau.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnes du mode histoire : un nain (Gimli), un archer (Legolas)

Commencer par aller à gauche et descendre quelques marches, pour détruire un rocher. Vous récupèrerez le jeton de Shagrat.

Après avoir grimpé le 2ème escalier, partez sur la droite et détruisez un mur avec Gimli, pour récupérer u dent d'araignée.

Une fois dans la tanière d'Arachné, il vous faut détruire 5 squelettes :

- Le 1er se trouve sur la gauche
- Le 2ème se trouve derrière une toile, au-dessus du 1er
- Le 3ème se trouve en haut à droite
- Le 4ème se trouve derrière une toile, en bas à droite
- Le 5ème se trouve derrière une toile, tout en haut. A partir de là, détruisez les roches sur la gauche pour trouver le squelette

Vous récupérerez le jeton du soldat Rohirrim.

Une fois dans la 2ème zone de la caverne, détruisez la toile sur la gauche, puis détruisez le coffre. Vous récupérerez le jeton de Gamelin.

Vers la fin de la 2ème zone, vous verrez des morceaux de bois accrochés à des fils. Prenez alors Legolas et détruisez les cibles. Puis ramassez-les et mettez-le sur le feu, que vous allumerez avec Sam. Puis récupérez le bouclier d'Anarion. Vous en aurez terminé ici.

### La Bataille du Pelennor

Rendez-vous à Minas Tirith pour faire cette mission.

Pour terminer ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : Sam (corde elfique), un personnage fort (Orque du Mordor), un personnage pouvant creuser (Sam), un porteur de l'Anneau (Elendil)

Partez tout à gauche dès le début du chapitre, et grimpez les supports jaunes. En haut, récupérez l'étendard du Gondor

Partez tout à droite dès le début du chapitre, et utilisez la corde elfique. En haut, vous obtiendrez le jeton du chef Mûmak.

Après la bataille sur les remparts, partez sur la droite. Avec l'orque du Mordor, détruisez la poignée rouge et récupérez le jeton de Gothmog.

Une fois sur le champ de bataille, partez en haut à gauche. Juste avant la tour effondrée, détruisez le bloc du Mordor. 1/3.

Avant le 1er Oliphant, allez sur la droite. Creusez avec Sam pour pouvoir démolir un bloc avec Elendil. 2/3.

Juste après avoir tué l'Oliphant, mettez-vous sur la gauche pour trouver un dernier bloc. Détruisez-le et récupérez le Roi-Sorcier d'Angmar.

Lors de la bataille contre le Roi-Sorcier, allez en haut à gauche et avec un porteur de l'Anneau, détruisez la statue entourée de bleu pour récupérer la Couronne d'Angmar. Vous en aurez terminé ici.

### La Quête aboutie

Allez en Mordor pour faire ce niveau.

Pour terminer ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un personnage fort (Orque du Mordor)

Au début, allez en haut à gauche et détruisez la poignée rouge avec l'orque du Mordor. Réparez le squelette. Partez ensuite en haut à droite et faite une attaque chargée pour détruire le rocher argentée. Réparez un nouveau squelette. Partez ensuite tout en bas et avec un porteur de l'Anneau, réparez le squelette à travers la fumée bleue. Allez ensuite en bas à gauche et creusez pour trouver et réparer un nouveau squelette. Allez ensuite en bas à droite pour détruire un bloc du Mordor et réparer un dernier squelette. Allez récupérer le Pendentif de la Porte Noire.

Dans la 2ème zone, après avoir traversé le 1er tunnel de Hobbit, allez sur la gauche pour détruire la poignée rouge. Eclairer la caverne et récupérez le jeton de la Bouche de Sauron.

Dans la 2ème zone, juste après avoir utilisé la corde elfique de Sam pour traverser une crevasse, bougez un rocher



avec Gandalf et traversez le tunnel de Hobbit. Récupérez le jeton du Prince Imrahil.

Dans la 3ème zone, lorsque vous devrez utiliser deux fois la corde elfique, partez sur la droite pour pêcher. Détruisez le bloc du Mordor et récupérez le jeton de Sauron.

Dans la dernière zone, avancer jusqu'à ce que vous puissiez récupérer la Sculpture de Coeur fondu. C'est fini pour le mode libre, passons désormais à l'Open World !

## Open World

### La Comté

Commençons par nous intéresser aux briques rouges disponible ici. A l'aide de la carte, rendez-vous aux flèches bleues :

- La plus en bas correspondant à Paladin Touque, il vous demande les diamants du vieux Touque que vous trouverez dans la mission du Cavalier Noir sur le chemin. Il vous donnera le multiplicateur de pièce x2.
- La 2ème flèche en partant du bas correspondant à Rosie Chaumine, qui vous demandera la Sculpture de Coeur fondu que vous trouverez dans la mission La Quête aboutit. Elle vous donnera la voix hélium.
- La 2ème flèche en partant du haut correspond à une jeune Hobbit, qui vous demandera la fiole de potion Entique, que vous trouverez dans la mission Le Pistage des Hobbits. Elle vous donnera la brique rouge Grosses Têtes.
- La 1ère flèche en partant du haut correspond à Tom Bombadil, qui vous demandera les partitions de musiques de Fondcombe et de la Lothlorien, que vous trouverez à Fondcombe et en Lothlorien, dans le monde ouvert. Il vous donnera la brique rouge.

Intéressons-nous désormais aux profils des personnages.

- Rendez-vous près du symbole de la tente. Partez ensuite sur la droite, vous verrez un coffre, entouré d'un cadenas argenté. Détruisez-le avec une attaque chargée, puis réparez la fusée. Faîte bruler le tout, puis rendez-vous à l'endroit de l'explosion. Vous récupèrerez la 1ère partie des profils des personnages de la Comté.
- Rendez-vous au globe le plus haut placé sur l'écran tactile. Revenez un pas en arrière et allez sur la droite. Vous verrez un mur scintillant : détruisez-le avec Gimli. Puis suivez la piste avec Aragorn. Vous récupèrerez la 2ème partie des profils des personnages de la Comté.

Et pour finir, récoltons les personnages présents.

- Allez au globe le plus bas positionné sur l'écran tactile. Grimpez ensuite la petite étendue d'herbes situées un peu plus haut. Vous verrez une plaque scintillante, détruisez-la avec Gimli. Faite pousser une plante avec Sam, et ouvrez cette dernière avec Gandalf. Récupérez le jeton de Rosie Chaumine
- Rendez-vous à l'endroit où vous avez récupéré la 1ère partie des profils des personnages de la Comté. Non loin du coffre, il y a une poule, prenez-la. Menez-la à son enclos en suivant la flèche verte. Puis allez sur la droite pour trouver une deuxième poule, mettez-la également dans l'enclos. Ensuite, regardez votre carte. Vous voyez le globe le plus haut sur la carte ? Ok. Un peu à droite de celle-ci, il y a le symbole d'un arbre. Allez juste en-dessous de ce symbole, vous verrez/entendrez une poule, prenez-la et mettez-la avec les autres. Rendez-vous pour finir en-dessous de l'entrée des champs du Père Maggote (à droite de votre carte !). Il y aura une autre poule, prenez-la et mettez-la avec les 3 autres. Vous aurez le jeton du Gros Bolger.

### Bree

Intéressons-nous d'abord aux briques rouges. Aidez-vous des flèches bleues indiquées sur l'écran tactile.

- La plus à droite sur votre carte correspond à Prosper Poiredebeurré, qui vous demandera une boisson Rohirrim et une boisson Gondorienne, que vous trouverez à Edoras et à Minas Tirith. Il vous donnera
- La plus à gauche sur votre carte correspond à Radagast le Brun, qui vous demandera le Moineau de Bree que vous

trouverez à Bree, le Moineau de Fangorn que vous trouverez au Rohan.

Maintenant, parlons du trésor. Juste à côté de Radagast le Brun, faites vous soulever par votre compagnon pour entrer dans le tunnel de Hobbit. Traversez la branche, puis brulez la corde avec Sam. Récupérez le Moineau de Bree.

Et enfin, allons récupérer les deux profils de personnages.

- A l'aide de la carte, regardez le symbole du gros tonneau en haut à droite. Rendez-vous en-dessous de ce symbole, vous verrez une tombe avec deux statues. Poussez la statue de droite, et creusez avec Sam. Récupérez l'engrenage avec un porteur de l'Anneau et mettez-le sur un mécanisme. Puis tirez la statue de gauche en appuyant sur A. Creusez une nouvelle fois avec Sam et prenez le piston avec un porteur de l'Anneau. Mettez-le sur le mécanisme, puis actionnez le tout. Récupérez la 1ère partie des profils de personnages de Bree dans le tombeau.

- Rendez-vous tout à gauche de la carte, vous verrez trois trolls de pierres, directement tirés des aventures de Bilbo le Hobbit. Avec Legolas, décochez deux flèches en même temps dans les yeux du troll de gauche

Puis avec Gandalf, soulevez les cymbales pour que le troll du milieu se bouche les oreilles.

Puis revenez vers le bas pour détruire un tronc d'arbre.

Réparez-le en une catapulte, puis détruisez le pommier situé non loin. Récupérez la pomme et mettez-la dans la catapulte, puis faites feu. Récupérez la 2ème partie des profils des personnages de Bree.

### Fondcombe

Intéressons-nous à nouveau aux briques rouges :

- Rendez-vous à la flèche bleue la plus en haut, sur la carte. Il s'agit de Bilbon, qui vous demandera le Livre des Heures et des Saisons, la Carte de la Montagne Solitaire et le Livre du Savoir, que vous trouverez dans la mission du Cavalier Noir sur le Chemin, dans la mission du Campement au Mont Venteux et dans la mission de l'approvisionnement de Gollum. Il vous donnera la brique rouge " détecteur de personnage ".

- La flèche la plus basse sur la carte correspond à Elrond, qui vous demandera Aiglos (la lance de Gil-Galad), le Bouclier d'Anarion, le Casque d'Arnor (la couronne d'Elendil), que vous pourrez trouver dans la mission La Bataille de la Dernière Alliance et l'Antre d'Arachné. Il vous donnera la brique rouge multiplicateur de pièces x10.

- La flèche en bas à gauche correspondant à Gil-Galad, qui vous demandera la Corne du Balrog, la Couronne d'Angmar et le Pendentif de la Porte Noire, que vous pourrez trouver dans la mission Moria : Le Pont de Khazad-Dûm, dans la mission la Bataille du Pelennor et la Quête aboutit. Il vous donnera la brique rouge de l'invincibilité.

- La dernière flèche correspond à Gloin. Il vous demandera la Gemme en Mithril de la Moria, la Gemme des Cavernes Scintillantes et le livre de Mazarbul, que vous trouverez à la mission de Moria : La Tombe de Balin, dans la mission la Bataille du Gouffre de Helm et dans la mission de Moria : Le Pont de Khazad-Dûm. Il vous donnera la brique rouge du détecteur de trésors.

Intéressons-nous maintenant au trésor. Allez vers le haut, et prenez le 1er pont qui mène vers la gauche. Vous verrez des instruments de musiques. Appuyez sur A devant l'instrument vert, puis devant le jaune, puis devant le marron et enfin devant le rouge. Vous récupérerez une partition de musique de Fondcombe.

Allons désormais trouver les profils de personnages.

- Rendez-vous en bas de la carte. Poussez les deux statues vers la fontaine pour faire jaillir un jet d'eau. Grimpez dessus et récupérez la 1ère partie des profils de personnages de Fondcombe.

- Allez tout en haut de la carte en prenant le pont. Lorsque deux ponts s'offrent à vous, prenez le pont de gauche. Activez la pierre des morts avec Aragorn (Anduril). Récupérez ensuite la 2ème partie des profils de personnages de Fondcombe.

### Le col du Caradhras

Intéressons-nous à la brique rouge :

- Descendez la pente du Caradhras. Allez à la flèche bleue, elle correspond au roi Dain II. Il vous demandera la Hache de Durin, le marteau de Helm Hammerhand et la Dent d'Araignée, que vous trouverez dans les niveaux Moria : La tombe de Balin ; La Bataille du Gouffre de Helm et L'Antre d'Arachné. Il vous donnera la brique rouge défaite instantanée.

Passons aussi aux profils des personnages :

- Descendez la pente du Caradhras. Approchez-vous des globes du niveau. Là, partez sur la gauche et éclairez une caverne avec Frodon (Fiole de Galadriel), et détruisez la toile d'araignée. Récupérez ensuite la 1ère partie des profils de personnages du Caradhras.

- Près des niveaux, il y a deux plaques scintillantes, détruisez-les avec Gimli (Hache de Balin). Approchez-vous en suite du symbole de la tente. A sa gauche, détruisez une nouvelle plaque. Allumez un feu avec Sam, puis prenez de l'eau avec Pippin. Allez ensuite geler l'eau trouvée précédemment. Grimpez ensuite dessus pour récupérer la 2ème partie des profils de personnages du Caradhras.

Ce sera tout ici.

## Lothlorien

Intéressons-nous à la brique rouge. Rendez-vous à la flèche bleue, elle correspond à Galadriel. Elle vous demandera le Bandeau Clair-de-Lune, la Couronne de feuille de l'île de l'Ouest, l'ancien miroir, que vous trouverez dans les niveaux L'apprivoisement de Gollum ; Le Pistage des Hobbit et Le Chemin des Morts. Elle vous donnera la brique rouge multiplicateur de pièces x6.

Passons maintenant aux profils de personnages de la Lothlorien.

- Lorsque vous sortez de la Lothlorien par la grille, partez tout à droite. Vous verrez un symbole de canne à pêche, pêcher donc avec Merry. Détruisez le bloc du Mordor avec Elendil. Vous récupérerez la 1ère partie des profils de personnages de la Lothlorien.

- Rendez-vous à l'endroit où se tient Galadriel. Derrière elle, décochez une flèche pour faire tomber un coffre, allez allumer un feu avec Sam. Récupérez la 2ème partie des profils de personnages de la Lothlorien

Trouvons désormais le jeton personnage :

- Aidez-vous de votre carte. Vous voyez le symbole de la tente ? Regardez un peu plus en haut, et un peu plus à droite. Entre deux arbres, vous voyez un petit espace, allez-y. Avec Legolas, entrez dans le petit cercle et appuyez sur A. Abattez les 15 cibles, et vous récupérerez le jeton de l'Elfe de la Lothlorien.

Intéressons-nous aux trésors :

- Près de la tente se trouve un arbre, montez-y. Vous verrez des instruments de musique, appuyez sur A devant le jaune, puis le vert, le rouge et enfin le marron. Vous récupérerez la partition de musique de la Lothlorien.

- Près de la tente il y a un autre arbre, montez-y. En haut, partez sur la gauche et sautez les murs avec un Elfe. Poussez la caisse et réparez, puis activez, le levier. Récupérez le miruvor elfique.

## Rohan

Intéressons-nous au trésor disponible ici. Regardez la carte. Rendez-vous sur la route que vous pouvez voir en haut à droite. Allez presque à la fin de cette route, vous croiserez un arbre avec un creux. Sautez dessus et avec un Elfe, franchissez les murs elfiques. En haut, grimpez sur la branche et arrivez à son extrémité. De là, décochez une flèche dans la petite cible sur la droite. Redescendez pour récupérer un Moineau de Fangorn.

Passons maintenant aux profils des personnages :

- Près du symbole de la tente, vous devriez trouver une poignée rouge accrochée à un arbre, démolissez là avec, par exemple, l'Orque du Mordor. Creusez pour ensuite récupérer la 1ère partie des profils de personnages du Rohan.

- Sur la même route, regardez la carte. En haut à droite vous voyez des rochers. Un peu plus bas vous voyez d'autres rochers : Allez-y. Près de ceux-là, détruisez une plaque scintillante avec Gimli. Prenez de l'eau avec Pippin puis allez éteindre les flammes quelques pas plus loin. Réparez ensuite les branches et grimpez sur le tronc pour récupérer la 2ème partie des profils des personnages du Rohan.

## Gouffre de Helm

Il n'y a qu'ici que des profils personnages, voyons voir où ils sont.

- Allez en haut à gauche de votre carte. Vous verrez un emplacement pour corde elfique, utilisez cette dernière avec Sam. Récupérez la 1ère partie des profils de personnages du Gouffre de Helm.

- Allez tout à gauche de votre carte, vous arriverez devant une grille. Soulevez-la avec un Magicien et récupérez la 2ème partie des profils de personnages du Gouffre de Helm.

## Edoras

Intéressons-nous tout d'abord au jeton personnage disponible à Edoras. Tout près de la tente sur votre carte, vous verrez une sorte de rectangle qui correspond bien sûr à une maison. Un tout petit peu plus à droite de votre carte normalement. Allez-y. Parlez au Rohirrim présent, pour gagner le jeton il faudra tuer à cheval au moins 10 représentations d'Uruk-Hai. Le défi relevé, vous empocherez le jeton d'Eomer.

Place maintenant aux profils de personnages :

- Juste à gauche du Rohirrim dont il est question dans le dernier paragraphe, vous verrez un petit morceau de terre où vous pouvez planter avec Sam. Détruisez le tronc juste à gauche pour récupérer la 1ère partie des profils de personnages d'Edoras.

- Pour cette 2ème partie, il vous faudra planter 5 plantes.

\* La 1ère se trouve juste à droite du tronc d'arbre content la 1ère partie

\* La 2ème se trouve, sur votre carte, entre deux maisons (à gauche de la tente), près de deux Rohirrim qui discutent.

\* La 3ème se trouve tout à gauche de la carte, juste à l'entrée du village.

\* La 4ème se trouve un peu plus en bas à gauche (sur votre carte) de l'endroit où vous aviez trouvé le jeton d'Eomer.

\* La dernière se trouve près de la Maison d'Or, tout à droite de votre carte. Vous récupérerez la 2ème partie des profils de personnages d'Edoras.

Le trésor, enfin, se trouve au même endroit que la 4ème parcelle de terre que vous avez dû trouver précédemment. Vous trouverez deux tonneaux, abaissez la manivelle sur le tonneau de droite. Récupérez le Bouillon Rohirrim.

## Dunharrow

Cherchons à trouver le jeton personnage disponible ici :

- Grimpez sur le haut des tentes avec Legolas et détruisez les drapeaux que vous trouverez sur 4 d'entre elles. A la place du 4ème drapeau détruit, vous pourrez récupérer le jeton de l'arbalétrier Uruk-Hai.

Maintenant, passons aux profils de personnages :

- Allez en haut, au-dessus de la 3ème tente, sur votre carte. Vous trouverez sur place un coffre, déterrez-le. Allez ensuite en bas à droite de votre carte, entre une tente et un arbre. Vous trouverez un deuxième coffre, déterrez-le aussi. Rendez-vous tout en haut à droite pour trouver un 3ème coffre, faites de même. Détruisez-le lui aussi pour récupérer la 1ère partie des profils de personnages de Dunharrow.

- Rendez-vous en bas à droite de votre carte. Vous trouverez une tente avec deux fils verts, sautez sur les deux pour ouvrir la tente et assister à une chorégraphie de danse. Partez ensuite un petit peu plus à gauche et faites de même avec une deuxième tente, où deux Rohirrim feront une démonstration de maniement d'arme.

Et enfin partez vers le haut de la carte. Sur celle-ci, vous pouvez voir trois petites tentes, allez devant celle de droite. Ouvrez-la à son tour pour récupérer la 2ème partie des profils de personnages de Dunharrow.

## Minas Tirith

Commençons par nous intéresser aux briques rouges :

- Allez parler à Imrahil, qui correspond à la flèche bleue sur la droite de votre carte. Parlez-lui et donnez-lui la Tête du Dragon du Nord, l'Eket d'Isildur et l'Épée ancienne. Ces objets se trouvent respectivement dans les niveaux : Campement au Mont Venteux - Escarmouche sur Amon Hen - Le Chemin des Morts. Il vous donnera le multiplicateur

de pièces x8.

- Parlez ensuite à Dénéthor correspondant à la 2ème flèche. Il vous demandera le Cor du Gondor (Brisé) trouvable dans le niveau Escarmouche sur Amon Hen et il vous donnera la brique rouge Émeute d'ennemi.

Intéressons-nous ensuite aux profils de personnages :

- Partez ensuite sur le haut de votre carte. La 1ère partie des profils de personnages de Minas Tirith vous y attend sans grand effort de votre part.

- Approchez-vous ensuite des escaliers et avec une attaque chargée, démolissez les deux statues. Vous récupérerez la 2ème partie des profils de personnages de Minas Tirith.

Place maintenant au trésor disponible ici :

- Transportez ensuite la caisse récupérez en ayant fait fuir la 4ème vague de pigeon, vous la ramènerez près de deux tonneaux. Détruisez ensuite la caisse et réparez la manivelle. Allez ensuite pêcher avec Merry et récupérer une tasse, mettez-la sur un des tonneaux. Puis abaissez la manivelle. Récupérez l'Eau des Montagnes Gondorienne.

Et maintenant, les jetons personnages :

- Allez ensuite en bas à gauche, derrière le tas de foin. Avec un Elfe, atteignez le mur en utilisant les plaques blanches faites pour s'y accrocher. Traversez ensuite la poutre sur la gauche. Puis grimpez au mur suivant avec de nouvelles accroches. Arrivé sur la poutre, appuyez sur A pour faire un joli saut plongée dans un tas de foin. Ça ne vous rappelle rien ? Du style Assassin Creed ? Récupérez le jeton de Boromir (Capitaine armure)

- Dès le début, avant d'entrer dans la citadelle, partez sur la gauche. Parlez au Rôdeur du Gondor qui vous transmettra un parchemin. Entrez ensuite dans Minas Tirith, et allez tout en haut. Vous croiserez un Rôdeur qui vous donnera un 2ème parchemin. Entrez par la porte que vous avez débloqué en faisant fuir tous les pigeons. En arrivant démolissez une caisse et réparez une échelle, grimpez-là. Suivez ensuite la corde pour arriver au niveau d'un 3ème Rôdeur qui vous donnera le dernier parchemin. Les 3 en poches, revenez voir Beregond, qui vous attend accoudé sur la gauche de votre carte. Vous obtiendrez le jeton de Beregond.

- Partez tout à droite et entrez dans le tunnel de Hobbit. Grimpez ensuite sur le mur noir puis, en haut et avec Aragorn ou Sam, brûlez le bois. Récupérez le jeton de Dénéthor.

Emplacement des pigeons :

- Allez près de la tente sur votre carte. Vous pourrez voir des pigeons, approchez-vous d'eux pour les faire fuir. Allez ensuite en bas à gauche à l'extrémité de la tente pour faire fuir une 2ème troupe de pigeon. Allez ensuite en bas à gauche, derrière le tas de foin. Avec un Elfe, atteignez le mur en utilisant les plaques blanches faites pour s'y accrocher. Traversez ensuite la poutre sur la gauche. Puis grimpez au mur suivant avec de nouvelles accroches. Arrivé sur la poutre, vous ferez fuir de nouveaux pigeons. Revenez sur vos pas, juste avant avoir remonté avec les dernières accroches. Partez sur la gauche en traversant le fil, puis sautez sur un nouveau balcon. Là, décochez une flèche pour faire fuir de nouveaux pigeons.

## Osgiliath

Commençons par la brique rouge.

- Dirigez-vous vers la flèche bleue qui correspond à Faramir. Donnez-lui l'Étendard du Gondor que vous trouverez dans le niveau La Bataille du Pelennor, et il vous donnera la brique rouge Construction Rapide.

Passons maintenant aux jetons personnages :

- Approchez-vous du globe de votre carte. Non loin vous voyez une sortie gardée par deux soldats. Détruisez le blason à leur droite. Vous devez en détruire 3 autres.

\* Un autre se trouve vers le bas-gauche de votre carte. Tout près de la tente il y a une sorte de renforcement. Allez-y, il y a un blason ici.

\* Le 3ème se trouve dans un autre renforcement, en haut à droite de votre carte.

\* Après avoir grimpé le mur avec Gollum, partez sur la droite. Tout au bout se trouve le dernier blason. Détruisez-le et vous récupérerez le jeton du Soldat de la Dernière Alliance.

- Au même endroit, détruisez une caisse et réparez une plateforme. Puis sautez dessus. Approchez-vous du mur et accrochez-vous aux accroches.

En haut, récupérez le jeton d'un Rôdeur du Gondor.

- Tout à gauche de votre carte, vers le milieu, vous trouverez un tonneau. Déplacez-le avec un magicien. Détruisez ensuite l'Orque et récupérez un jeton du Soldat du Gondor.

Occupons-nous enfin des profils de personnage :

- Allez pêcher près de la fontaine. Vous récupérerez un coffre, détruisez-le pour récupérer la 1ère partie des profils de personnages d'Osgiliath.

- Allez près du globe terrestre. Partez ensuite sur la droite, vous pouvez voir un Rôdeur sur le point de tomber. Aidez-le à descendre avec un Magicien et récupérez la 2ème partie des profils de personnages d'Osgiliath.

## Mordor

Allez hop-hop-hop, on touche au but ! Plus que 5 items !

Commençons par les profils de personnages :

- Allez en bas de votre carte. Vous verrez des planches de bois avec des Orques qui passent. Approchez-vous, vous verrez un petit cercle orange. Avec un archer, appuyez sur A et dégommez 26 figurines. Vous récupérerez la 1ère partie des profils personnages du Mordor.

- A gauche, faites vous éjecter avec Gimli pour détruire la plaque scintillante. Détruisez le coffre avec Aragorn (Andurill) et récupérez la 2ème partie des profils de personnages du Mordor.

Passons maintenant aux jetons personnages :

- Allez tout à gauche de votre carte. Vous arriverez devant la porte en bois. Partez sur la droite et chutez dans la lave. Heureusement, un bloc de pierre viendra vous secourir. Sautez de blocs en blocs pour arriver devant des accroches jaunes. Grimpez et avec leur aide, récupérez le jeton d'un Haradrim.

- Après avoir grimpé sur un mur noir, en bas à gauche de votre carte, vous verrez une plaque au sol. Détruisez-la avec Gimli (Hache de Balin). Réparez-le. Allez en suite en haut à droite. Grimpez l'escalier. Sur la gauche détruisez le bloc du Mordor et réparez le panneau. Partez ensuite à droite et détruisez la plaque avec Gimli puis grimpez. Poussez les pièces avec Gandalf et réparez l'ultime drapeau. Récupérez le jeton de Gorbag.

Et finissons par le trésor :

À l'endroit même où vous avez récupéré Gorbag décochez une flèche dans la cible. Puis descendez récupérer le Moineau du Mordor.

Et voilà, c'en sera terminé des items en mode libre !

## Obtenir les 100%

Alors, il vous manque quelques % ? Voilà ce qu'il vous faut faire pour avoir les 100% :

- Finissez chaque niveau
- Remplissez à 100% la barre d'argent dans les niveaux
- Trouvez toutes les briques rouges
- Trouvez tous les jetons personnages
- Trouvez tous les trésors
- Trouvez tous les profils de personnages
- Achetez tous les personnages
- Achetez toutes les briques rouges
- Achetez toutes les astuces

Une fois cela fait, vous obtiendrez les jetons d'Elrond (2ème Age) et de Lurtz (Nouveau-Né).

## Liste des personnages

### Mode histoire

Elendil : La Bataille de la Dernière Alliance  
Elrond (Troisième Age) : La Bataille de la Dernière Alliance  
Isildur : La Dernière Alliance  
Isildur (Porteur d'Anneau) : La Bataille de la Dernière Alliance  
Frodon (Comté) : La Comté  
Merry (Comté) : La Comté  
Pippin (Comté) : La Comté  
Sam (Comté) : La Comté  
Gandalf le Gris : Le Cavalier Noir sur le chemin  
Aragorn : Bree  
Frodon : Campement au Mont Venteux  
Merry : Campement au Mont Venteux  
Pippin : Campement au Mont Venteux  
Sam : Campement au Mont Venteux  
Boromir : Fondcombe  
Frodon (Aventurier) : Fondcombe  
Gimli : Fondcombe  
Legolas : Fondcombe  
Gimli (Hache de Balin) : Moria : La tombe de Balin  
Frodon (Fiole de Galadriel) : Lothlorien  
Legolas (Arc Galadhrim) : Lothlorien  
Sam (Corde elfique) : Lothlorien  
Gollum : L'apprivoisement de Gollum  
Théoden (Roi) : La Bataille du Gouffre de Helm  
Aragorn (Andurill) : Dunharrow  
Sam (Héros) : L'Antre d'Arachné  
Gandalf le Blanc : Minas Tirith  
Pippin (Garde de la Citadelle) : Minas Tirith  
Eowyn (Dernhelm) : La Bataille du Pelennor  
Eowyn : La Bataille du Pelennor  
Merry (Écuyer du Rohan) : La Bataille du Pelennor  
Frodon (Déguisement Orque) : Mordor  
Sam (Déguisement Orque) : Mordor  
Aragorn (Armure royale) : La Quête aboutit  
Frodon (La Quête aboutit) : La Quête aboutit  
Sam (La Quête abouti) : La Quête abouti

### Mode jeu libre

[5.000] Orque du Mordor : Moria : La tombe de Balin (Après avoir trouvé le deuxième morceau de porte [dans l'ordre de la solution], pêchez avec Merry)  
[80.000] Bilbon : Le Cavalier Noir sur le Chemin (Lors de la poursuite du Nazgûl, jeton récupérable sur la droite)  
[20.000] Hama : Edoras (Finir le niveau : Edoras)  
[40.000] Capitaine Uruk-Hai : La Bataille du Gouffre de Helm (Finir le niveau : La Bataille du Gouffre de Helm)  
[5.000] Pirate d'Umbar : Le Chemin des Morts (Finir le niveau : Le Chemin des Morts)  
[10.000] Oriental : La Bataille du Pelennor (Finir le niveau : La Bataille du Pelennor)  
[10.000] Soldat Elfe de la Dernière Alliance : La Bataille de la Dernière Alliance (Après avoir sauté sur un trampoline, sautez d'une flèche à une autre pour le récupérer)  
[250.000] Galadriel : La Bataille de la Dernière Alliance (Grimper le mur gris avec Gollum)  
[250.000] Gil-Galad : La Bataille de la Dernière Alliance (Détruire la poignée rouge avant les portes de la Crevasse du



Destin)

- [1.000.000] Tom Bombadil : Le Cavalier Noir sur le chemin (Suivre la piste avec Aragorn, avant le pont)
- [80.000] Radagast le Brun : Le Cavalier Noire sur le chemin (Détruire les quatre piliers du Mordor dans Orthanc)
- [80.000] Nazgûl au Crépuscule : Campement au Mont Venteux (Aller dans l'eau au début du niveau)
- [250.000] Arwen : Campement au Mont Venteux (Utiliser la corde elfique dans la 2ème zone, au début, à droite, puis faire le parcours)
- [80.000] Nazgûl : Campement au Mont Venteux (Embraser deux bacs puis détruire un bloc du Mordor)
- [300.000] Bilbon (Aventurier) : Moria : La tombe de Balin (Détruire un coffre dans la 1ère zone, à gauche après avoir grimpé)
- [5.000] Dunlending : Moria : La tombe de Balin (Après avoir détruit un bloc du Mordor, reconstituez l'échelle puis grimper. Puis aller à droite et détruire un coffre)
- [40.000] Grima Langue-de-Serpent : Moria : Le Pont de Khazad-Dûm (Détruire un rocher sur la gauche, au début du chapitre)
- [5.000] Orque de la Moria : Moria : Le Pont de Khazad-Dûm (A la fin de la zone 1, atteindre le jeton au moyen de corde)
- [150.000] Gloin : Moria : Le Pont de Khazad-Dûm (Décochez une flèche pour détruire les Orques au début de la zone 2)
- [50.000] Madrill : Escarmouche à Amon Hen (Détruire un rocher en soulevant une statue, au début du niveau)
- [15.000] Eclaireur Uruk-Hai : Escarmouche à Amon Hen (Détruire une plaque avec Gimli, au dernier endroit où Boromir s'installera)
- [500.000] Lurtz : Escarmouche à Amon Hen (Réparer de quoi grimper avec un Porteur de l'Anneau)
- [80.000] Faramir : L'apprivoisement de Gollum (Détruire un coffre du Mordor après avoir détruit un mur multicolore)
- [200.000] Halbarad : L'apprivoisement de Gollum (Activez la pierre des morts sorti du lac par Gandalf)
- [80.000] Sméagol : L'apprivoisement de Gollum (Grimpez le mur gris avec Gollum à la fin de la 2ème zone)
- [40.000] Grishnack : Le Pistage des Hobbit (Activez la pierre des morts dans la 1ère zone après avoir soulevé une charrette)
- [500.000] Saroumane le Blanc : Le Pistage des Hobbit (Sauter sur un champignon planté dans la 1ère zone)
- [40.000] Ugluk : Le Pistage des Hobbits (Juste avant de sauter à l'aide de deux lianes, démolissez un rocher)
- [15.000] Uruk-Hai : La Bataille du Gouffre de Helm (Détruire une grille à gauche, au début du niveau)
- [15.000] Berserker Uruk-Hai : La Bataille du Gouffre de Helm (Détruire un coffre après avoir abaissé deux leviers)
- [200.000] Haldir : La Bataille du Gouffre de Helm (Ouvrir une porte à l'aide d'un levier, après avoir catapulté Gimli)
- [800.000] Roi des Morts : Le Chemin des Morts (Détruire une tombe, attiré avec Gandalf en hauteur)
- [500.000] Glorfindel : Le Chemin des Morts (Après avoir lancé Gimli, détruisez le bloc du Mordor)
- [25.000] Soldat des Morts : Le Chemin des Morts (Détruisez les têtes de morts sur la corniche de droite après avoir sauté les murs marrons avec un elfe)
- [15.000] Shagrat : L'Antre d'Arachné (Descendre les escaliers au début et détruire le rocher)
- [5.000] Soldat Rohirrim : L'Antre d'Arachné (Détruire 5 squelettes au début de la caverne)
- [20.000] Gamelin : L'Antre d'Arachné (Détruire un coffre au début de la 2ème zone de la caverne)
- [25.000] Chef Mûmak : La Bataille du Pelennor (Utiliser la corde elfique, tout à droite des remparts au début du niveau)
- [80.000] Gothmog : La Bataille du Pelennor (Détruire une poignée rouge, à droite de la 2ème zone)
- [800.000] Roi-Sorcier d'Angmar : La Bataille du Pelennor (Détruire les trois blocs du Mordor)
- [100.000] Bouche de Sauron : La Quête aboutit (Détruire la 1ère poignée rouge de la 2ème zone)
- [100.000] Prince Imrahil : La Quête aboutit (Détruire un rocher après avoir utilisé la corde elfique)
- [1.000.000] Sauron : La Quête aboutit (Pêcher dans la 3ème zone)
- [5.000] Rosie Chaumine : La Comté (Détruire une plaque avec Gimli puis faire pousser une plante et l'ouvrir avec Gandalf)
- [5.000] Gros Bolger : La Comté (Trouver quatre poules)
- [5.000] Elfe de la Lothlorien : Lothlorien (Détruire 15 cibles)
- [80.000] Eomer : Edoras (Détruire au moins 10 statues d'Uruk lors d'une course à cheval)
- [100.000] Boromir (Capitaine armure) : Minas Tirith (Faire un saut du haut d'une poutre)
- [40.000] Dénéthor : Minas Tirith (Allumez les feux d'alarmes)
- [50.000] Beregond : Minas Tirith (Donner à Beregond les trois parchemins des Rôdeurs)
- [10.000] Soldat de la Dernière Alliance : Osgiliath (Détruisez les quatre blasons)
- [5.000] Soldat du Gondor : Osgiliath (Détruire l'Orque caché derrière un tonneau)
- [5.000] Rôdeur du Gondor : Osgiliath (Récupérer le jeton à l'aide d'accroches, peu après avoir franchi un mur avec Gollum)
- [10.000] Haradrim : Mordor (Sautez d'accroches en accroches, près de la lave)
- [40.000] Gorbag : Mordor (Réparer 3 panneaux)
- [0] Elrond (2ème Age) : Finir le jeu à 100%



[0] Lurtz (Nouveau-né) : Finir le jeu à 100%

# LEGO Marvel Super Heroes : L'Univers en Péril

© 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

D5B703 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)

# LEGO Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## CODES

Au menu principal, allez dans la section Codes du menu Options pour saisir les codes suivants. N'entrez qu'un code à la fois.

13glw5	Jimmy Legs
4djlkr	Davy Jones
644thf	Clubba
64bnhg	Cannibale affamé
bwo656	Jacoby
d3dw0d	Barbe Noire
dlrr45	Angelica (déguisée)
ew8t6t	Ammand le Corsair
gdetde	Maîtresse Ching
kd1fkd	Twigg
ld9454	Gouverneur Weatherby Swann
p861jo	L'Espagnol
rked43	Roi George
rt093g	Koehler
rx58hu	Quartermaster
vdjspw	Jack Sparrow
vgf32c	Cannibale en colère
wev040	Phillip
y611wb	Canonnier
zm37gt	Clanker

# Les Mondes de Ralph

© Activision 2012

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

## INVINCIBILITÉ

Allez dans le menu de triche et saisissez le code suivant.

Invincibilité      132136

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche.

132136    Invincibilité

314142    Geler les ennemis

# Les Sims 3

© Electronic Arts / Maxis 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## ARGENT INFINI

Pour avoir de l'argent infini, il faut aller dans le mode Achat puis sélectionner l'article le plus cher possible (selon votre budget). Achetez-le puis placez-le dans votre maison. Ensuite, revenez au mode Achat et, surtout SANS désélectionner l'objet que vous avez choisi précédemment, cliquez sur le bouton Acheter. Répétez l'opération autant de fois que vous le voulez puis vendez tous les objets que vous avez acquis !

# Lock'n Chase

© G-Mode 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[📌 ALLER AU NIVEAU 7.1](#)

A l'écran titre, faites : A, A, B, B, A, B, B. Le mot "Extra" apparaîtra en haut à droite de l'écran si la manipulation a été correctement effectuée. Appuyez sur Start pour commencer.

# Luigi's Mansion 2

© Nintendo / Next Level Games 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## MODE SURPRISE

Après avoir terminé l'aventure solo, sélectionnez l'option Tour hantée du bunker du professeur K.Tastrof pour débloquent le mode Surprise.

## MISSIONS BONUS

### La grande invasion

Capturer les 5 Boos du Manoir du désespoir.

### Une attaque en règle

Capturer les 5 Boos de la Tour des détours.

### Intervention inattendue

Capturer les 5 Boos du Pendularium.

### Guerre des esprits

Capturer les 3 Boos de la Mine des mystères.

### Incursion inquiétante

Capturer les 5 Boos de la Maison des collections.

## MODE TOUR HANTÉE

Terminer la 4ème mission du Manoir du Désespoir.

## ➦ ETAGES INFINIS EN MODE TOUR HANTÉE

### Hunter Endless

Terminez une partie en mode Hunter dans un manoir de 25 étages, puis créez un manoir Tour hantée.

### Polterpup Endless

Terminez une partie en mode Polterpup dans un manoir de 25 étages, puis créez un manoir Tour hantée.

### Rush Endless

Terminez une partie en mode Rush dans un manoir de 25 étages, puis créez un manoir Tour hantée.

### Surprise Endless

Terminez une partie en mode Surprise dans un manoir de 25 étages, puis créez un manoir Tour hantée.

## ➦ LES STATUES

Trouvez toutes les gemmes de chaque manoir pour débloquer toutes les statues du jeu.

## ➦ MÉDAILLES DU PROFESSEUR K.TASTROF

Ces médailles apparaissent sur votre fichier de sauvegarde.

### Médaille #1

Terminez la Quête de la Lune Noire.

### Médaille #2

Capturez tous les types de fantômes de la Vallée des Ombres et de la Tour Hantée.

### Médaille #3

Ayez 3 étoiles à tous les niveaux de la Quête de la Lune Noire.



### Gemmes du manoir du désespoir

#### A-1

- 1) Regardez à la fenêtre du vestiaire pour voir l'ectochien jouer avec la gemme. Sortez par la droite à l'aide du spectroflash pour atteindre l'arrière-cour. Une fois là-bas, aspirez la gemme dans l'arbre.
- 2) Dès l'obtention du spectroflash, retournez dans le jardin et falshez la troisième fleur rose en partant de la gauche.

#### A-2

- 3) Dans le salon, utilisez le spectroflash sur la partie supérieure de l'horloge.
- 4) Dans l'atelier, aspirez le haut du rideau sur le mur de gauche.

#### A-3

- 5) Dans l'entrée, secouez l'armure de droite et aspirez le heaume dès qu'il est tombé. Puis envoyez-le sur le tableau représentant un heaume au-dessus de l'armure de gauche.
- 6) Dans la salle à manger, utilisez le spectroflash sur le coffre au plafond à l'est de la pièce.
- 7) Dans la cuisine, ouvrez le frigo. Aspirez la gemme gelée et mettez-la sur le four à droite de la pièce.

#### A-4

- 8) Dans le patio, faites apparaître la porte à gauche du petit manège. Entrez dans la pièce et ouvrez la porte en haut à gauche. Vous arrivez derrière l'aquarium. Aspirez la gemme.
- 9) Dans le patio, faites apparaître la troisième fontaine pour obtenir une gemme.
- 10) Dans la bibliothèque, faites apparaître le globe terrestre à gauche et aspirez-le.

#### A-5

- 11) Dans le bureau, utilisez le révéloscope sur le tableau représentant une gemme.
- 12) Dans le grenier, allez en bas à droite de la carte. La gemme est au-dessus d'un meuble.
- 13) Dans la chambre, mettez la chaudière en route. Faites tourner le ventilateur au plafond, dès que la toile est brûlée, aspirez derrière le paravent.

### Gemmes de la tour des détours

#### B-1

- 1) Dans le hall de la tour, passez juste derrière les escaliers à gauche. Vous arrivez à côté de la gemme.
- 2) Au laboratoire principal, prenez un ballon et il faut passer derrière les racines. Laissez-vous tomber dans le box en verre où se trouve la gemme.

#### B-2

- 3) Dans le jardin, remplissez un seau d'eau et arrosez la plante en bas à droite. Flashez-la pour avoir la gemme.
- 4) Dans le labo botanique, remplissez un seau d'eau et arrosez les fleurs tout à gauche. Flashez pour avoir la gemme.
- 5) Dans la chambre de culture, une souris se balade avec la gemme. Utilisez le canon pour la tuer et avoir la gemme.

#### B-3

- 6) Dans le hall de la tour, montez les deux premiers escaliers et faites apparaître un tuyau. Ensuite descendez et faites apparaître une porte cachée. Vous arrivez au débarras. Aspirez la boule piquante pour vous débarrasser de la plante. Ouvrez le coffre.
- 7) Dans les racines, mettez le feu à une boule et brûlez les toiles à gauche. Ensuite, prenez le seau d'eau et allez tout à droite arroser la fleur. Flashez-là.
- 8) Au cimetière, dès votre arrivée, regardez en hauteur pour voir la gemme. Aspirez-la.

#### B-4

- 9) Dans la galerie, il suffit d'aspirer les plantes au plafond.
- 10) Dans la salle de jeu, marchez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La tête de la poupée finira par se dévisser et libérera la gemme.
- 11) Dans la verrière, faites apparaître le coffre sur le meuble.
- 12) Dans la salle de musique, prenez un ballon et envoyez-vous sur la plate-forme à droite. Faites apparaître une porte pour aller à un mini-jeu. Récupérez toutes les pierres rouges pour obtenir la gemme.
- 13) Dans la salle de bain, aspirez le papier toilette.

### Gemmes du Pendularium

#### C-1

- 1) Dans la cour du pendularium, allez à droite en suivant les rails. Faites exploser la bombe en la flashant. Avancez ensuite tout à droite et faites apparaître le coffre au bout des rails.
- 2) Dans l'entrepôt, faites apparaître un pot vert et placez-le sur la machine. Aspirez le ruban.
- 3) Dès que vous arrivez à l'accès au beffroi, faites apparaître un coffre en haut à gauche de la carte.

#### C-2

- 4) Dans la cave des tempêtes, aspirez la tapisserie sur le mur au-dessus du lit. Utilisez en suite le révéloscope sur le tableau.
- 5) Dans l'escalier du désert, regardez en haut pour voir la gemme.
- 6) Dans la carrière, tirez DEUX FOIS MAXIMUM le chariot. Entrez dans la pièce où il se trouvait, la gemme se trouve en bas de la carte.

#### C-3

- 7) Dans le foyer de l'horloger, aspirez le tapis et faites tourner le ventilateur pour mettre 9h sur l'horloge. Occupez-vous du fantôme pour avoir la gemme.
- 8) Dans la rotonde, franchissez les poutres et la troisième vous permet d'accéder à un balcon au bout duquel se trouve un coffre.
- 9) Dans la rotonde, descendez les escaliers qui mènent au boss mais allez tout à gauche et aspirez pour avoir la gemme.

#### C-5

- 10) Dans la salle du balancier, faites apparaître les planches à droites. Grimpez sur les caisses et avancez pour accéder à un mini-jeu. Ramassez les pierres rouges pour avoir la gemme.
- 11) Dans le pôle de maintenance, tombez dans le sable et faites apparaître le coffre au pied de l'engrenage.
- 12) Il faut avoir l'assistoad pour obtenir la gemme. Quand vous revenez au monte-charge, aspirez-le et envoyez-le au premier plan. Il récupérera la gemme.

### Niveau du boss

- 13) Dans « engrenages », allez en bas à gauche pour avoir la gemme.

### Gemmes de la mine des mystères

## D-1

- 1) Dans le garde-manger, faites apparaître le vêtement à droite de la pièce. Aspirez le tout pour avoir la gemme.
- 2) Dans la cabane du pêcheur, aspirez en bas à gauche, la gemme viendra à vous.
- 3) Dans la prison de glace, montez à l'aide du geyser et envoyez l'assistoad dans l'entrée au nord. La gemme apparaît en bas.
- 4) Dans les remontées, empruntez le télésiège en l'aspirant. Lâchez prise et aspirez le nid.
- 5) À la croisée, vous avez des jumelles. Regardez dedans, vous verrez un oiseau emporter la gemme et la déposez dans un tonneau. Vous la récupérerez plus tard en arrivant par l'autre entrée. Si vous n'avez pas regardé dans les jumelles, la gemme ne sera pas là.

## D-2

- 6) Dans le chemin du chalet, il y a un poulet rôti sur le barbecue. Aspirez-le et faites fondre la glace sur le tableau en bas des escaliers. Le révéloscope fera le reste.
- 7) À l'allée des dangers, faites apparaître la pioche en bas à droite de la pièce. Aspirez pour faire apparaître deux bouts de bois. Mettez-les sur la glace pour la briser et récupérez la gemme.
- 8) Dans la descente expresse, il faut parvenir à passer dans la roue pour attraper la gemme au passage.
- 9) Dans le monte-charge, lorsque vous descendez, vous avez une chaîne. Tirez dessus et remontez un peu plus haut pour avoir la gemme libérée.
- 10) Dans le cœur des montagnes, lorsque les boules brûlantes arrivent dans la pièce, aspirez-en une et regardez en hauteur pour voir la gemme gelée.

## D-3

- 11) Aux chemins perdus, faites apparaître dans la partie ouest un coffre. Passez par le portail pour absorber les boules à l'est. Revenez en suite à l'ouest pour ouvrir le coffre.
- 12) Dans la carrière de cristal, prenez simplement le portail. Il vous ramène dans le chalet et vous libérez la gemme par la même occasion.
- 13) Dans les remontées, utilisez le canon pour faire chuter l'arbre là où se trouve le nid. Jouez ensuite au funambule pour accéder à un mini-jeu. Il suffit de toucher les fantômes dans les temps pour avoir la gemme.

## Gemmes de la maison des collections

### E-1

- 1) Dans le laboratoire secret, tournez la manivelle pour faire tomber le heaume de l'armure. Aspirez-le et éjectez-le sur la bouteille à droite.
- 2) Dans les catacombes hantées, flashez les armures. Elles indiquent la direction à suivre avec leurs épées. Après la troisième armure, faites apparaître la quatrième au nord du couloir suivant. Suivez l'indication et obtenez une boule. Enflammez-la et revenez à la troisième armure. Brûlez la toile d'araignée au nord.
- 3) À partir de la gemme précédente, allez tout au sud du couloir pour arriver à une porte. Entrez pour arriver au bord du gouffre et aspirez la gemme en hauteur.

### E-2

- 4) Dans le grand hall, faites apparaître une chaîne sur la statue de droite en bas des escaliers. Tirez la chaîne et récupérez la gemme dans le coffre.
- 5) Faites apparaître la porte des toilettes gauche dans le passage est. Entrez et tirez la chasse d'eau.
- 6) Dans la salle de l'exposition polaire, tirez la trompe du mammouth pour accéder à un mini-jeu. Il suffit de finir la grande étoile. Les petites étoiles se trouvent sur le sol, une dans la statue en bas à gauche de la carte et la dernière, il faut aspirer quand elle passe dans le ciel.
- 7) Prenez le seau de l'exposition médiévale et allez le remplir à la salle de l'exposition tropicale en passant par les portails. En passant toujours par les portails, allez à la salle de l'exposition antique et montez pour arroser la plante à gauche. Flashez-la.

### E-3

- 8) Dans la salle de l'exposition aéronautique, tirez les deux sacs rouges pour libérer la gemme.
- 9) Dans la salle de l'exposition marine, passez par le portail et retournez dans la salle d'exposition médiévale. Prenez le seau et retournez dans la salle de l'exposition marine. Placez le seau en haut à droite sur la bouée à terre. L'accès à la porte sera libéré. Entrez et ouvrez le coffre au bout.
- 10) Prenez un ballon violet dans le bureau et rendez-vous dans le hall. Envolez-vous à droite pour atterrir sur une corniche. Flashez la statue au premier plan, elle lâchera le livre bleu. Descendez le récupérer. Prenez le portail pour la salle d'exposition médiévale et placez-le dans la bibliothèque de livres bleus. À vous la gemme.
- 11) Prenez un ballon violet dans le bureau et rendez-vous dans la salle d'exposition tropicale en prenant les portails. Envolez-vous et allez à gauche. Vous pouvez accéder à un ballon jaune. Prenez-le et ramassez les pièces le plus vite possible. Un coffre contenant la gemme apparaît si vous y parvenez.
- 12) Prenez un ballon violet dans le bureau et rendez-vous dans la salle d'exposition polaire. Envolez-vous en haut à gauche. Prenez le ballon jaune ramassez les pièces le plus vite possible. Un coffre contenant la gemme apparaît si vous y parvenez.
- 13) Dans la salle d'exposition ferroviaire, faites apparaître les rails. Montez ensuite dans le train. Attendez que Luigi revienne avec la gemme.

## OBTENIR TOUS LES BOOS

### Manoir du désespoir

#### A-1

Dans le garage, à l'aide du Révéloscope, faites apparaître la roue en haut à droite.

#### A-2

Dans le vestiaire, faites apparaître la table en bas à gauche.

#### A-3

Dans l'atelier, aspirez le drap et faites apparaître le chevalet.

#### A-4

Dans la salle à manger, faites apparaître la table.

#### A-5

Dans la bibliothèque, Faites apparaître le piano.

### Tour des détours

#### B-1

Dans la salle de l'hydrogénérateur, faites apparaître une armoire à gauche du coffre.

#### B-2

Dans les égouts, aspirez la dernière plante rose au plafond.

### B-3

Dans la crypte, faites apparaître l'urne à droite du tableau contenant l'Assistoad.

### B-4

Dans le séjour, faites apparaître un tableau au mur. Appuyez sur "X" pour le remettre droit.

### B-5

Dans la salle des outils, faites apparaître tous les objets pour le faire apparaître.

## Pendularium

### C-1

Dans l'entrepôt, ramassez le pot rouge à droite, puis placez-le sur la machine et aspirez le ruban.

### C-2

Dans la carrière, après avoir fait monter le sable, faites apparaître le pont.

### C-3

Dans la chaufferie, battez les deux fantômes verts pour le faire apparaître.

### C-4

Dans la salle de l'accès au beffroi, faites apparaître la lanterne de droite.

### C-5

Dans la salle des rouages, aspirez un drap à gauche pour atteindre une petite salle puis faites apparaître le coffre en bas à gauche.

## Mine des mystères

### D-1

Lorsque vous revenez dans la station avec la clé, faites apparaître le tonneau à droite de la porte fermée.

### D-2

Dans le chalet, faites apparaître la chaise à bascule à droite de la cheminée.

### D-3

Au cœur des montagnes, faites apparaître la bouilloire au-dessus du feu. Ensuite, soufflez-la pour la faire chauffer.

## Maison des collections

### E-1

Dans le laboratoire secret, faites tourner la manivelle pour le faire sortir de l'armure.

## E-2

Placez les deux Assistoad dans les cages de la cour intérieure.

## E-3

Dans le bureau, prenez un ballon violet et retournez dans la salle de l'exposition médiévale par les portails. Une fois là-bas, envoyez-vous en haut à droite et atterrissez sur le lit. Prenez le ballon jaune et récupérez les pièces formant un Boo. Un coffre apparaîtra.

## E-4

Après avoir fait apparaître la locomotive, le Maxi-Boo (10 Boos) apparaîtra.

## E-5

Dans la salle de l'exposition aéronautique, faites apparaître la montgolfière.

# SOLUTION COMPLÈTE

## Quête principale

### Le Manoir du désespoir

#### A-1 : L'Ectoblast 5000

Le niveau débute dans la cour du château de Luigi. Tentez de pénétrer dans le fameux manoir pour vous apercevoir que la porte nécessite une clé. Partez de suite sur la gauche et regarder par la fenêtre pour lancer une petite séquence animée. Après cette action, descendez les escaliers et attrapez la souris afin de récupérer la clé, puis entrez enfin dans le manoir.

Une fois à l'intérieur, prenez immédiatement la porte à gauche qui vous conduira dans le garage. A l'intérieur, fouillez la voiture afin de débusquer le précieux Ectoblast 5000. Toujours dans cette pièce, sur votre gauche, vous trouverez un coffre contenant une clé, après avoir aspiré le drap qui dissimulait ce dernier.

Retournez dans le hall puis aspirez le rideau masquant une porte sur votre droite. Entrez puis, une fois à l'intérieur, aspirez en direction du ventilateur placé au plafond afin de débusquer une nouvelle clé. Sortez de la pièce pour retrouver le hall puis utilisez la première clé dans la serrure de la porte du fond.

Vous accédez à un couloir gardé par des armures mobiles. Courez sans vous arrêter jusqu'à la porte du fond, puis ouvrez cette dernière avec votre seconde clé. Une fois dans la pièce, ouvrez le meuble sur votre droite pour obtenir un premier os doré puis prenez les escaliers afin de vous rapprocher ensuite du ventilateur ancré au plafond. Utilisez votre Ectoblast 5000 afin de le faire descendre jusqu'en bas puis revenez le plus vite possible en bas de la pièce afin de récupérer le Spectroflash.

Désormais équipé du Spectroflash, utilisez ce dernier en bas des escaliers, à droite, au niveau du tableau contenant un interrupteur vert. Entrez dans le dressing puis positionnez Luigi sur les WC afin d'accéder à une pièce secrète. Aspirez le rideau de douche pour faire apparaître un fantôme puis retournez dans le dressing en évoluant vers la porte de sortie, afin d'affronter ce dernier, qui ne vous posera aucun problème majeur.

Sortez enfin et combattez les fantômes afin de clore ce premier niveau.

### A-2 : Dans le vif du sujet

Cette mission démarre dans le hall d'entrée. Passez la porte du fond, traversez le couloir gardé par les armures puis entrez dans le second hall. Dirigez-vous vers les rouages au fond à gauche afin d'essayer d'activer le mécanisme pour lancer une petite scène durant laquelle des fantômes vont voler les pièces de ce dernier.

Tentez d'ouvrir la porte à gauche du mécanisme, action qui fera apparaître un autre fantôme détenteur d'une clé. Suivez-le et aspirez-le pour récupérer la clé, puis insérez cette dernière dans la porte du fond à gauche, afin d'accéder ensuite au laboratoire. Regardez ensuite le tableau noir puis abattez les ennemis qui apparaissent dans la foulée, afin de gagner une première pièce du rouage.

Redirigez-vous maintenant vers le hall au mécanisme et orientez-vous vers l'étage supérieur par les escaliers qui vont se dérober sous les pieds de Luigi, libérant ainsi de nouveaux fantômes. Débusquez-les, aspirez-les, puis montez enfin à l'étage supérieur et prenez la porte de gauche.

Prenez ensuite la porte qui vous conduira au salon puis, une fois à l'intérieur, ouvrez le meuble situé en haut à gauche pour récupérer un os en or. Aspirez ensuite en direction du Gramophone pour faire apparaître de nouveaux fantômes, qui vous donneront un second rouage après leur défaite.

Retournez dans le couloir puis entrez dans la chambre, afin de tirer la corde située au plafond (en aspirant), ce dans le but de faire descendre le lit, qui vous conduira dans une autre pièce, un bureau. Aspirez tous les fantômes pour faire apparaître un troisième rouage.

Après l'avoir récupéré, aspirez le tapis situé à droite de la pièce, pour révéler un interrupteur. Placez-vous dessus pour faire disparaître le feu de cheminée. Entrez ensuite dans la cheminée, afin d'atteindre une nouvelle pièce, l'atelier. Cette fois encore, aspirez tous les fantômes pour récupérer un nouveau rouage, le quatrième et dernier. Sortez de la pièce en aspirant au niveau de la porte (jetez un oeil sur votre carte pour la localiser) et regagnez le hall histoire de remettre les rouages en place. Ces derniers étant tordus, le Professeur vous téléportera au QG. Fin de cette mission.

### A-3 : Tragédie musicale

Depuis le hall d'entrée, passez le couloir (pas d'attaques d'armures pour cette-fois), puis pénétrez dans le second hall afin de faire usage de la manivelle dans le mécanisme. Passez à l'étage supérieur par les escaliers puis prenez la grande porte au centre afin d'accéder à la pièce contenant un ascenseur. Débarrassez-vous des trois fantômes et des araignées puis récupérez un nouvel os en or dans la jarre placée à droite de l'ascenseur. Prenez maintenant la porte située à gauche de la pièce et accédez à la bibliothèque.

Une fois à l'intérieur, regagnez le côté droit de la pièce en prenant garde aux attaques de livres et entrez dans la salle à manger. Aspirez la nappe de la table pour récupérer des coeurs de vie et tirez sur la corde située à droite de la salle, ce afin d'ouvrir l'accès au monte-plats, qui vous conduira à la cuisine.

Dans cette pièce, de nouveaux fantômes vous attendent. Attendez qu'ils vous aient chargé pour les surprendre immédiatement après avec votre Ectoblast puis sortez de la pièce en empruntant la porte de gauche, qui vous conduira à la partie inférieure de la bibliothèque.

Dans la bibliothèque, dirigez-vous vers le piano et aspirez le fantôme à plusieurs reprises pour le vaincre, tout en vous méfiant des projections de livres. Nettoyez la pièce de tous ses fantômes pour terminer ce niveau.

### A-4 : Illusions retrouvées

Depuis le hall d'entrée, rejoignez le second hall en passant par le couloir des armures, puis prenez la porte du fond à gauche. Une fois dans le couloir, approchez-vous de la première porte (laboratoire) pour la faire disparaître. Retournez dans le grand hall et prenez les escaliers pour les faire se dérober sous vos pieds. Affrontez les fantômes avant de reprendre les escaliers et de passer la porte située en haut à gauche. Entrez ensuite dans le salon et utilisez la cheminée pour descendre dans le laboratoire.

Partez sur la droite de la pièce, au fond, afin d'interagir avec la machine, ce dans le but de récupérer un premier accessoire. Aspirez ensuite le grand tableau vert, abattez les fantômes, puis récupérez enfin le Révéloscope au centre de la pièce. Utilisez ce dernier pour faire réapparaître la porte disparue quelques minutes plus tôt.

Sortez de la pièce, suivez le couloir puis faites apparaître la clé située dans le tableau à gauche d'une toile d'araignée géante, à l'aide du Révéloscope. Toujours grâce à ce dernier, faites apparaître la porte sur le mur de droite, puis entrez dans le patio.

Partez à l'extrême droite pour glaner un os en or situé dans une jarre. Descendez ensuite les escaliers et dirigez-vous complètement à droite après la fontaine, pour faire apparaître une statue. Faites tourner l'hélice placée sur la tête de cette statue dans l'optique de récupérer une clé. Revenez sur vos pas en passant par les escaliers et prenez la porte située en face de ces derniers pour pénétrer dans la cuisine. Aspirez les fantômes puis partez sur la droite pour tirer sur la corde située au plafond, action qui fera apparaître le monte-plat.

Utilisez le dernier afin d'accéder à la salle à manger. Aspirez tous les nébulosphères pour faire apparaître le gardien des lieux, un Boo ! Pour le battre, utilisez le révélateur afin de le rendre visible, puis attrapez sa langue en l'aspirant. Aspirez-le ensuite complètement une fois qu'il sera K.O. Fin de ce niveau.

#### A-5 : Poussière et toiles

Au cours de cette mission, vous devrez repérer et aspirer toutes les toiles d'araignée. Impossible cependant de vous donner avec précision les emplacements de ces toiles, ces dernières changeant de place d'une partie à une autre. Néanmoins, votre carte située sur l'écran inférieur de la 3DS vous permettra de localiser les pièces concernées. Pensez toutefois à utiliser les sources de chaleur en allumant par exemple une chaudière, puis en aspirant les boules de toiles qui, une fois collées à votre Ectoblast, feront office de torches très utiles pour enflammer les toiles.

Pour accéder au grenier, tirez la corde au fond du corridor (après avoir enflammé la grosse toile) afin de révéler un escalier. Par ailleurs, pour débusquer l'os en or, pénétrez dans la salle de l'ascenseur (depuis le grand hall, au 1er étage, en passant par la grande porte), puis fouillez la jarre située à gauche de la pièce.

Le niveau se termine une fois que toutes les toiles ont été nettoyées.

#### A-Boss : L'antre de la bête

Dans ce niveau, vous devrez affronter le boss du manoir. Depuis la pièce de l'ascenseur, utilisez ce dernier pour descendre jusqu'au boss. Rendez-vous au fond de la cave afin d'aspirer la boule sur la toile d'araignée, action qui déclenchera une cinématique faisant apparaître le boss, un arachnide gigantesque !

Approchez-vous de l'araignée et attendez qu'elle ouvre les yeux pour l'éblouir avec la torche. Profitez qu'elle soit sonnée pour aspirer la boule, puis reculer avec cette dernière jusqu'à l'armure tenant une torche. Déclenchez le mouvement du bras de l'armure en passant sur la petite planche, ce afin d'enflammer la boule, puis lâchez-là immédiatement. Pendant votre évolution, méfiez-vous des projectiles lancés par la bestiole.

Affrontez maintenant un nouveau fantôme lancé par le boss.

Pour battre l'ectoplasme, attendez que ce dernier vous charge, évitez-le, puis éblouissez-le avec la torche avant de l'aspirer. Cachez-vous ensuite rapidement sur le côté afin d'éviter la charge de l'araignée puis faites tourner la boule de toile en aspirant le lustre, histoire de la faire enflammer par la torche de l'armure, mais tout en évitant les projectiles adverses. Une nouvelle armure fait alors son apparition sur la droite.

Evoluez vers l'araignée et éblouissez-là une nouvelle fois lorsqu'elle ouvre ses yeux, ce pour saisir la boule de toile. Reculez alors jusqu'à déclencher le mécanisme de la nouvelle armure, qui empalera la boule sur sa lance. Faites ensuite tourner le lustre en aspirant pour enflammer la boule, puis préparez-vous à combattre un nouveau fantôme. Après l'avoir frappé, courez vous mettre à l'abri sur un côté, histoire d'éviter la charge du boss.

Attendez qu'elle regagne son poste pour vous approcher, l'éblouir et récupérer la boule de toile située un peu avant sa toile, sur la droite. Faites flamber cette dernière grâce à l'armure à la torche, tout en évitant projectiles et petites araignées. Une fois en feu, rapportez la boule vers le boss, en prenant garde aux chutes de colonnes et autres



projectiles. Faites cramer la toile dissimulant une troisième armure sur la gauche un peu avant l'araignée, puis éblouissez la bête (toujours selon le même principe) avant de saisir sa boule de toile.

Reculer ensuite jusqu'à déclencher le mouvement de la troisième armure, afin d'enflammer la boule. Cette action fera apparaître une dernière fois le fantôme. Débarrassez-vous de lui, puis récupérez le diamant pour clore ce niveau.

## Tour des détours

### B-1 : SOS Plombier

Cette mission débute derrière la grille conduisant à la tour. Partez de suite à droite et récupérez la clé en éblouissant la dernière fleur. Entrez ensuite dans la salle de l'hydrogénérateur puis filez à droite afin de pénétrer dans la salle des machines. Dirigez-vous à l'extrême droite de la pièce pour récupérer une nouvelle clé dans le coffre puis positionnez-vous au niveau de la grosse machine afin de déclencher l'appel du Professeur.

Ressortez par la porte de gauche qui mène à l'entrée de la tour, puis aspirez la feuille cachant la porte située complètement à gauche, afin d'accéder au hall de la tour. Tout de suite sur votre droite, utilisez le Révéloscope sur le mur dans l'optique de faire apparaître une porte, qui vous mènera à la serre, à l'intérieur de laquelle se trouvent plusieurs fantômes. Pour les anéantir, attendez qu'ils baissent leur garde (une pelle), puis appliquez la technique habituelle. Sortez par la gauche de la serre.

En sortant, dirigez-vous vers les marches à gauche, puis récupérez l'os en or caché entre les deux escaliers dans un tonneau. Montez jusqu'en haut de ces escaliers puis entrez dans la pépinière, en vous préparant à affronter deux plantes carnivores. Pour les réduire à néant, récupérez tout d'abord la boule végétale située sur le meuble en face des deux monstres, ce en aspirant avec votre Ectoblast. Placez-vous ensuite en face de l'une des plantes et attendez qu'une cible apparaisse sur sa tête pour expulser la boule végétale dans sa direction (cette-fois en soufflant avec l'Ectoblast). Procédez de la même manière avec la seconde plante carnivore, puis récupérez la clé dans le coffre, avant de sortir par la porte située à droite, vers le bas de la pièce.

En sortant, aspirez le tapis afin de ne pas tomber dans le trou, puis prenez la porte de droite pour entrer dans la galerie. Evitez les nuées de chauve-souris en passant entre deux vols, puis entrez dans le laboratoire principal. Tuez les nombreux fantômes avant d'aspirer une boule végétale mauve, tout à droite de la pièce, mais sans l'absorber totalement, afin de vous en servir comme ballon gonflable (soufflez avec l'Ectoblast), utile pour accéder à la pièce du dessus.

Lors de votre ascension, prenez garde aux pics jonchant les murs et le plafond puis partez complètement à gauche pour prendre la porte qui vous conduira au réservoir. Avant de prendre les escaliers, aspirez la plante afin de gagner quelques coeurs de vie, si besoin. Arrivé au sommet, anéantissez le fantôme puis récupérez son seau, avant de le remplir de boue grâce au tuyau percé situé plus haut. Placez ensuite le seau plein au centre de la machine à droite, puis positionnez Luigi sur le carré jaune, avant d'utiliser la lampe de poche, ce dans l'optique d'allumer simultanément les quatre interrupteurs. Aspirez maintenant le mini-boss, un gros fantôme jaune, tout en prenant garde à ses projections de boue. Fin de la mission.

### B-2 : De l'eau à notre moulin

Dès le début de cette mission, pénétrez dans la cour puis aspirez la plante dans le coin gauche afin de laisser couler l'eau, puis partez vers la grille du fond et faites tourner ses hélices, avant de constater le vol de ces dernières.

Partez maintenant à la recherche des cinq voleurs, qui sont indiqués sur la map affichée sur l'écran inférieur de la console. Pour débusquer le premier, partez vers la droite de la cour puis entrez dans la salle de l'hydrogénérateur. Utilisez ensuite votre révélateur afin de faire apparaître un coffre et récupérez l'os en or dans le tonneau puis flashez le boîtier à droite de la porte du fond (à gauche de la pièce), pour pénétrer dans le refuge du jardinier.

Une fois dans cette pièce, utilisez l'Ectoblast sur le ventilateur au plafond, dans le but de faire disparaître le lit. Ouvrez ensuite l'armoire au fond de la salle, à droite, afin de débusquer un cache-cacheur qui fuira ensuite à l'étage inférieur. Ramassez le sceau puis montez sur la plateforme qui vous descendra jusqu'au labo souterrain. Dirigez-vous à gauche

de la pièce histoire d'ouvrir le bureau dans lequel se camoufle le cache-cacheur. Aspirez-le afin de récupérer une première aile du moulin.

Retournez dans le refuge du jardinier en récupérant une boule végétale à l'extrême droite du souterrain et en soufflant dans cette dernière pour élever Luigi dans les airs. Sortez du refuge et rendez-vous dans la salle des outils, au sein de laquelle de nouveaux fantômes vous attendent. Après vous en être débarrassé, ouvrez l'un des tiroirs au fond de la pièce pour débusquer un cache-cacheur, qui vous livrera une nouvelle aile du moulin après sa capitulation.

Accédez ensuite au Jardin en passant par la porte de droite puis mettez la tondeuse en marche avant de descendre vous occuper des fantômes et notamment du cache-cacheur passant de jarre en jarre. Après sa défaite, vous obtiendrez une troisième aile du moulin.

Repartez dans la salle des outils et utilisez le passage secret situé au fond à droite de cette pièce, histoire de rejoindre l'escalier en bois. Montez l'escalier mobile en suivant le rythme des marches puis abattez le fantôme au niveau du premier palier avant de pénétrer dans le labo botanique. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous sur la gauche au niveau de la grosse machine puis révélez le morceau du tuyau manquant au plafond avec votre révélateur. Ensuite, flashez les trois interrupteurs en même temps, action qui fera couler l'eau dans l'immense bocal dans lequel se trouve une pousse qui vous permettra d'accéder à l'étage supérieur après arrosage.

Une fois dans la chambre de culture, aspirez les fantômes puis ouvrez la petite commode au fond de la pièce à gauche pour débusquer un cache-cacheur détenteur de la quatrième aile du moulin. Sortez de la pièce et accédez à l'étage supérieur par les escaliers pour aboutir à la salle de musique. Cette-fois encore, aspirez les fantômes puis interagissez avec l'orgue pour combattre l'ultime cache-cacheur, qui vous livrera la dernière aile du moulin. Fin de cette mission.

### B-3 : Les marches funèbres

Vous commencez cette mission derrière la grille amenant à la cour. Partez à droite en prenant garde à ne pas vous faire croquer par la plante carnivore puis dégazez la gouttière en tirant sur la plante, ce afin de laisser s'écouler l'eau. Arrosez ensuite les emplacements des deux plantes à droite de la grille, puis récupérez la boule végétale, dans le but d'abattre la plante carnivore, action qui vous permettra d'accéder enfin à la cour.

Débarrassez-vous des fantômes puis prenez la porte de droite afin de récupérer un os en or dans le tonneau situé dans le coin gauche, près de l'entrée. Ressortez dans la cour et allez remettre en place les ailes du moulin, puis entrez dans l'arbre creux.

Evoluez ensuite jusqu'au sommet de l'arbre puis aspirez la boule située au centre de la grande toile d'araignée en vue de la faire flamber à l'aide d'une torche. Après ouverture, la porte se referme violemment, vous interdisant ainsi l'accès. Aspirez la boule suspendue pour redescendre puis, une fois dans la petite marre, attrapez une boule de toile puis enflammez là à l'aide d'une torche, afin de réduire en cendres la grande toile d'araignée. Entrez maintenant dans la racine grâce à la porte qui vient de s'ouvrir.

Evoluez jusqu'à une petite salle et aspirez le tapis de feuilles à gauche, puis la racine dissimulée derrière, dans l'optique de faire apparaître un ascenseur. Entrez pour accéder au cimetière, traversez ce dernier puis accédez à la crypte par les escaliers. Une fois à l'intérieur, tirez à plusieurs reprises sur la liane afin de démolir le mur. Partez ensuite libérer Toad en utilisant le révélateur face au tableau.

Sortez tous les deux de la crypte et partez vers le cimetière pour affronter les trois soeurs.

Pour les battre, il vous suffit d'attendre que l'une des trois soeurs baisse sa garde en profitant de l'occasion pour la flasher. Pensez à esquiver les attaques des deux autres soeurs pendant chaque duel. Répétez ainsi l'opération jusqu'à la victoire. Suite à cela, partez complètement à droite en tenant Toad, montez les petites marches et grimpez sur le cercueil, afin de disposer d'un surcroît de poids utile pour faire descendre l'objet.

Une fois dans l'égout, partez à droite et ouvrez la porte pour aboutir dans un couloir (labo souterrain). Aspirez Toad afin de passer la surface d'eau, puis utilisez l'écran sur la gauche. Fin de la mission.

### B-4 : Le grand plongeon

Entrez de suite dans la cour puis partez sur la gauche afin de rejoindre le hall de la tour, mais faites bien attention aux plantes carnivores qui peuvent facilement vous atteindre depuis leurs emplacements. Pour éviter d'être croqué, utilisez le bouton de course.

Dirigez-vous maintenant vers la porte du haut (hall de la cour) en évitant la charge de la plante rouge. Aspirez-là ensuite et engouffrez-vous par la porte pour entrer dans la serre. Une fois à l'intérieur, appliquez la même méthode afin d'anéantir les trois fleurs rouges puis sortez par la porte de gauche de la pièce.

En sortant, pensez à glaner un os en or dans le tonneau situé tout de suite à droite, puis montez les escaliers sur la gauche et entrez dans la pépinière. Rendez-vous à droite pour faire tourner la vanne d'eau avec votre Ectoblast. Débarrassez-vous ensuite de la fleur rouge au fond à droite de la pièce afin de récupérer un sceau, puis remplissez ce dernier dans le but d'arroser la plante au centre de la salle. Accédez maintenant à la salle de jeu grâce au passage désormais accessible.

Dans la salle de jeu, partez regarder par la fenêtre de la maison de poupée, côté gauche, afin de visualiser la boîte qui bouge. Partez ensuite interagir avec cette dernière pour libérer les fantômes. Aspirez-les puis sortez de la pièce par la porte située en bas à droite. Une fois dans le séjour, traversez ce dernier en vue d'accéder à la verrière.

Tirez ensuite la corde rouge pour faire apparaître les marches de l'escalier puis empruntez ce dernier. Une fois à l'étage supérieur, pensez à récupérer les cœurs dans le coffre placé à gauche puis prenez la porte pour aboutir dans la chambre. Passez cette dernière et entrez dans le couloir ouest avant de prendre la porte de droite, puis rejoignez la salle de musique en passant le nid des corbeaux.

Récupérez ensuite une boule végétale-ballon pour accéder au balcon du nid des corbeaux sur la gauche de la pièce, après avoir poussé la porte. Récupérez enfin la clé en utilisant le révélateur sur le tableau.

Revenez maintenant sur vos pas en sortant de la salle de musique, puis en passant par le nid de corbeaux. Une fois dans le couloir ouest, ouvrez la porte du fond à l'aide de votre clé, ce dans l'optique de pénétrer dans la salle de bain. Dirigez-vous vers la chaise longue avec la bouée et interagissez avec cette dernière afin d'être propulsé dans la piscine. Faites apparaître la statue de grenouille manquante à gauche, à l'aide du Révéloscope, puis anéantisiez tous les fantômes. Utilisez le Révéloscope et prêtez attention aux remous dans l'eau de la piscine afin de détecter ces derniers. Une fois le combat remporté, le protoclé vous sera remis...avant qu'un infâme Ectochien ne vienne vous le voler ! Fin de cette mission.

### B-5 : La clé mystère

Entrez dans la cour des tours, prenez la porte de droite, traversez la salle de l'hydrogénérateur et, une fois dans le couloir Est, prenez la porte de droite en direction de la salle des outils. Fouillez le bureau au fond de la pièce pour libérer l'Ectochien, puis poursuivez-le dans le Jardin, en prenant la porte de droite. Après que l'Ectochien ait tenté de vous écraser à l'aide de la tondeuse, redirigez-vous vers la salle des outils, action qui fera apparaître de nouveaux fantômes. Après vous en être débarrassé, retournez pour de bon dans la salle des outils.

Utilisez votre Révéloscope afin de faire réapparaître tous les meubles de la pièce et débusquer l'os en or en fouillant dans l'établi du haut, à droite. Activez maintenant la fontaine sur la droite pour accéder à l'escalier en bois. Méfiez-vous du fantôme au pied des marches, que vous pourrez visualiser en utilisant le Révéloscope puis prenez l'escalier afin de ne pas lâcher l'Ectochien, toujours en fuite. Une fois à l'étage, entrez dans le labo botanique puis passez dans la chambre de culture à l'aide de la plante-escalier. Sortez par la droite et continuez votre ascension jusqu'à la salle de musique.

Faites réapparaître l'orgue grâce au Révéloscope puis interagissez avec ce dernier pour faire sortir l'Ectochien. Sortez de la pièce à gauche sur les traces de l'animal, que vous retrouverez après avoir passé successivement le nid de corbeaux, le couloir Ouest puis la salle de bain, à l'intérieur de laquelle se terre le fameux Ectochien, à gauche de la pièce, dans la cuvette de droite. Repartez enfin dans la chambre et aspirez le drap du lit de droite, dans l'optique d'affronter finalement la bestiole. Fin de la mission

### B-Boss : Cime en vue

Pour accéder à la salle du boss, vous devrez tout d'abord passer l'embûche des escaliers en sélectionnant à chaque fois le bon parmi une série de trois. La meilleure méthode pour y arriver est de visualiser un maximum d'escaliers dont les flammes sont éteintes, indice permettant d'emprunter le bon à coup sûr. Après chaque erreur, les mauvais escaliers seront inaccessibles, ce qui vous facilitera la tâche à chaque essai.

Pour abattre le boss, évitez toutes ses charges jusqu'à ce que ce dernier saute quelques secondes et retombe. Aspirez-lui ensuite la queue puis aspirez le fantôme. Répétez cette opération jusqu'à la victoire finale. Fin de la mission.

## Pendularium

### C-1 : L'heure de vérité

La mission débute au niveau de la cour du Pendularium. Après avoir flashé l'interrupteur pour faire lever la barrière, dirigez-vous vers la pendule et utilisez l'Ectoblast de Luigi afin de faire tourner les aiguilles jusqu'à obtenir l'heure de 3H30, ce afin de débloquent l'entrée.

Depuis l'entrepôt, prenez la porte du fond histoire d'entrer dans la rotonde, en vue de récupérer un os en or, sur la droite, dans la commode. Retournez ensuite dans l'entrepôt et dirigez-vous complètement à droite de ce lieu afin d'ouvrir un coffre à l'aide du Révéloscope. Récupérez le pot en or puis allez le placer l'étau situé à l'entrée de l'entrepôt. Utilisez l'Ectoblast pour faire tourner ce dernier et récupérer la clé. Pénétrez maintenant dans l'atelier par la porte de droite.

À l'intérieur, flashez la grosse bombe afin de casser les défenses des fantômes, que vous pourrez ensuite aspirer, puis prenez la porte de droite pour aboutir à l'accès au beffroi. Dirigez-vous vers la grande horloge et interagissez avec elle avant d'affronter les fantômes tourbillons. Il suffit d'attendre que ces derniers reprennent leur forme de fantômes pour les abattre. Après leur défaite, récupérez la clé et utilisez-la dans la porte de droite, après avoir aspiré le sable masquant le petit escalier.

Une fois dans le magasin, flashez la petite bombe située au fond, au centre de la pièce, afin de laisser le sable remplir la pièce, puis regardez par le tuyau à côté de la porte de droite, avant de tirer sur la chaîne, histoire de faire descendre l'escalier mobile. Empruntez ce dernier et combattez les fantômes après votre chute. L'un d'entre eux se cachera longuement dans le sable. Suivez-le avec patience et aspirez-le au moment opportun avant de reprendre les escaliers, qui vous mèneront à la porte d'accès au beffroi partie haute. Utilisez ensuite le révélateur afin de faire apparaître la totalité de la passerelle puis entrez dans le bureau des plans.

Utilisez l'Ectoblast pour faire tourner le ventilateur situé au plafond, ce dans le but d'ouvrir la partie cachée de la pièce. Engouffrez-vous y sans plus attendre puis ouvrez le petit secrétaire histoire de récupérer la boussole Lassido et de clore cette mission.

### C-2 : Expédition souterraine

Dès le début de la mission, dirigez-vous vers le point indiqué sur la carte, à savoir un tas de sable, afin d'entrer dans la cave des tempêtes. Une fois en bas, aspirez les fantômes et récupérez le boulet que l'un d'eux vient de laisser tomber, puis placez ce dernier sur le monte-charge pour libérer l'accès à la porte.

Dans le couloir du désert, évoluez jusqu'à la pièce " sous la rotonde ", dans laquelle vous trouverez un os en or, au coin à droite, dissimulé dans une boîte. Utilisez ensuite la chaîne (trois fois de suite) afin d'abattre le mur et pour aboutir à la coulée de sable, puis à la carrière.

Descendez maintenant jusqu'au chariot minier puis tirez ce dernier de manière à la placer sous la coulée de sable, afin de faire monter le niveau de la pièce. Aspirez tous les fantômes puis, après votre victoire totale, utilisez le Révéloscope afin de faire apparaître une porte au fond à gauche de la pièce, laquelle vous mènera dans l'antichambre. Ici, récupérez une boule de toile puis enflammez la afin de brûler toutes les toiles d'araignées obstruant le passage, ce jusqu'au bout du couloir. Pénétrez enfin dans le tombeau.

Ouvrez le sarcophage et préparez-vous à affronter une momie. Pour l'anéantir, flashez-là puis évitez ça charge afin

qu'elle se cogne au mur et qu'elle tombe au sol.

Aspirez ensuite ses bandages jusqu'à découvrir un fantôme. Continuez ainsi avec toutes les autres momies pour terminer cette mission.

### C-3 : Tournée des hostilités

Depuis l'entrepôt, prenez le monte-charge à gauche en utilisant l'Ectoblast, puis entrez dans le foyer de l'horloger afin de récupérer l'os en or de ce niveau, situé à gauche de la pièce dans l'armoire. Entrez ensuite dans la rotonde par la porte du fond. Passez sur les poutres pour atteindre l'autre côté puis prenez la porte au bout de la passerelle afin d'atteindre le couloir du convoyeur.

Après la cut-scène, prenez la première porte à gauche pour entrer dans la salle " finitions ", ressortez de suite par la porte du fond à droite et pénétrez dans le dépôt par la porte située en face légèrement en contre-bas. Dans le dépôt, utilisez la chaîne afin d'abaisser le pont puis passez ce dernier puis flashez les bombes sur le monte-charge, histoire de vous ouvrir l'accès à la porte de gauche, qui vous mènera une nouvelle fois dans le couloir du convoyeur.

En sortant, prenez la porte en face légèrement plus bas pour aboutir dans la chaufferie. Faites tourner la vanne de gauche avec l'Ectoblast, puis celle de droite, après avoir révélé sa présence à l'aide du révélateur. Aspirez la fumée restante puis flashez l'interrupteur en vue d'ouvrir les portes. Débarrassez-vous des fantômes puis ressortez de la chaufferie en direction du tableau contenant une clé. Commencez par aspirer le drap placé devant le tableau puis bondissez jusqu'à ce dernier afin d'utiliser le révélateur, histoire de récupérer le sésame.

Descendez maintenant jusqu'au début de couloir afin d'insérer la clé fraîchement débusquée dans la porte menant à la rotonde. Descendez ensuite les escaliers pour lancer la cut-scène mettant en évidence le fantôme de cette salle et préparez-vous au combat. Pour venir à bout de ce dernier, aspirez le une première fois avant d'affronter les autres fantômes et sauvez-vous lorsqu'il tente de vous charger en mode tornade, de manière à éviter ses bombes. Après sa disparition, tirez sur la chaîne afin d'obtenir l'aiguille et pour terminer cette mission.

### C-4 : La chasse continue

Afin de récupérer la seconde aiguille, cette mission vous invite à poursuivre un Ectochien. Commencez par flasher l'interrupteur, comme à chaque fois, afin de passer la barrière, puis rendez-vous directement dans l'entrepôt afin de combattre quelques fantômes, ce avant de partir récupérer l'os en or dans la rotonde, par la porte du haut, lequel se trouve dans la petite commode sur la droite.

Revenez sur vos pas en passant par l'entrepôt puis pénétrez dans l'atelier en passant par la porte de droite. Ici, jetez un oeil à la perceuse située au fond à droite de la pièce, afin de faire sortir l'Ectochien une première fois. Suivez son chemin en prenant la porte de droite, qui vous mènera à l'accès au beffroi. Traversez cette pièce et rejoignez le magasin, toujours en prenant la porte de droite et, une fois dans cette dernière pièce, empruntez l'escalier afin d'aboutir à l'étage supérieur de l'accès au beffroi.

Poursuivez votre route jusqu'au bureau des plans et faites sortir l'Ectochien des rangements situés au fond de la pièce, non loin de la porte. Aspirez ensuite le ventilateur pour ouvrir la partie cachée de la pièce et accédez ainsi à l'entrepôt. Passez de suite à droite de la porte, sur la passerelle du fond, afin de pénétrer dans le foyer de l'horloger, ce après avoir pris soin d'aspirer le fantôme. Une fois dans cette pièce, fouillez l'armoire placée à gauche pour en chasser l'Ectochien et entrez une fois de plus dans la rotonde par la porte du fond.

Passez maintenant de poutre en poutre dans le but d'approcher de l'animal qui vous attend bien sagement de l'autre côté, avant qu'un fantôme vert ne le chasse ! Continuez votre progression en rejoignant le couloir du convoyeur par l'unique porte se présentant sur votre chemin. Entrez dans la salle " finitions ", sur la gauche, pour retrouver l'Ectochien et son ami fantôme. Après que les deux compères se soient enfuis, partez récupérer des coeurs dans la chaudière en prenant les escaliers. En redescendant, plusieurs fantômes apparaissent. Battez-les comme de coutume puis sortez de la pièce par le fond à droite pour aboutir à nouveau dans le couloir du convoyeur, puis entrez dans le dépôt par la porte placée en face et un peu plus bas.

Ici, comme dans une mission précédente, tirez trois fois la chaîne afin de faire baisser le pont levis puis flashez les trois bombinettes pour débloquent l'accès à la porte de sortie de la pièce. Depuis le couloir du convoyeur, avancez lentement

vers l'Ectochien et flashez-le dès que possible, ce dernier ayant tendance à se sauver ! En cas d'échec, vous pourrez refaire le tour et recommencer de manière illimitée. La mission s'achève après votre victoire et la récupération de la seconde aiguille.

### C-5 : La dernière pièce

Cette mission commence dans la salle du monte-charge. Flashez l'interrupteur puis sortez par la porte de droite en direction de la salle du balancier. Montez dans le premier ascenseur puis prenez de suite à gauche pour descendre par les escaliers. Après l'appel du professeur, continuez à descendre et ouvrez la première porte à gauche afin d'entrer dans la salle du monte-charge. Continuez votre route pour aboutir au pôle maintenance puis flashez l'interrupteur afin d'attraper la chaîne qui vous conduira de l'autre côté de la pièce.

Rendez-vous ensuite sur la plateforme au centre puis, une fois sur cette dernière, remontez vers le fond de la pièce pour révéler une porte secrète avec votre révélateur. Entrez puis descendez vers les rouages pour faire apparaître le rouage manquant. Remontez, revenez sur vos pas en passant devant la porte par laquelle vous êtes entré puis grimpez sur le rouage, suivez le chemin tout tracé en passant au travers du rouage et débusquez l'os en or dans le baril de gauche. Poursuivez et affrontez les fantômes avant de récupérer la clé. Continuez sur la droite en passant sur le rouage et regagnez la porte d'entrée pour revenir au pôle maintenance.

Utilisez ensuite la clé pour aboutir dans le passage de synchro. Interagissez avec le décor sur la gauche de la pièce afin de vous faire transporter de l'autre côté du mur par le coucou puis continuez jusqu'à la salle de synchro. Descendez ensuite sur la petite passerelle révélez la présence d'une troisième vanne. Utilisez maintenant l'Ectoblast sur ces trois vannes afin de positionner correctement les rouages maintenant Toad prisonnier dans son tableau. Partez ensuite libérer le malheureux, toujours à l'aide du révélateur.

Repartez en direction de la porte de sortie pour déclencher une attaque de fantômes. Aspirez-les puis sortez en aspirant Toad, ce dernier ayant la phobie des rouages. Placez-vous sur l'interrupteur puis lancez Toad sur le Tapis roulant situé plus haut, avant d'interagir une nouvelle fois avec le coucou, dans le but de rejoindre le compagnon de Luigi. Une fois de l'autre côté, anéantissez tous les fantômes et poursuivez en passant par le pôle maintenance. Une fois dans cette pièce, aspirez Toad puis dirigez-vous sur la plateforme centrale et lancez Toad de l'autre côté, sur la passerelle devant la porte avant de le rejoindre, chose qui sera possible après que vous ayez vaincu de nouveaux fantômes.

Evoluez jusqu'à la salle du balancier en passant par la salle du monte-charge et aspirez les fantômes se dressant sur votre route avant de combattre des momies en appliquant toujours la même technique que précédemment. Remontez ensuite avec Toad en prenant l'escalier sur la gauche de la pièce puis jetez ce dernier dans la nacelle de droite afin de le faire descendre au niveau de Luigi. Grimpez dedans à votre tour et prenez de suite à droite afin de pénétrer dans la remise.

Aspirez maintenant les trois voiles puis envoyez Toad sur la petite passerelle afin que ce dernier récupère le rotor. Rejoignez votre compagnon en bas de la salle afin de lui prendre le fameux rotor, puis remontez tout en haut de la pièce avec lui afin d'entrer dans la salle du balancier. Rendez-vous enfin dans la salle du monte-charge et activez le télépérisateur pour boucler cette mission.

### C-Boss : Confrontation

Luigi débute cette mission dans l'accès au beffroi. Commencez par avancer vers la grande pendule puis faites tournée la vanne afin d'indiquer 7H30 sur cette dernière, action qui vous permettra d'entrer dans la pièce " engrenages ". Aspirez en direction de chaque manivelle, tout à tour, afin de faire monter la plateforme jusqu'à la porte menant au beffroi. Avancez jusqu'au bout du couloir jusqu'à atteindre le trampoline qui vous propulsera vers l'horloge du beffroi.

Le combat commence sur l'horloge qui vous expédiera 12 vagues successives d'ennemis déjà rencontrés par le passé, chaque vague correspondant à une heure. Après chaque vague, pensez à vous placer sur le bord du cadran afin de ne pas vous faire toucher par la petite aiguille. Toutes les quatre heures, vous devrez affronter le Mangesprit. Pour prendre le dessus, courez le plus vite possible jusqu'à ce que son bouclier disparaisse et frappez-le immédiatement après. Répétez l'opération jusqu'à la défaite totale du boss pour terminer cette mission.

### Mine des mystères



## D-1 : Neige et frimas

Suivez le chemin vers le chalet en aspirant les monticules gênant la progression, ce jusqu'à la porte menant à la pièce principale de la bâtisse, sans oublier de regarder par la fenêtre au passage. Une fois à l'intérieur, aspirez les quelques fantômes présents puis récupérez l'os en or dans la commode située tout à gauche de la pièce, avant de pousser la porte menant au garde-manger.

Dans cette pièce, partez en direction de la porte de sortie afin de déclencher la chaudière. Affrontez les fantômes puis aspirez les blocs de charbon enflammés afin de faire fondre la glace bloquant la fameuse porte de sortie, puis accédez à l'étang gelé. Descendez les escaliers, passez l'étang puis tirez le torchon accroché au mur gauche de la cabane afin de regarder ensuite par le petit trou. Dirigez-vous maintenant vers la porte de la cabane puis entrez après avoir révélé l'ouverture à l'aide du Révéloscope.

Utilisez une fois de plus le Révéloscope, sur le mur d'en face, ce en vue de faire apparaître un tableau contenant le Toad à récupérer. Après la chute des deux amis, vous vous retrouvez dans la prison de glace. Aspirez Toad et projetez-le sur le courant glacé puis faites de même avec Luigi afin d'accéder à la plateforme avant de pousser la porte de gauche.

Dans la station, partez directement ouvrir la porte à gauche de la pièce en vue de pénétrer dans la croisée. Regardez par les jumelles puis lancez Toad dans la nacelle afin de récupérer la clé par le système de balancier. Récupérez Toad puis retournez dans la station afin d'insérer la clé dans la porte conduisant à l'Allée des dangers.

Aspirez Toad afin de lui faire traverser le point d'eau puis poussez la porte en direction du passage des glaces. Partez immédiatement à droite, passez le pont de glace puis aspirez la neige recouvrant le coffre, dans le but de récupérer la clé. Revenez sur vos pas puis utilisez la clé histoire d'entrer dans la zone de l'éta souterrain. Anéantissez les fantômes et rendez-vous à la croisée via la porte de gauche. Devant le pont en piteux état, tirez la corde puis traversez sur le fil, avant de tirer une seconde fois la corde, cette fois de l'autre côté, afin de rendre ce dernier praticable pour Toad. Récupérez votre compagnon puis entrez dans le chalet pour interagir avec le télépixélisateur. Fin de cette mission.

## D-2 : Le fond du trou

Cette mission débute dans le chalet. Utilisez l'ascenseur situé au milieu de la pièce afin d'accéder à la croisée, passez le pont, puis prenez à droite par la porte menant à l'étang souterrain. Accédez ensuite au passage des glaces par la porte du bas et remontez l'escalier afin de récupérer l'os en or dans le tonneau. Retournez ensuite à la croisée et prenez la porte à l'extrême gauche, après le pont pour aboutir dans les chemins perdus. Flashez le portail puis aspirez le bloc de glace contenant la clé afin de le faire fondre sur la flamme située de l'autre côté du portail. Repassez une nouvelle fois le portail dans le but d'insérer cette clé dans la porte placée à gauche.

Lancez vous dans la descente express mais prenez le chemin de droite dans le but de gagner la clé, sachant que vous pourrez recommencer la descente grâce au portail se situant tout en bas. Aspirez ensuite en direction du tonneau à droite afin d'actionner le mécanisme ouvrant la porte. Attrapez une bûche en feu et faites fondre les éléments gelés et notamment la neige au fond de la pièce. Aspirez tous les fantômes qui viennent d'entrer puis récupérez à nouveau une bûche enflammée après avoir fermé la fenêtre avec votre Ectoblast. Faites fondre le bloc de glace et pénétrez dans la pièce du monte-charge. Faites tourner la vanne pour descendre à l'étage -3 puis, en sortant du monte-charge, aspirez la neige juste en face avant d'interagir avec la manivelle.

Vous voilà dans le gouffre du poltron. Avancez vers le fond du décor puis traversez le vide comme si de rien n'était, un passage secret étant dissimulé. Une fois de l'autre côté, prenez la porte à droite pour pénétrer dans le cœur des montagnes. Longez le couloir jusqu'au bout puis poussez la porte vous menant aux puits des mines et entrez dans le monte-charge (utilisez toujours l'Ectoblast pour descendre).

Tirez sur la corde au fond puis faites tournée la grosse roue afin de faire apparaître trois blocs de charbon sur le tapis puis revenez sur vos pas. Dans la zone cœur des montagnes, attrapez un bloc de charbon puis enflammez-le afin de le jeter sur la chaîne gelée située à gauche de l'arrivée du tapis. Tirez ensuite sur cette chaîne, puis sur la seconde placée à gauche du portail.

Entrez dans la carrière de basalte, tournez à fond la vanne, puis attrapez un morceau de bois et enflammez-le au

niveau du tuyau, avant de l'utiliser pour faire fondre la glace sur la gauche, histoire d'entrer dans une cavité. Récupérez un bloc de charbon, enflammez-le à son tour et faites en usage pour récupérer la clé située au plafond. Ressortez de la pièce, débarrassez-vous de tous les fantômes puis entrez enfin dans la carrière de cristal et interagissez au niveau du cristal, sur la gauche, afin de libérer puis anéantir tous les fantômes. Fin de la mission.

### D-3 : Au-delà du gouffre

Dès le lancement de cette mission, partez en direction de la cheminée puis entrez dans cette dernière dans le but d'accéder à l'étage supérieur puis utilisez l'Ectoblast afin de refermer la fenêtre. Tournez ensuite la vanne pour faire monter le lustre aux chandeliers et faites-le ensuite redescendre jusqu'au bas de la pièce en vue de faire fondre la neige bloquant l'accès à l'ascenseur. Redescendez puis prenez l'ascenseur qui vous mènera à la croisée.

Partez à gauche et allumez l'interrupteur avant de récupérer une perche pour passer de l'autre côté, avant de pénétrer dans la station, lieu au sein duquel se trouve un os en or dans le tonneau couché. Flashez ensuite les bombes vers la droite de la pièce histoire de rendre l'accès à la cabine possible. Tentez ensuite de pénétrer dans la cabine, action qui déclenchera l'intervention de fantômes.

L'accès étant à nouveau bloqué, cette fois par des chaînes, engouffrez-vous dans l'allée des dangers par la porte du bas puis rendez-vous au passage des glaces avant d'atteindre l'étang souterrain. Utilisez le Révéloscope dans la partie supérieure de la pièce, afin de faire apparaître des bombes puis flashez-les toutes pour déclencher un nouveau combat face à plusieurs fantômes, dont un mini-boss. Pour battre ce dernier, pensez à faire un pas de côté après chaque aspiration afin d'éviter ses projectiles. Après la victoire de Luigi, la chaîne jaune bloquant l'accès à la cabine se rompt.

Partez à gauche, passez la croisée, puis accédez aux chemins perdus avant de franchir le portail puis poussez la porte située sur la gauche de Luigi avant de vous lancer dans la descente express.

Révélez la présence de la porte sur la droite à l'aide du Révéloscope et entrez dans la cache des escrocs. Ici, ressortez le Révéloscope afin de faire apparaître l'armure sur la droite de la pièce, partie supérieure puis approchez-vous de la seconde armure en vue d'affronter et aspirer quelques fantômes (entre temps, pensez à refermer la fenêtre), afin de faire disparaître la seconde chaîne.

Prenez ensuite la porte du haut et faites usage du monte-charge. Une fois tout en bas, ouvrez la porte pour aboutir au gouffre du poltron. Passez le fameux gouffre par le passage secret (partie supérieure de l'écran) révélé dans un précédent niveau puis entrez dans le cœur des montagnes. Prenez ensuite la seconde porte menant à la carrière de cristal et utilisez le portail rouge pour revenir dans le chalet. Dirigez-vous vers la cheminée puis débarrassez-vous des fantômes afin de faire disparaître la dernière chaîne de la cabine. Revenez enfin à la station en prenant l'ascenseur puis en passant successivement par la croisée puis la station, pour entrer dans la cabine (téléphérique).

Faites usage du lanceur de charbon pour viser les perches et autres blocs de glace, puis sortez du téléphérique pour emprunter la porte (à gauche en sortant) menant aux remontées. Récupérez une perche sur la gauche pour passer de l'autre côté, puis une seconde perche afin d'aboutir devant un téléphérique. Traversez ce dernier pour entrer dans l'accès à l'atelier. Ici, passez le gouffre en avançant avec prudence sur les poutres. A chaque apparition de chauve-souris, passez sur la seconde poutre et alternez ainsi jusqu'à l'autre côté. Prenez ensuite la porte de droite dans le but d'atteindre la salle de maintenance. Ici, aspirez des bombes afin de les placer dans les cavités, ce à l'aide du viseur. Placez les bombes au fur et à mesure dans l'ordre suivant : gauche, milieu, droite à deux reprises, gauche puis enfin, milieu. Fin de cette mission.

### D-Boss : L'odyssée glaciale

Aux commandes d'un lanceur de bombes, visez successivement toutes les parties sensibles du boss jusqu'à ce que ce dernier tente de vous avaler. A ce moment-là, lancez une ultime bombe dans sa bouche pour l'anéantir et passer à l'étape suivante, face à un fantôme. Evitez chacune de ses charges puis aspirez-le. Appliquez plusieurs fois la stratégie face à ces deux boss jusqu'à la victoire finale. Fin de la mission et du niveau.



## E-1 : L'entrée de l'artiste

Traversez le gouffre en passant sur les fins passages pierreux, tout en vous méfiant des chutes de morceaux de roches. Stabilisez Luigi en penchant la console de manière adéquate. Dirigez-vous ensuite vers la porte pour constater le vol de la clé par l'Ectochien ! Redescendez les marches puis utilisez le Révéloscope au niveau du puits dans le but de voir apparaître une chaîne, à utiliser pour atteindre la salle des puits.

Partez complètement à droite puis aspirez en direction du mur afin de libérer le passage. Récupérez l'os en or dans l'armure puis évoluez vers le fond de la salle afin d'aspirer la porte de droite.

Anéantissez tous les fantômes puis entrez dans le tunnel pour arriver dans la zone " bord du gouffre ". Ici, faites tournée la vanne pour lever la grille menant à la chambre du rituel. Récupérez une boule de toile et faites-la flamber en vue d'allumer toutes les mèches au niveau de la petite pièce contenant des armures, afin de déclencher une attaque d'armure. Attendez que cette dernière soit au centre de la salle pour aspirez le tapis sous ses pieds et ainsi la faite chuter. Faites de même avec la seconde armure puis interagissez avec le trône pour passer à l'étage inférieur, les catacombes hantées.

Sortez le Révéloscope afin de révéler les traces de pattes de l'Ectochien, bien sûr dans le but de suivre sa piste. Sur le chemin, méfiez-vous de l'attaque de deux armures se faisant front. Evoluez ainsi jusqu'à la porte menant au laboratoire secret. Ici, commencez par vous débarrasser de tous les fantômes, puis faites tourner la vanne avant d'affronter un Boo. Sortez de la pièce à droite histoire de retourner dans les catacombes hantées. Cette-fois, utilisez les armures pour suivre la piste de l'Ectochien, ces dernières vous indiqueront la bonne direction, tout comme les traces de l'Ectochien, visibles grâce au Révéloscope.

Une fois dans les oubliettes, progressez jusqu'à la prison du fond, aspirez la grille, puis tirez la chaîne avant de vous placer devant la seconde prison. Ici, révélez la présence d'une bombe dans le tableau dans le but de faire sauter le mur de droite, puis entrez dans la dernière prison dans le but d'accéder à celle du milieu, ce en passant par le mur fraîchement détruit. Regardez dans le tonneau situé au fond à droite de la cellule pour faire sortir l'Ectochien puis aspirez ce dernier en vue de clore cette mission.

## E-2 : Toad en détresse

Dès le lancement de cette mission, entrez dans la forteresse afin d'aboutir dans le grand hall puis prenez la première porte sur la droite dans le but de rejoindre la galerie est, qui vous conduira ensuite à l'expo tropicale. Partez à droite de la pièce et utilisez la liane dans le but de descendre à l'étage inférieur. Passez sous la cascade puis flashez le portail, avant de remonter en vous aidant de la fleur rouge.

Prenez ensuite la porte du haut histoire de récupérer l'os en or, dans le passage est, ce en ouvrant la commode placée à droite. Longez ensuite le couloir en direction de la porte qui vous conduira à l'expo antique. Ici, flashez les yeux du grand visage afin d'accéder à l'étage inférieur puis tirez sur la chaîne. Anéantissez toutes les momies et autres fantômes puis activez le second portail en le flashant. Revenez sur vos pas pour rejoindre le grand hall.

Partez cette-fois sur la gauche de la pièce, en vue d'accéder à l'expo médiévale, en passant par la galerie ouest. Interagissez avec la grosse statue en armure puis aspirez tous les fantômes avant d'ouvrir le coffre pour récupérer le livre. Placez le livre dans la bibliothèque puis activez le portail numéro 3.

Dirigez-vous ensuite vers le passage ouest en passant par la porte située à droite de la statue en armure. Au fond du couloir, aspirez la neige bloquant la porte et pénétrez dans l'expo polaire puis activez le dernier portail dans l'igloo. Tous les portails étant activés, vous pouvez maintenant passer facilement d'une pièce à l'autre. Récupérez le seau dans l'expo médiévale puis retournez dans le grand hall, avant de rejoindre l'expo tropicale (portail à l'extrême droite).

Remplissez le seau à l'aide de la cascade et arrosez la plante de droite en vue de faire pousser une boule piquante. Récupérez cette dernière et remontez vers la partie supérieure de ce tableau puis projetez le projectile sur la plante carnivore afin de libérer Toad emprisonné dans le tableau. Jetez-le dans la partie inférieure de la zone puis rejoignez-le, avant de récupérer une bûche et d'entrer dans le portail situé dans le passage sous la cascade.

Une fois dans le grand hall, prenez le portail d'en face pour aboutir à l'expo antique et enflammez la bûche à l'aide d'une torche avant de retourner dans le grand hall. Partez complètement à gauche de la pièce et utilisez le portail de droite en

vue d'accéder à l'expo polaire. Ici, partez à gauche dans le but de faire fondre la glace, histoire de pénétrer dans la pièce secrète, avant de faire usage du révélateur sur le tableau retenant le second Toad captif.

Sortez de la pièce par la porte du bas, passez le passage ouest pour aboutir à la cour intérieure en prenant la première à droite, dernière porte du fond. Aspirez ensuite successivement les deux Toad pour les placer dans leurs cages respectives et préparez-vous à affronter un Boo et des fantômes. Après leur défaite, placez à nouveaux les deux Toad dans leurs cages puis flashez l'avant du balancier pour faire apparaître un escalier. Empruntez ce dernier puis enclenchez enfin le télépériscope pour terminer cette mission.

### E-3 : Un train à prendre

Commencez par vous rendre dans l'expo polaire à l'aide du portail, puis retournez dans le passage ouest dans le but de récolter l'os en or de de niveau, situé dans le coffre sur la gauche. Regagnez ensuite la cour intérieure et interagissez avec le mécanisme au centre de la pièce, avant d'utiliser l'Ectoblast pour faire pivoter les escaliers, histoire d'accéder à l'étage supérieur.

Passez ensuite dans le couloir est puis entrez dans le bureau. Dans cette pièce, révélez la présence du livre sur la petite table puis placez ce dernier dans la bibliothèque. Retournez dans la cour intérieure pour faire à nouveau pivoter les escaliers, cette-fois en vue d'accéder à l'autre côté de la pièce. Une fois dans le couloir ouest, révélez la présence d'une porte en face de Luigi et pénétrez dans l'expo spatiale. Ici, ouvrez la fusée placée à gauche de la pièce puis activez le portail à l'aide de la torche de Luigi, avant d'interagir avec le télescope. Aspirez peu à peu tous les fantômes en prenant garde aux nombreuses bombes projetées et en pensant à éclairer tous les insectes entre chaque vague. Après votre victoire, le livre vous sera livré.

Sortez de la pièce par la porte de droite, passez le couloir ouest et retournez dans la cour intérieure. Faites ensuite une nouvelle fois pivoter l'escalier de manière à atteindre la partie droite de la zone. Dans le couloir est, remontez le couloir pour entrer dans l'expo marine par la porte située à droite. Ici, soufflez de l'air vers la fenêtre située plus haut, aspirez la brume et aspirez tous les fantômes avant d'activer le portail. Faites ensuite tourner la roue afin de faire passer le portail dans la pièce située juste à côté. Ressortez ensuite dans le couloir est et prenez la première porte à droite pour retrouver le portail. Dans le grand hall, rejoignez le portail situé juste en face à gauche puis récupérez le livre. Revenez sur vos pas, prenez le portail menant au bureau et placez le dans la bibliothèque.

Prenez maintenant la grande porte afin d'accéder à l'expo ferroviaire. Aspirez tous les fantômes avant de regarder dans les jumelles afin de clore cette mission.

### E-4 : Attaque surprise

D'entrée, faites apparaître la locomotive à l'aide du Révéloscope, avant d'affronter un Boo gigantesque. Evitez les attaques de ce dernier et notamment ses charges, afin qu'il percute le train. Profitez de cet événement pour attraper sa langue, action qui le fera se diviser en deux petits Boo. Tirez alors les langues de tous ces fantômes pour les contraindre à se cacher dans les wagons. Répétez l'opération jusqu'à la mort du grand Boo. Fin de cette mission.

### E-5 : Chaos paranormal

Faites pivoter les escaliers pour accéder au nord de la cour intérieure. Passez sur la terrasse avant de vous lancer dans la chasse aux fantômes mis en évidence sur la carte. Nettoyez progressivement chaque pièce en suivant les indications de la map et pensez à récupérer l'os en or caché dans un coffre de l'expo polaire. Après avoir aspiré tous les fantômes, retournez à la terrasse au Nord de la cour intérieure, puis aspirez une nouvelle fois tous les fantômes afin de terminer cette mission.

### E-Boss : Le défaut de l'armure

Pour réussir cette mission ultime, attendez que les deux armures soient positionnées sur un tapis puis aspirez ce dernier dans le but de les faire tomber puis d'aspirer le fantôme en prenant garde à son attaque.

Procédez de la même façon face à la seconde vague, cette-fois face à trois armures. La dernière phase met Luigi face à une armure géante. Utilisez toujours les tapis en commençant par une première jambe, puis la seconde, tout en évitant

les différentes attaques du boss. Aspirez ensuite le fantôme et récupérez enfin la dernière partie de la lune noire. Fin de la mission !

## Illusion du Roi Boo

### Briser l'illusion du Roi Boo

Vous voilà opposé à l'ultime épreuve de Luigi's Mansion 2, le Roi Boo ! Pour commencer, pointez la lampe torche de Luigi sur le Roi Boo afin que ce dernier se protège, technique de défense qui l'empêchera de voir les boules piquantes lui tomber dessus. Pensez donc à faire en sorte que le Roi Boo se place juste en dessous des ombres de ces boules piquantes. Répétez cela jusqu'à la seconde étape, durant laquelle le Boss va vous poursuivre. Durant cette course, n'empruntez que les escaliers dont les flammes sont oranges.

Reprenez ensuite le combat selon le même principe que celui expliqué plus haut, en faisant attention aux nouvelles embûches envoyées par votre adversaire. Survivez ensuite à une seconde poursuite, avant de rejoindre l'aire de combat une nouvelle fois.

Précipitez-vous vers l'unique case de la plateforme non illuminée, ce à chaque vague d'éclairs. Appliquez ensuite toujours la même technique avec les boules piquantes, jusqu'à la victoire totale sur Roi Boo. Récupérez le sixième morceau de Lune noire pour clore cette mission. Fin de Luigi-s Mansion 2 !

## La quête des Gemmes

### Manoir du désespoir

#### Gemme 1 : A-1, Arrière-cour

Après avoir regardé dehors par le vestiaire, récupérez la gemme dans l'arrière-cour en aspirant simplement cette dernière avec l'Ectoblast.

#### Gemme 2 : A-1, Jardin

Après obtention du Spectroflash, retournez dans le jardin, devant l'entrée du manoir, puis partez à gauche pour flasher les fleurs roses.

#### Gemme 3 : A-2, Salon

Utilisez le Spectroflash de Luigi vers la partie haute de l'horloge.

#### Gemme 4 : A-4, Atelier

Regardez dans la vieille caméra à gauche de la pièce pour visualiser la gemme, puis placez-vous devant la fenêtre pour aspirer cette dernière en pointant l'extérieur, vers le haut.

#### Gemme 5 : A-3, Entrée

Faites tomber le casque de l'armure de droite en interagissant avec cette dernière, aspirez l'objet, puis projetez-le en haut à gauche sur le tableau afin de faire apparaître la gemme.

#### Gemme 6 : A-3, Salle à manger

Flashez le coffre situé au plafond de la pièce.

#### Gemme 7 : A-3, Cuisine

Récupérez le bloc de glace caché dans le frigo puis faites fondre ce dernier sur le feu.

#### Gemme 8 : A-4, Grand Hall

Rendez-vous en premier lieu dans le patio et faites apparaître la porte à gauche du tourniquet à l'aide du Révéloscope. Entrez puis évoluez jusqu'au grand hall afin d'aspirer la gemme cachée dans l'aquarium.

#### Gemme 9 : A-4, Patio

Faites apparaître une troisième statue dans la fontaine située à droite de cette zone à l'aide du Révéloscope, pour récolter ensuite la gemme.

#### Gemme 10 : A-4, Bibliothèque

Révélez la présence d'un globe dans la partie inférieure de la bibliothèque, sur la gauche de la pièce, puis aspirez ce dernier en vue de découvrir la gemme.

#### Gemme 11 : A-5, Bureau

Faites apparaître la gemme en utilisant le Révéloscope sur le tableau représentant la pierre.

#### Gemme 12 : A-5, Grenier

Partez au fond du couloir puis brûler les toiles en vue d'accéder au grenier. Partez ensuite sur la droite puis aspirez la gemme placée au-dessus de la commode.

#### Gemme 13 : A-5, Chambre

Mettez la chaudière en route puis faites tourner le ventilateur à l'aide de l'Ectoblast, ce afin de faire brûler la toile d'araignée. Récupérez la gemme derrière le paravent.

### Tour des détours

#### Gemme 1 : B-1, Hall de la Tour

Passez derrière les escaliers, à gauche de cette zone, pour glaner cette première gemme

#### Gemme 2 : B-1, Laboratoire Principal

Récupérez un ballon pour passer derrière les racines au 2ème étage puis glissez-vous dans l'équarium un peu plus bas. Aspirez ensuite la toile et récupérez la gemme.

#### Gemme 3 : B-2, Jardin

Récupérez le seau, remplissez-le d'eau, puis arrosez la dernière pousse à droite afin de révéler cette gemme.

#### Gemme 4 : B-2, Labo de Botanique

Récupérez une nouvelle fois un seau puis remplissez-le grâce à la fuite dans le tuyau situé au plafond, en vue d'arroser la plante de gauche située plus haut, dans le coin droit de la pièce.

#### Gemme 5 : B-2, Chambre de Culture

Utilisez le canon pour stopper la souris faisant des allers retours et récupérez la gemme.

#### Gemme 6 : B-3, Jardin Ouest

A partir du Hall de la Tour, faites apparaître un tuyau ainsi qu'une porte sur la gauche, dans le but d'accéder au Jardin Ouest. Abattez la plante carnivore en lui envoyant une boule piquante, puis récupérez la gemme dans le coffre.

#### Gemme 7 : B-3, Arbre Creux

Récupérez une boule de toile, partez à gauche attraper un seau, puis remplissez ce dernier dans le bassin. Rendez-vous ensuite dans le couloir de droite et arrosez la plante afin de gagner la gemme.

#### Gemme 8 : B-3, Cimetière

Dès l'arrivée dans cette zone, aspirez la gemme placée un peu plus haut.

#### Gemme 9 : B-4, Galerie

Au bout du passage, aspirez la dernière plante afin de récupérer la gemme.

#### Gemme 10 : B-4, Salle de jeu

Positionnez-vous devant la poupée puis tournez lentement autour de cette dernière afin de lui faire faire un tour complet, action qui libérera la gemme.

#### Gemme 11 : B-4, Verrière

Faites apparaître le trésor à droite des escaliers, afin de récolter ensuite la gemme.

#### Gemme 12 : B-4, Salle de Musique

A l'aide d'un ballon gonflable, montez jusqu'au balcon, plus haut à droite, puis faites apparaître la porte avec le Révéloscope de Luigi. Récupérez toutes les pièces rouges durant le mini-game afin de gagner la gemme.

#### Gemme 13 : B-4, Salle de Bain

Aspirez simplement le rouleau de papier toilette complètement à droite de la pièce, afin de glaner cette gemme.

### Le Pendularium

#### Gemme 1 : C-1, Cour Pendularium

Partez complètement à de la Tour et faites exploser le tas bloquant le passage sur les rails, ce à l'aide d'une bombe qu'il vous suffit de flasher pour la faire exploser. Avancez puis révélez la présence d'un coffre renfermant la gemme.

#### Gemme 2 : C-1, Entrepôt

Avancez vers le fond de l'entrepôt, un peu à droite de la porte du haut, puis faites apparaître un pot vert avant de la placer dans la machine. Tirez sur la bandelette pour récupérer la gemme.

#### Gemme 3 : C-1, Accès au beffroi

Dans le coin supérieur gauche de la pièce, faites apparaître le coffre à l'aide du Révéloscope histoire de récupérer la gemme.

#### Gemme 4 : C-2, Cave des Tempêtes

Tirez le rideau placé au-dessus du lit sur la gauche, puis révélez la présence de la gemme dans le tableau, à l'aide du Révéloscope.

#### Gemme 5 : C-2, Escalier du désert

Aspirez la gemme au milieu de l'escalier, en pointant l'Ectoblast un peu plus haut, à droite.

#### Gemme 6 : C-2, Carrière

Pénétrez dans la cavité dans laquelle se trouvait le chariot, sur la droite, puis aspirez la gemme placée dans la toile d'araignée.

#### Gemme 7 : C-3, Foyer de l'horloger

Poussez le tapis en utilisant l'Ectoblast puis faites tourner l'hélice jusqu'à ce que l'horloge numérique affiche 9H00. Anéantissez le fantôme pour remporter la gemme.

#### Gemme 8 : C-3, Rotonde

Lorsque vous êtes au 1er étage, accédez au balcon en évoluant successivement sur les trois poutres. Récupérez ensuite la gemme dans le coffre.

#### Gemme 9 : C-3, Rotonde

Au rez-de-chaussée cette-fois, partez à droite après les escaliers et récupérez la gemme dissimulée derrière une toile d'araignée.

#### Gemme 10 : C-5, Salle du Balancier

Révélez la présence de planches, complètement à droite, derrière les caisses puis entrez dans la pièce secrète donnant lieu à un mini-game. Récupérez toutes les pièces rouges en vue de glaner la précieuse gemme.

#### Gemme 11 : C-5, Pôle Maintenance

Sautez de la plateforme du centre de la pièce puis faites apparaître le coffre contenant la gemme, au niveau du support de la plateforme.

#### Gemme 12 : C-5, Monte-charge

Une fois que vous avez récupéré Toad, envoyez ce dernier au premier plan de la zone, afin de récupérer la gemme par son intermédiaire.

#### Gemme 13 : C-Boss, Engrenages

Lorsque vous êtes dans l'accès au beffroi, orientez les aiguilles de la montre sur l'horaire 6H30, puis regagnez la salle des engrenages pour aspirez la gemme placée localisée à gauche de la pièce.

### La Mine des Mystères

#### Gemme 1 : D-1, Garde-manger

Révélez la présence d'un vêtement, à droite de la pièce, puis aspirez ce dernier pour récupérer la gemme.

#### Gemme 2 : D-1, Cabane du pêcheur

Récupérez la gemme en l'aspirant simplement, sur la gauche de la cabane.

#### Gemme 3 : D-1, Prison de glace

Utilisez le souffle d'air pour accéder à la partie haute de la prison après avoir expédié Toad de la même manière puis lancez le malheureux dans le trou, afin que ce dernier récupère la gemme.

#### Gemme 4 : D-1, Remontées

Récupérez une perche pour aboutir sur la plateforme du fond et récupérez la gemme en aspirant le nid d'oiseaux.

#### Gemme 5 : D-1, Croisée

Regardez dans la jumelle de la croisée pour visualiser l'emplacement de la gemme après que la chauve-souris est lâché le précieux. Lorsque le passage sera ouvert (plus tard dans cette mission), vous n'aurez plus qu'à la récupérer.

#### Gemme 6 : D-2, Chemin du Chalet

Flashez l'interrupteur du barbecue puis utilisez le poulet pour faire fondre la glace dans la partie inférieure de la zone. Utilisez enfin le Révéloscope sur le tableau, posé au sol afin d'en extraire la gemme.

#### Gemme 7 : D-2, Allée des Dangers

Sur la droite du mur, révélez la présence d'une pioche puis faites la tourner avant de lancer les deux morceaux de bois sur la glace. Marchez ensuite sur la glace afin de la faire céder, ce histoire de trouver la gemme.

#### Gemme 8 : D-2, Descente Express

Lors de la descente, mettez-vous complètement sur la gauche dans le but de passer à l'intérieur de la roue, cette dernière contenant la gemme.

#### Gemme 9 : D-2, Monte-charge

Sur le monte-charge, au niveau -3, aspirez la chaîne puis remontez légèrement afin de débusquer la gemme fraîchement révélée.

#### Gemme 10 : D-2, Coeur des Montagnes

Récupérez un morceau de charbon puis faites le brûler avant de le projeter sur le petit bloc de glace retenant la gemme.

#### Gemme 11 : D-3, Chemins perdus

Faites usage du Révéloscope de Luigi dans la partie gauche de cette zone puis aspirez toutes les nébulosphères avant de récupérer la gemme dans le chariot.

#### Gemme 12 : D-3, Carrière

Entrez dans le portail pour libérer la gemme puis récupérez cette dernière.

#### Gemme 13 : D-3, Remontées

Après vous être débarrassé des fantômes, faites usage du canon pour démolir les blocs de glace situé au niveau de l'arbre de gauche puis dirigez-vous vers cette zone à l'aide du tronc d'arbre avant de pénétrer dans la cabine de toilettes. Terminez le mini-game afin de débusquer la gemme.

### Maison des collections

#### Gemme 1 : E-1, Laboratoire Secret

Après avoir électrocuté l'armure posée sur la table, récupérez son casque puis projetez-le sur le mur à droite,

légèrement en hauteur, afin de glaner la gemme.

#### Gemme 2 : E-1, Catacombes Hantées

Suivez le chemin indiqué par les armures et leurs épées pour aboutir dans une pièce cachée. Utilisez ensuite le Révéloscope sur le tableau afin de récupérer une boule de de soie. Faites-la flamber puis cramez la toile d'araignée située un peu avant cette pièce, afin de gagner la gemme.

#### Gemme 3 : E-1, Bord du Gouffre

Revenez sur vos pas et ouvrez la porte située sur la droite, au bout du couloir, puis aspirez la gemme située en l'air dans cette nouvelle pièce.

#### Gemme 4 : E-2, Grand Hall

Révélez la présence d'une chaîne au niveau de la statue de Gargouille de droite, puis tirez cette dernière avant de flasher le coffre, lequel contenant la gemme.

#### Gemme 5 : E-2, Toilettes

Faites apparaître la porte à gauche à l'aide du Révéloscope puis tirez la chasse d'eau pour récupérer la gemme.

#### Gemme 6 : E-2, Aire des Gargouilles

Tirez tout d'abord la trompe du Mammouth afin de rejoindre le second étage, puis lancez trois étoiles sur la grande étoile en arrière-plan pour récupérer la gemme. La première étoile se trouve sur le sol, la seconde passera d'elle-même devant Luigi, tandis que la troisième est retenue par la Gargouille. Flashez cette dernière pour obtenir cette dernière étoile.

#### Gemme 7 : E-2, Expo Antique

Attrapez le seau localisé dans à l'expo médiévale, remplissez-le grâce à la cascade de l'expo tropicale puis arrosez enfin la fleur de l'expo antique, sur la gauche de la pièce, partie supérieure, en vue de gagner la gemme.

#### Gemme 8 : E-3, Expo Aéronautique

Tirez les ballons de la Montgolfière pour faire apparaître une grille cachant la gemme.

#### Gemme 9 : E-3, Expo Marine

Partez récupérer un morceau de bois au niveau de l'expo tropicale puis revenez à l'expo marine afin de positionner ce dernier sur l'interrupteur, à l'arrière du bateau. Entrez ensuite dans la salle secrète sur la droite et récupérez la gemme cachée dans le coffre.

#### Gemme 10 : E-3, Expo Médiévale

Récupérez un ballon dans le bureau avant de rejoindre le grand hall. Montez vers la droite de la pièce et flashez la Gargouille avant de lui prendre son livre. Placez ensuite ce dernier dans la bibliothèque de l'expo médiévale pour remporter la gemme.

#### Gemme 11 : E-3, Expo Tropicale

Récupérez une nouvelle fois un ballon dans le bureau puis évoluez jusqu'à l'expo tropicale. Attrapez maintenant un ballon doré et récoltez toutes les pièces en vue de révéler la présence d'un coffre contenant la gemme.

#### Gemme 12 : E-3, Expo Polaire



Rendez-vous une troisième fois dans le bureau, toujours dans le but de prendre un ballon. Rejoignez ensuite l'exposition polaire puis, récupérez le ballon doré. Récoltez une fois encore toutes les pièces pour faire apparaître le coffre renfermant la gemme.

### Gemme 13 : E-3, Expo Ferrovière

Révélez la présence d'une partie manquante des rails et entrez dans le train pour récupérer l'ultime gemme de Luigi's Mansion 2.

## La quête des Boo

### Manoir du désespoir

#### A-1 : L'Ectoblast 5000

Pour débusquer le premier Boo du jeu, rendez-vous dans le garage pour faire apparaître une roue avec le Révéloscope, en haut à droite de la pièce.

#### A-2 : Dans le vif du sujet

Utilisez votre Révéloscope, cette-fois dans le vestiaire, au niveau de la partie inférieure de la zone, ce afin de faire apparaître le fameux fantôme.

#### A-3 : Tragédie musicale

Rendez-vous dans l'atelier puis faites apparaître le support de toile de peintre vers le haut à gauche de la pièce, un peu avant la cheminée.

#### A-4 : Illusions retrouvées

Battez simplement le boss, sur lequel vous tomberez naturellement.

#### A-5 : Poussières et toiles

Révélez tous les éléments de la bibliothèque avec le Révéloscope, étage inférieur, pour combattre ce Boo.

### Tour des détours

#### B-1 : S.O.S. Plombier

Le premier Boo des tours des détours se trouve dans la pièce de l'hydrogénérateur. Révélez un casier dans la partie supérieure de la pièce, à gauche d'un coffre.

#### B-2 : De l'eau à notre moulin

Rejoignez l'égout et aspirez la première plante rose située au plafond pour débusquer le Boo.

#### B-3 : Les marches funèbres

C'est dans la crypte que vous trouverez le Boo, en révélant un objet placé à droite du tableau de Toad.

#### B-4 : Le grand plongeon

Une fois dans le séjour, utilisez le Révéloscope au fond de la pièce derrière la table, ce pour faire apparaître un tableau.

Interagissez avec ce dernier pour attirer le Boo.

### B-5 : La clé du mystère

Dans la salle des outils, révélez tous les meubles de la pièce avec le Révéloscope pour découvrir l'ultime Boo des tours des détours.

## Pendularium

### C-1 : L'heure de la vérité

Dans l'entrepôt, partez récupérer le pot rouge un peu plus loin, sur la droite de la pièce, puis placez-le dans la machine afin de faire débarquer ce premier Boo.

### C-2 : Expédition souterraine

Lorsque vous êtes dans la carrière, faites usage du Révéloscope dans la partie supérieure de la pièce, histoire de faire apparaître un pont, puis le Boo recherché.

### C-3 : Tournée des hostilités

Aspirez simplement les deux fantômes Sacripans dans la chaufferie pour que le Boo apparaisse de lui-même.

### C-4 : La chasse continue

Sortez le Révéloscope dans l'accès au beffroi, sur la droite de la pièce, pour révéler la présence d'une lanterne. Interagissez avec cette dernière pour faire apparaître le Boo.

### C-5 : La dernière place

Dans la salle des rouages, accédez à la partie cachée complètement à gauche de la pièce puis révélez la présence d'un coffre afin de combattre le Boo.

## La mine des mystères

### D-1 : Neige et frimas

Après avoir glané la clé de la croisée, revenez dans la station et utilisez le Révéloscope tout de suite à droite afin de faire apparaître un tonneau libérant le Boo de cette mission.

### D-2 : Le fond du trou

Dans le chalet, utilisez le Révéloscope sur la droite de l'ascenseur pour découvrir le Boo.

### D-3 : Au-delà du gouffre

C'est dans le coeur des montagnes que vous trouverez le Boo. Révélez la présence d'une bouilloire en pointant le Révéloscope sur le feu, puis utilisez l'objet en l'aspirant au-dessus des flammes.

## Maison des collections

### E-1 : L'entrée de l'artiste

A l'intérieur du laboratoire secret, soufflez en direction de la vanne afin de la pousser au maximum vers la droite, action

qui enverra une décharge à l'armure, dont un Boo sortira.

#### E-2 : Toad en détresse

Placez les deux Toad dans leurs cages pour faire intervenir le Boo de cette mission.

#### E-3 : Un train à prendre

Saisissez un ballon dans le bureau puis rendez-vous à l'expo médiévale en vous aidant des portails. Montez ensuite à droite de la pièce pour récupérer un ballon en or et attrapez toutes les pièces qui viennent d'apparaître. Ouvrez enfin le coffre révélé afin de combattre le Boo.

#### E-4 : Attaque surprise

Ce Boo est le Boss de la mission, il apparaît donc naturellement.

#### E-5 : Chaos paranormal

Rendez-vous dans l'expo aéronautique et révélez la présence d'une Montgolfière au-dessus de la grille pour attraper ce Boo.

### TOUTES LES AMÉLIORATIONS POUR L'ECTOBLAST 5000

#### Aspir'A niv 2

La jauge d'aspiration est augmentée d'un cran pour capturer plus vite les fantômes et ainsi obtenir un lingot d'or.

#### Aspir'A niv 3

Augmente encore d'un cran la jauge d'aspiration pour capturer plus beaucoup plus vite les fantômes et obtenir trois lingots d'or.

#### Révéloscope niv 2

La jauge du Révéloscope est allongée et il surchauffe moins vite.

#### Révéloscope niv 3

Allonge fortement la jauge du Révéloscope et il surchauffe beaucoup moins vite. Il vous faudra 10 000 pièces pour cette amélioration.

#### Super Ectoblast

La jauge d'aspiration se remplit plus rapidement. Les attaques finales avec la touche A arrivent plus rapidement. Il vous faudra 20 000 pièces pour cette amélioration.

# Mario & Luigi : Dream Team Bros.

© Nintendo / Alpha Dream 2013

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

## 📌 MODE DIFFICILE ET JUKEBOX

Pour débloquent le mode difficile et le jukebox, il faut finir le jeu une première fois.

## 📌 BATTRE ONIBOWSER

Pour battre OniBowser :

### L'attaquer

Pour attaquer OniBowser, blessez d'abord son bras droit. Si vous attaquez d'abord sa tête, il se protégera avec son bras et vous ne lui ferez aucun dégât. Attaquez son bras gauche quand il retient prisonnier Mario ou Luigi. Utilisez le Canon Bye-Bye pour les bras et l'Oeuf de Rêve, le Floracoptère et la fusée filante pour sa tête.

### Eviter ses attaques

#### Le marteau géant

Quand il prend son marteau géant, préparez vos deux marteaux. Il lance un jeton où il y a les deux logos des frères. Dès que le jeton s'arrête, lâchez les boutons.

#### Le Vaisseau Maskass R

Quand OniBowser fait apparaître un vaisseau Maskass R, ce dernier vous poursuit. Pendant que Luigi saute en évitant les flammes qu'il lance, Mario doit tuer les Maskass R puis donner des coups de marteaux au vaisseau pour lui infliger un maximum de dégâts. Après l'attaque, il ira se mettre en arrière-plan. Il attaquera à chaque tour avec des boulets de canon. Retenez l'ordre dans lequel il les envoie pour riposter. Si vous voulez vous en débarrasser le plus vite possible, utilisez une boule provocatrice, puis évitez ses boules de piques avec le marteau.

#### La Troupe d'ennemis

OniBowser peut faire apparaître des OniGoombas, des OniMaskass, des OniBob-Omb et des OniParatroopas en même temps. Quand ils attaquent, sautez quand c'est l'OniGoomba qui charge, restez immobile quand c'est l'OniMaskass, sautez au dernier moment quand c'est l'OniBob-Omb et sautez sur la carapace de l'OniParatroopa quand c'est lui qui attaque. Pour s'en débarrasser le plus vite possible, utilisez une boule provocatrice sur OniBowser qui écrasera une bonne partie de la troupe. Faites vite pour les tuer, car sinon, OniBowser mangera de la viande pur récupérer ses PV.

#### La Poursuite

OniBowser pourra vous poursuivre. Sauter pour éviter ses flammes. Quand il bondira, sautez pour éviter le tremblement de terre.

#### Le Lancer de Frères

OniBowser peut attraper avec son bras gauche Mario ou Luigi. A un moment, il le lancera en l'air. Appuyez vite sur le bouton de l'autre frère pour qu'il le rattrape et qu'il perde le moins de PV possible. S'il n'arrive pas à l'attraper, le frère retombera dans la main d'OniBowser.

## Les Flammes Doubles

OniBowser lance des flammes. Sautez en même temps pour les éviter. Après, il se doublera en 2 et les deux OniBowser lanceront des flammes sur chacun des frères que vous devrez éviter en appuyant rapidement

## 📌 DERNIÈRE ATTAQUE FRÈRES DE MARIO

La dernière "attaque frères" utilisable par Mario ne se débloquent qu'une fois tous les Koussinos libérés. Il y en a 52 en tout.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Chapitre 1 - Bienvenue sur l'île Koussinos

##### Arrivée mouvementée

Tout commence par une invitation à rejoindre l'île Koussinos grâce à une sorte de montgolfière sur laquelle tout le monde embarque. Faites alors la connaissance du Dr. Coltard qui vous parle d'un mystérieux pouvoir permettant d'endormir les gens. C'est alors qu'arrive un démon violet qui sert de tuto pour les combats du jeu : sautez sur la tête de l'ennemi pour lui infliger des dégâts, évitez les ennemis en sautant. Malgré son apparence féroce le monstre est très facile à battre et sera éliminé en deux tours. Ceci fait, le démon casse la montgolfière qui commence à tomber. Vous atterrissez par chance dans l'aérodrome de l'île Koussinos. Là, vous êtes accueillis par plusieurs habitants. Vous apprenez alors à vous déplacer sur la carte, à sauter ou à parler avec des PNJ. Laissez Luigi dormir et dirigez-vous vers la petite fête organisée en votre honneur. Vous apprenez à utiliser la sauvegarde. Ceci fait, vous arrivez à une espèce de fête communiste et participez à un quiz de bienvenue. Le présentateur est un anglophone s'appelant Charlie-bloc. Vous commencez à jouer au vrai ou faux.

{1 Première question : " Cette île s'appelle l'île Koussinos ". C'est vrai. Vous gagnez cinq pièces.

Seconde question : " Le propriétaire de cette île s'appelle Dr. Coltôt ". C'est faux. Vous gagnez cinq pièces.

Ensuite, vous vous rendez au château Koussinos. Sur la route vous croisez des blocs qui vous feront gagner des pièces si vous sautez en dessous. Une grande nouveauté dans l'univers Mario. Parmi ces blocs, certains vous donneront plusieurs pièces si vous tapez dedans à répétition pendant un certain laps de temps.

Vous arrivez dans un nouveau jardin et un bloc obscur commence à vous menacer. Ils vous ont invités pour nourrir des monstres qui aiment les champignons. A vous de battre les monstres ! Vous apprenez à sauter avec le bon timing sur l'ennemi pour lui infliger plus de dégâts. Vous pouvez vous entraîner à sauter comme ça autant de fois que vous voulez. Pour éviter l'attaque ennemie, sautez au moment où le caillou atteint votre pied. Papy champi vous invite alors à explorer la zone pour voir ce qui se passe. Là vous faites face à un nouvel ennemi qui s'endort devant vous. En lui sautant dessus pendant qu'il dort, vous commencerez le combat en lui infligeant les dégâts. Cette fois il y a deux ennemis : choisissez celui à qui vous voulez infliger des dégâts. Vous apprenez à contre attaquer en sautant sur un

ennemi pendant qu'il vous attaque. Apparemment, toute cette mise en scène n'était qu'un petit spectacle pour nous divertir.

### Le château Koussinos

Vous arrivez enfin devant le château Koussinos. Là, Luigi qui s'est réveillé vous rejoint. Vous participez à un second jeu à but lucratif. Vous apprenez à alterner les sauts de Mario et Luigi avec les boutons A et B. Vous avez vingt-cinq secondes pour atteindre le sommet de la tour. Vous obtenez un multiplicateur de pièces x3, un super 1-up ainsi qu'un champignon. Vous croisez alors Etoile d'or, issue du jeu Mario et Luigi : Voyage au centre de Bowser. Etoile d'or vous apprend à utiliser le menu et à exploiter toutes les infos qu'il contient. A vous d'utiliser un champignon pour soigner Luigi qui est mal en point. Vous prenez enfin le contrôle de Mario et Luigi et visitez le château de manière autonome. Vous trouvez un Yoshi dans l'aile droite du château. Vous terminez votre visite, allez parler à Charlie-bloc dans la pièce principale. Vous entrez dans une nouvelle où vous en apprenez d'avantage sur l'île Koussinos grâce à un documentaire du Dr. Coltard. Vous apprenez qu'un trésor est enfoui quelque part dans le château. La princesse Peach et Papy Champi sont alors emmenés dans une zone secrète par malheur et c'est à vous de les y rejoindre. Là, vous avez un mini-jeu, vous devez sauter avec Mario et Luigi pour récupérer un max de pièce lors de votre trajet sur les rails. Même si on dirait que certaines pièces sont au sol, elles sont toutes en l'air. N'oubliez pas de faire des sauts réguliers.

Vous êtes accueillis dans le souterrain par Pyroplasma, le gardien des lieux. Après vous avoir gentiment menacés, vous êtes attaqués par des ennemis. Heureusement, Etoile d'or est là pour vous rappeler que vous êtes là pour vous battre ensemble. Comme dans les déplacements sur la carte, Mario est contrôlé par A et Luigi par B. Fiez-vous aux yeux des ennemis quand ils vous attaquent pour savoir s'ils attaquent Mario ou Luigi. Vous apprenez aussi que vous pouvez utiliser des objets et fuir pendant les combats. Après le combat, la visite du donjon peut enfin commencer. Apprenez à sauter de manière alternée pour franchir les précipices sans faire tomber Luigi puis frappez les blocs superposés en frappant dans l'ordre Luigi, Mario, Luigi...

Vous arrivez dans une nouvelle zone avec beaucoup de combats. Là vous êtes amenés à monter de niveau et à choisir quelle spécialisation vous voulez avoir grâce aux points bonus. Pour sortir de la zone, sautez en hauteur et poursuivez vers la gauche pour jouer au jeu de l'intrus. Le bloc à frapper est celui qui tourne seul dans un sens. Ensuite le nouveau jeu est le jeu des blocs qui tournent et vous devez retrouver le bon. Vous entendez la princesse Peach crier et vous appeler à l'aide. Vous rejoignez la princesse et rendez-vous devant la statue pour récupérer un truc rectangulaire en pierre. Vous obtenez des badges pour les combats qui vous donnent certaines capacités spéciales pendant les combats. Alors que que vous vous apprêtez à sortir, le boss des lieux vous affronte. Là vous apprenez à utiliser les badges. Les ennemis sont des sortes de caillou. Leurs attaques sont les mêmes que ceux du début du jeu mis à part qu'ils font plusieurs allez-retours en dessous de vos jambes. Après avoir battu le boss, sortez par le sud et rendez-vous vers la salle des collections. Dans cette salle, Luigi utilise l'oreiller antique pour dormir sur le lit antique. C'est alors qu'un nuage apparaît au-dessus de la tête de Luigi et aspire la princesse. Mario se jette donc à son tour à l'intérieur pour la sauver. Vous dirigez alors Mario et nagez dans une espèce de mer psychédélique et rejoignez le monde des rêves...

### Le monde onirique

A vous de parcourir ce château tout en 2D à l'ancienne en sautant de plateformes en plateformes. Vous ne tardez pas à rencontrer Oniluigi, le Luigi du monde des rêves. Dans la salle suivante, un combat se déclenche et Oniluigi rentre dans le corps de Mario pour le rendre plus fort. Le système de combat a quelques particularités dans le monde onirique puisqu'il vous permet de vous déplacer en profondeur pour esquiver. Poursuivez ensuite le donjon jusqu'à tomber sur le fantôme qui a capturé Peach. Il s'agit d'un combat de boss particulier qui vous permet de récupérer des objets et vous oppose à de nombreuses copies maléfiques de Mario. A vous de garder un oeil sur le vrai Mario ennemi quand il se dédouble pour savoir sur lequel frapper. Au milieu du combat, vous courez vers le fond de l'écran et devez éviter les nombreux Mario qui vous foncent dessus. Après le combat, la princesse Peach disparaît sous vos yeux et une sorte de spectre vous invite à briser le fragment de cauchemar. Vous libérez ainsi un oreiller parlant : il s'agit du prince Tédibert. Il vous fait sortir du rêve de Luigi et réveille ce dernier.

## Chapitre 2 - Le parc de l'éveil

### Le souterrain

Sortez du château et prenez la direction du sud. Vous arrivez devant un grand pont et en essayant de le traverser il s'effondre et vous atterrissez dans un souterrain. Progressiez en découvrant de nouveaux types d'ennemis en forme d'araignée. Au bout du souterrain vous trouverez un oreiller en pierre sur lequel s'allonge Luigi : un nouveau nuage se crée. Vous arrivez dans un nouveau monde tout en 2D et retrouvez Oniluigi pour de nouvelles aventures oniriques ! En progressant dans ce nouveau souterrain, vous arrivez vers un pilier dans lequel Oniluigi est aspiré. En utilisant l'écran tactile sur les moustaches de Luigi, agrippez Mario et propulsez-le en hauteur pour pouvoir poursuivre l'aventure. Cette opération est à répéter à plusieurs endroits dans le souterrain afin de pouvoir progresser. Dans la zone suivante, utilisez les différentes moustaches pour accéder à plusieurs coffres puis poursuivre votre chemin. Au bout de chemin, vous trouverez de nouveaux fragments de cauchemars à briser pour libérer de nouveaux Koussinos. En tout, il y a sept fragments à briser avec les piliers moustaches. Ceci fait, vous retournez dans le monde réel.

De retour dans le souterrain, une plateforme s'abaisse et vous permet de continuer votre exploration. Après quelques combats, vous trouvez un nouvel oreiller, synonyme de nouvelle plongée dans le monde onirique. Ici, il y a quatre fragments de cauchemar à briser pour délivrer le Koussinos. Là, vous trouvez un nouveau mécanisme qui utilise les moustaches de Luigi... ou plutôt son nez puisqu'il s'agit de le faire éternuer en frottant ses narines. Cela permet au bloc au fond de la salle de venir au premier plan. Le passage est ainsi accessible. Dans la salle suivante, vous trouvez les quatre fragments de cauchemar qui vous permettent de libérer le Koussinos. Vous retournez ainsi dans le monde réel. Là, le prince des Koussinos vous fait un petit speech sur les deux pierres du royaume Koussinos : la pierre des rêves et la pierre des ténèbres.

Apparemment, le roi des chauves-souris nommé Antasma s'empara de la pierre des ténèbres ce qui changea tous les Koussinos en coussin de pierre. En poursuivant votre route, vous trouvez un bloc de déplacement. En le frappant, il se déplace et vous devez alors le frapper avec Luigi pour lui faire reprendre sa position initiale. Répétez la manoeuvre jusqu'à qu'il n'ait plus de pièce à vous offrir.

Après avoir battu quelques araignées, vous trouvez un nouvel oreiller de pierre qui nous emmène dans le monde de rêve. Cette fois, le fragment de cauchemar est inaccessible. Prenez de la hauteur et poursuivez vers la droite jusqu'à trouver une zone dans laquelle il est possible de faire éternuer Luigi. En progressant vers l'ouest vous retrouvez le fragment de cauchemar et réussissez à dégager les gravats grâce à un nouvel éternuement. Un nouveau Koussinos est sauvé et vous revenez dans le monde réel. Là, empruntez le tuyau pour remonter à la surface et vous vous retrouvez de l'autre côté du pont qui s'est cassé précédemment.

### Réparation des fontaines

Poursuivez au sud jusqu'à trouver un chef de chantier en possession de l'oreiller que vous cherchez. Il vous le donnera si vous réussissez à l'attraper. Malheureusement une tornade casse le système de courant électrique et tout est à réparer. Commencez alors par explorer la zone en vous reposant sur tous les oreillers que vous croisez. A l'intérieur des mondes oniriques, vous devez avancer en sautant par-dessus les pierres qui roulent au sol. Les nouveaux Koussinos que vous libérez vous permettent d'accéder à de nouveaux endroits du jardin. Vous trouvez alors les marteaux. Avec, vous pouvez briser les gros rochers qui se trouvent sur la place. En fouillant au sud-ouest de la zone, vous trouvez la première hélice de l'éolienne. La deuxième hélice se trouve à l'est sur un rocher qu'il vous faut casser. Réparez alors l'éolienne ; et rétablissez la fontaine pour arroser les plantes. Vous accédez ainsi à la zone ouest des jardins et rencontrez vos premiers ennemis dotés de pics : pour les vaincre, utilisez le marteau. Vous sauvez donc un petit toad qui vous remet une pièce d'attaque. Au nombre de dix dans cette zone, à vous de toutes les trouver. Pour les trouver, vous devez utiliser un mécanisme particulier qui demande l'utilisation du marteau : frappez sur une plateforme pour l'abaisser et faire monter sa voisine. Une fois une plateforme totalement baissée, elle vous sert de trampoline pour accéder à des zones élevées. La dernière pièce vous est offerte par le toad que vous avez sauvé et qui se trouve devant l'issue inaccessible. Il faut avoir les dix pièces pour passer à la zone suivante. Une fois ces dernières réunies, vous avez droit à un combat servant de tutoriel à la nouvelle attaque spéciale que vous pouvez réaliser : une attaque frères.

Au bout du chemin, vous retrouvez le chef de chantier qui malheureusement se bloque dans une fontaine. A vous de l'aider à sortir. Pour cela, rentrez dans le tuyau qui se situe un peu en haut à gauche afin d'arriver dans une grotte contenant la source de la fontaine. Avancez dans la grotte à l'aide du marteau jusqu'à arriver devant la pompe d'eau. Il s'agit d'une machine à jeux : si vous obtenez 3 cercles, vous réussirez à augmenter la pression de l'eau. Pour jouer, frappez la machine avec votre marteau. La pression de l'eau dégage Brikol, le chef de chantier. Il nous donne dix pièces d'attaque équivalant à une nouvelle attaque spéciale, puis il vous invite à le rejoindre dans sa maison. Malheureusement son robot domestique se rebelle et vous affronte. Lors du combat, le boss vous poursuit dans une phase en 3D où vous

devez courir et éviter les boules d'eau qu'il vous lance. Une fois le robot vaincu, Brikol vous remet le fameux oreiller de pierre. Pour l'utiliser, allez dans sa maison et approchez-vous du lit. Là, Luigi s'allonge et s'endort. Plongez dans son rêve pour une nouvelle phase en 2D.

### Nouveau monde onirique

Dès votre entrée dans le rêve, vous voyez un lapin portant le fragment de cauchemar. Vous rencontrez également Brikol, crée par l'inconscient de Luigi. Quoi qu'il en soit, votre objectif est de rattraper le lapin pour sauver le Koussinos. Dans ce rêve également, vous rencontrez des moustaches permettant d'interagir avec le visage de Luigi. Par ailleurs, les ennemis de cette zone fonctionnent d'une manière particulière : ils sont regroupés autour d'un leader (en violet) et cesseront d'attaquer dès que vous le tuez. Dans ce donjon également, il y a des pièces d'attaque à collecter. L'éternuement de Luigi permet de faire déplacer les plateformes axées sur une éolienne. En progressant, vous arrivez dans une zone remplie de tuyaux et assez dense.

Dès l'entrée, vous trouvez un plan vous permettant de voir les lieux de manière plus large. Vous repérez ainsi l'emplacement des pièces d'attaque et comprenez qu'il vous faut déplacer les tuyaux pour créer un chemin. Pour cela, utilisez les éternuements de Luigi.

Une fois sorti par le haut de la zone, vous rejoignez Brikol qui vous demande de l'aider à monter. Pour cela, utilisez les moustaches de Luigi comme élastique. Brikol vous récompense alors en vous offrant une pièce attaque. Poursuivez jusqu'à retrouver de nouveau le chef de chantier en proie à trois ennemis. Là, il vous remet la dernière pièce et vous apprend à utiliser l'attaque Luimagik. Le combat commence ! Utilisez donc cette grosse boule pour infliger des dégâts à un maximum d'ennemis. Une fois le combat terminé, actionnez l'éolienne géante pour animer la pompe à eau. Retournez alors dans la zone avec tous les tuyaux et rétablissez le chemin permettant à l'eau de circuler (toujours en utilisant l'éternuement de Luigi). La fontaine est alors alimentée et son eau fait pousser la végétation du rêve. Vous accédez ainsi à la partie haute de la zone. Progressez grâce aux différents escaliers et aux ponts en forme d'arc-en-ciel. Au terme du chemin, le lapin vous remet le fragment de cauchemar et, après une petite conversation avec Brikol, vous pouvez enfin libérer le Koussinos. Il vous ouvre, à l'aide de son lapin, un passage vers les abysses oniriques, où la princesse Peach est censée être retenue.

Après avoir aperçu Bowser rejoindre à son tour le rêve, vous reprenez le contrôle de Mario et progressez dans un monde obscur. Là, vous entendez des voix provenant de Luigi. Poursuivez votre route jusqu'à avoir le choix de vous enfoncer d'avantage ou bien retourner à la surface. Allez donc dans la sphère violette afin de retrouver Oniluigi puis la princesse Peach, ainsi que Bowser. Ce dernier se joint à la chauve-souris et vous provoque en duel. Pour être efficace lors du combat, utilisez l'attaque Luimagik pour toucher Bowser lorsqu'il est entouré de toutes les chauves-souris. Après votre victoire, Bowser sort du rêve, suivi par Mario et la princesse Peach. Dirigez-vous alors vers le désert au sud-est de l'île.

## Chapitre 3 - Le désert du sommeil

### L'entrée du désert

Dans cette zone aussi se trouve dix pièces d'attaque à collecter. A l'intérieur du désert, vous êtes accostés par un vendeur qui vous donne de nouveaux badges. Plus loin dans la zone, vous trouvez des sables mouvants. Rejoignez les deux taupes en proie à des ennemis pour aller les sauver. Attention, ces ennemis ont la capacité d'avaloir l'un des deux personnages. Les deux taupes vous apprennent ensuite à utiliser le marteau pour aller sous le sable ou bien pour rétrécir le personnage de devant si vous êtes sur une surface dure. Essayez de suite en rejoignant les deux blocs de pièce situés ci-dessus. Pour celui de gauche, passez sous le sable et pour celui de droite, rétrécissez Mario. N'oubliez pas l'oreiller de pierre sur le cactus à gauche. Vous apprenez enfin comment déterrer les objets de sous le sable. Faites ensuite un tour dans le monde onirique de l'oreiller en question. Dans ce nouveau monde onirique, Oniluigi découvre, en fuyant de nombreux ennemis, un nouveau pouvoir Oniluigi à partir d'une constellation dans le ciel. Ce pouvoir multiplie les Oniluigi et vous permet d'attraper toutes les pièces présentes dans le ciel à votre droite. Vous faites ainsi fuir tous les monstres rencontrés préalablement, et les écrasez sans la moindre pitié. Poursuivez votre route en actionnant les interrupteurs en hauteur grâce aux empilements d'Oniluigi.

Vous trouvez ainsi le fameux Koussinos prisonnier dans son cristal de cauchemar. Le Koussinos vous donne une sommeillite qui fait un sortir un escalier des sables mouvants. La voie devient alors accessible ! Avant de partir par les



sables mouvants, n'oubliez pas la pièce d'attaque au sud-est de la zone. Dans la zone suivante, vous faites la connaissance de Brenda dont le métier est de diriger des travaux dans le désert. Vous apprenez ensuite à utiliser les wagons à foreuses. A vous de percer toutes les pierres sur le chemin. Mais le tutoriel est horriblement long et ennuyeux, mais que voulez-vous, le jeu doit être jouable et compréhensible par des personnes n'étant pas encore en âge de réfléchir. A la fin du tutoriel, vous trouvez automatiquement un oreiller de pierre et êtes transportés dans un nouveau monde onirique. Dans cet endroit, le pouvoir Luigi vous permet de faire tourner une vis verticale en lui tournant le nez. Ainsi, en vous y accrochant avec Mario, vous réussissez à passer d'un côté et de l'autre de la vis. Utilisez par ailleurs la force centrifuge pour être éjecté au loin grâce aux vis. Vous libérez ainsi le Koussinos et revenez dans le monde réel. Le Koussinos aux allures de la princesse Zelda vous donne une nouvelle sommeillite qui vient sertir l'une des quatre statues qui ouvriront le passage des grands sables mouvants. Votre tâche est maintenant de trouver les trois autres oreillers de pierre restant.

### A la recherche des sommeillites

Reprenez le wagon et parcourez de nouveau le circuit à la recherche des autres oreillers. N'oubliez pas non plus les pièces d'attaque situées de part et d'autre de la boucle. Vous trouverez un nouvel oreiller au bord de la voie ferrée, au sud-est de la zone. Notez que Luigi s'endort au bord de la voie ferrée en toute inconscience... Dans ce nouveau rêve onirique, il faut utiliser l'éternuement de Luigi pour faire tourner les escaliers en bloc. Vous libérez un nouveau Koussinos qui vous donne une nouvelle sommeillite. Rendez-vous dans la zone à l'ouest. Ici, vous trouvez une nouvelle pièce d'attaque, ainsi qu'un nouvel oreiller de pierre au sud-est. A l'intérieur, c'est un total de trois cristaux de cauchemar qu'il faut briser. Le Koussinos libéré ne vous donne pas de sommeillite. Continuez ensuite votre chemin et utilisez l'accélérateur sur les rails (au nord-est de la zone) pour vous rendre à l'ouest du chemin de fer. Vous arrivez alors dans une zone où il faut briser un gros rocher brillant, dévoilant un oreiller de pierre. Dans ce nouveau monde onirique, il faut également retrouver trois fragments de cauchemar. Le Koussinos libéré vous remet une sommeillite.

Ceci fait, vous apercevez une énorme créature à corne et vous lancez à sa poursuite. Suivez les rails pour voir la grosse créature engloutir le dernier oreiller. Pour le faire sortir du sable, utilisez la foreuse avec Luigi. Le monstre s'enfuit alors en dévoilant à la partie est de la voie ferrée. A vous de le suivre et d'explorer cette nouvelle zone dans laquelle se trouve un nouvel oreiller de pierre " normal " dans lequel trois fragments de cauchemar sont à dévoiler. Une fois le Koussinos libéré, poursuivez votre route au nord. Vous arrivez alors dans un mini-jeu qui vous demande de toucher un certain nombre de fois la créature avec vos foreuses avant la fin de la course. Il libère ainsi l'oreiller dans lequel vous vous hâtez de plonger. Dans ce nouveau monde onirique, de nouvelles vis permettent de monter et de descendre en altitude. Pour cela il faut bien sûr tourner le nez de Luigi dans des sens différents. Une fois le dernier Koussinos violet sauvé, la dernière sommeillite vient sertir la quatrième statue et libère ainsi l'accès à la zone nord du désert. Là, Brenda se fait manger par le gros monstre que vous affrontez enfin en tant que boss du donjon. Durant le combat, la grosse taupe rouge est capable d'éloigner Mario au dernier plan pour le malmenier. Soyez vigilant, car des ennemis apparaissent également dans le dos de Luigi. Après le combat, Brenda manque de mourir. Avant de continuer vers le nord, partez vers l'ouest pour trouver un nouvel oreiller de pierre.

### La pierre de rêve

Allez finalement chercher la pierre de rêve. Malheureusement, Bowser l'a déjà ramassée, mais il vous reste encore un espoir. Luigi s'endort alors sur le prince Tédibert et vous accédez à un nouveau monde onirique dans lequel de nouvelles pièces d'attaque sont à récupérer. Après avoir fait quelques pas, vous rencontrez l'esprit de la pierre des rêves qui refuse de coopérer. Poursuivez alors sur la droite pour arriver vers une nouvelle constellation Luigi à utiliser pour détruire massivement des ennemis et pour actionner des interrupteurs obliques. Vous retrouvez ainsi l'esprit de la pierre des rêves qui s'enfuit une nouvelle fois. Poursuivez alors vers la gauche pour apprendre à effectuer une attaque rodéo avec les luiginoïdes. Cela permet de briser les caisses et les roches carrés que vous trouvez sur votre chemin. Retournez donc dans la salle où se cache l'esprit pour le rejoindre une nouvelle fois. Bien entendu, le bougre s'enfuit encore une fois, tout au haut de la zone cette fois. Remontez donc par le chemin de droite afin de donner une bonne leçon à ce petit insolent. Passez ensuite vers la gauche puis tout en bas, vers les caisses en bois. Là, Tédibert vous apprend à utiliser l'attaque rebond pour les luiginoïdes. C'est avec cette technique que vous délogez une ultime fois l'esprit qui décide d'employer les grands moyens pour se venger.

Il appelle donc un robot géant et, alors qu'il vous malmène, Luigi se met à briller... Toucher alors avec Etoile d'Or le L de sa casquette pour qu'il se transforme en méga-Luigi géant.

(Même pas besoin que Cell détruise la tête de C-16 !) S'en suit alors un combat de géants qui sert également de tutoriel

au maniement de méga-Luigi. C'est simple : sautez, utilisez le marteau, Mario pour vous soigner, et terminez la rixe par une attaque étoile qui prouve que chez Nintendo aussi on consomme des champignons rouges et blancs. Au terme du combat, l'esprit vous révèle que la pierre des rêves se trouve au mont Pyjama. Ressortez alors du monde onirique par vos propres moyens et rejoignez l'extérieur du désert. Là, vous apercevez une tête au carré parler de l'office de tourisme auquel il faut s'inscrire pour participer à une excursion au mont Pyjama. C'est votre prochain objectif.

## Chapitre 4 - Le mont Pyjama

### Le village d'Evolis

Ressortez du désert et montez tout au nord de l'île en contournant le château. Vous arrivez à l'entrée de la montagne qui malheureusement est bloquée. Rétrécissez Mario pour aller de part et d'autre du mur et utilisez le marteau pour appuyer sur l'interrupteur qui dégage l'entrée. Vous pouvez ainsi accéder à la montagne. Ceci fait, vous apprenez qu'il faut vous rendre à Evolis, et plus particulièrement que le village se trouve à l'ouest du parc de l'éveil (le parc avec toutes les fontaines où travaille Brikol). Sur la route, n'oubliez pas d'inspecter les trous dans la terre et les endroits accessibles à partir de " mini-Mario ". Vous ne tardez pas à arriver au village Evolis. Adressez-vous à l'accueil directement sur votre droite pour savoir où se trouve l'office de tourisme : tout à l'ouest de la ville. Dirigez-vous alors sur votre gauche pour faire la connaissance du voleur de l'ombre, un personnage originaire de Mario et Luigi : Super Star Saga. Une fois dans l'office de tourisme, adressez-vous au guichet pour vous inscrire à l'excursion du mont Pyjama. Ceci fait, rendez-vous au sud de cette zone devant l'horloge de la place pour rejoindre le groupe de touriste, dirigé par Musculoclac. Vous apprenez que son frère, Musculobaf, a disparu et vous devez aller le chercher dans le village Evolis. Au cours de votre visite, vous vous rendez compte que dans ce lieu également, se trouvent des pièces attaque à récolter ainsi que des oreillers de pierre utiles au sauvetage de quelques Koussinos. Partez ensuite sur la droite pour trouver une porte de grillage fermée. Pour l'ouvrir, vous devez soulever des dalles au sol en passant sous la terre avec Mario. Dans la zone suivante, utilisez le petit Mario pour activer l'interrupteur sur la gauche qui ouvre les passerelles. En progressant sur la droite, vous trouverez un autre oreiller de pierre. Continuez au nord du village et retournez dans la partie de la ville où se trouve l'office de tourisme. Là, une nouvelle énigme avec les dalles au sol vous donne accès à un oreiller de pierre. Pour finir, votre objectif est de rallier la zone tout à l'ouest du village, dans laquelle il est possible de repérer un point de sauvegarde sur la carte sur l'écran du bas. Pour y accéder, il faut monter sur les toits dans la zone est, puis progresser vers l'ouest de zone en zone tout est restant bien en hauteur, sur les toits, remparts et murets. Ainsi, vous trouvez enfin Musculobaf qui dort sur un portail onirique. Vous décidez ainsi de le réveiller en pénétrant à l'intérieur de son rêve ! Luigi se la joue donc Leonardo Di Caprio et s'allonge à côté du tas de muscles pour pénétrer dans un nouveau monde onirique.

### Le rêve de Musculobaf

Ici, vous devez trouver puis affronter les quatre disciples de Musculobaf. La spécificité de cet univers est que vous pouvez ralentir ou accélérer le temps grâce à la moustache de Luigi. Ralentir le temps permet à Mario de sauter plus loin et plus haut pour éviter des pics. Pour atteindre chacun des quatre disciples, il vous faut d'abord actionner les mécanismes faisant disparaître les ponts de pierre. Partez donc en haut avant de vous lancer dans les quatre tuyaux du bas ayant chacun la couleur des fameux disciples.

{! Pour le combat-bleu, seuls les coups jugés " excellents " comptent. Vous obtenez une première médaille hourrache. Dans le tuyau blanc, vous devez renvoyer des bombes sur un mur pour dégager le passage à l'aide de l'empilement des luiginoïdes. Pour le combat blanc, attaquez l'ennemi rapidement afin d'éviter qu'il se régénère de manière régulière. Vous remportez une seconde médaille hourrache.

Dans le tuyau jaune, vous devez utiliser l'accélération de Luigi pour atteindre des blocs d'exclamation dans le temps imparti. Dans le combat-jaune, vous ne pouvez gagner qu'en utilisant des contres. Vous obtenez alors la troisième médaille hourrache.

Dans le tuyau orange, vous devez récupérer les huit pièces rouges dans le temps imparti afin d'accéder à de nouvelles zones. Pour cela, ralentissez ou accélérez le temps en fonction des objectifs demandés. Pour le combat-orange, vous devez emporter la victoire en trois tours ou moins. Vous obtenez ainsi la dernière médaille hourrache.

En revenant à l'accueil du rêve, vous découvrez que l'arbitre n'est autre que Musculobaf qui finit par vous affronter. Une fois la victoire emportée, retournez dans le monde réel où Musculobaf s'est enfin réveillé. Direction le mont Pyjama pour commencer l'excursion !

## L'excursion au mont Pyjama

En arrivant au mont Pyjama, les deux frères muscles déplacent la pierre qui vous permet d'accéder à la montagne. Progressez jusqu'à arriver devant une porte impossible à ouvrir. Les deux frères vous demandent alors de les suivre à l'est, ce que vous faites en utilisant par exemple les tyroliennes à pédales. N'oubliez pas de fouiller chaque recoin de la zone pour récupérer toutes les pièces d'attaque. Progressez vers le nord puis vers l'ouest et rentrez dans la grotte de lave pour apprendre la technique du saut en vrille. Vous pouvez ainsi franchir de grands précipices. En continuant le chemin, vous arrivez vers un oreiller de pierre géant et en apercevez un autre de l'autre côté de la zone. A vous de réveiller ces deux Koussinos en vous endormant dessus avec Luigi. Dans le monde onirique, vous apprenez à utiliser le saut en vrille avec les luiginoïdes pour traverser les champs de pic. Vous sauvez ainsi le premier des deux Koussinos géants.

Pour sauver le second, explorez la partie ouest de la montagne. Utilisez le saut en vrille sur les tornades pour être projeté en hauteur. N'oubliez pas de fouiller la zone pour retrouver les oreillers de pierre. Dans les mondes oniriques, utilisez les chemins de tuyaux et les interrupteurs M et L pour rendre aux statues leurs altères d'or. Cela libère les passages qui donnent accès aux fragments de cauchemar. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à devoir faire le grand saut, c'est-à-dire un véritable plongeon dans le vide qui vous amène derrière le grillage violet que vous aviez pu observer auparavant. Utilisez le saut en vrille sur le volant rouge pour créer des tornades et ainsi pouvoir sortir de derrière le grillage puis progresser en suivant toujours les deux frères musclés. Vous arrivez ainsi au deuxième oreiller géant.

A l'intérieur, vous disposez de quinze secondes pour frapper cinq blocs apparaissant successivement. Facile ! L'opération est à répéter plus loin, avec dix-huit secondes cette fois, avec la difficulté supplémentaire de devoir se souvenir du numéro auquel en est le compte-à-rebours... Bon, de 5 à 1, franchement, ne faut pas exagérer. Vous libérez le Koussinos géant. Le grand portail s'ouvre alors ! Dans la zone suivante, vous êtes bloqué. En tentant de ressortir, les deux frères musclés réapparaissent et vous apprennent la technique du forage latéral qui vous permet d'avancer, de vous glisser dans les endroits étroits et de briser les rochers qui dépassent de la montagne. En utilisant le forage latéral dans le tuyau à l'intérieur de la zone de lave, vous êtes propulsé en hauteur et atteignez le sommet enneigé de la montagne. Là, si vous choisissez de boire l'eau de la fontaine, vous assistez à la transcription écrite d'un rêve hallucinogène que vivent nos deux plombiers, et qui se termine par un GAME OVER. Bon... Heureusement, c'est une blague. Ah ah. Vous reprenez ensuite votre route.

Dans cette nouvelle partie de la montagne, il vous faut progresser en hauteur en slalomant sur la zone de droite et celle de gauche. Pour cela, utilisez le saut en vrille sur les frères musclés afin de les faire dégager les voies de stalagmites. Répétez l'action à droite et à gauche plusieurs fois afin de pouvoir atteindre le sommet de la zone. Là, deux nouveaux gros Koussinos n'attendent que le sommeil de Luigi pour être libérés ! Dans ces mondes oniriques, il vous faut une nouvelle fois frapper les caisses dans le bon ordre du numéro indiqué, et progresser avec le saut en vrille en prenant en compte les petites tornades. Une fois les deux gros Koussinos réveillés, la voie est dégagée et vous accédez enfin au gardien de la montagne, boss du donjon. L'ennemi sort de sa coquille au fur et à mesure que vous lui infligez des dégâts : à la fin du combat, vous devez le suivre avec Mario et Luigi et sauter en rythme sur sa tête pour lui porter le coup de grâce. Vous avez enfin atteint le terme de cette interminable ascension ! Là, vous rencontrez Bowser et Antasma et décidez de fuir le danger. Luigi s'endort alors sur un nouveau portail onirique...

## Fuir dans le rêve

Cette fois, le pouvoir d'Oniluigi permet de changer la température du rêve entre polaire et équatorial. Bien entendu, vous avez de nouveau droit à un tutoriel prouvant que ce jeu a été pensé pour être jouable par des animaux. Utilisez donc la chaleur pour faire monter les cascades d'eau et pour dégivrer des glaçons qui servent alors de trampoline. Bien entendu, n'oubliez pas de préalablement déplacer les glaçons pour atteindre les plateformes en hauteur. Lorsque vous arrivez dans la zone où se trouvent d'immenses amas de poudreuse, vous apprenez à surfer sur le vent avec l'attaque tornado. Vers la fin du donjon, vous arrivez dans une grande pièce où un petit bloc orange semble vibrer dans son coin. Utilisez la technique du vent et poussez le petit orange contre les interrupteurs bleus pour ouvrir les murs qui vous bloquent le passage. Dans la zone avec le blizzard, utilisez l'attaque en vrille des luiginoïdes pour avancer en essayant de repérer les plateformes à travers la neige (vous pouvez vous aider de la carte). Une fois arrivé tout en haut de la montagne, le monstre à l'origine du volcan se réveille, et la seule solution pour l'affronter est d'invoquer méga-Luigi en touchant le L brillant sur sa casquette.

Un nouveau combat de titans commence, dans lequel de nouvelles QTE sont au programme, même si le principe reste le même que lors du combat précédent. Vous apprenez deux nouvelles techniques : un nouveau coup de marteau qui projette l'ennemi en arrière et une nouvelle attaque frère, qui inflige pas mal de dégâts à l'ennemi. A certains moments, l'ennemi va se mettre sur un empilement de roche. Des geysers de lave apparaissent alors derrière lui et dans le décor. Il faut utiliser le marteau uppercut quand le geyser apparaît derrière l'ennemi et le marteau latéral quand il apparaît dans le décor. Le combat est assez long mais il n'est pas difficile, soignez-vous dès que votre barre de vie est diminuée de moitié et achevez l'ennemi à la fin avec la même technique que pour le précédent combat de titan. Après le combat, vous obtenez un permis d'utilisation des tuyaux raccourcis qui vous permettent de circuler rapidement et efficacement dans toute l'île.

## Chapitre 5 - La plage Lidemer

### A la recherche des oeufs Oni

Rendez-vous donc au château pour apprendre que la princesse Peach n'est plus là : elle est sur la plage au sud-ouest de la carte. Rendez-vous y donc et pénétrez dans le manoir d'une vieille bourgeoise qui cache sacrément bien Peach et Papy Champi. Là, il vous est demandé de trouver un portail onirique afin de cacher la belle dans un monde parallèle. Partez donc à la découverte de la plage et fouillez bien la zone qui contient comme à l'accoutumée des pièces d'attaque. En bas à gauche de la première plage, un guide touristique vous parle de deux statues immobiles... Utilisez le petit Mario pour frapper sur l'interrupteur situé plus haut avec votre marteau, dévoilant ainsi un pont. Ca alors ! Répétez la même manoeuvre dans la zone suivante en vous aidant de la plateforme ascendante pour atteindre les rochers. Vous ne tardez pas à trouver une bouée sur laquelle Luigi s'endort faisant ainsi pénétrer Peach et Mario dans le monde onirique. Allez dans la zone de gauche et poursuivez jusqu'au bout. Retournez ensuite vers la droite et tirez sur le truc qui dépasse du sol pour libérer un hypnocampe. Ressortez du monde onirique pour partir à la recherche des membres de la famille de l'hypnocampe pour obtenir les oeufs Oni.

Poursuivez sur la gauche et utilisez vos différentes aptitudes pour progresser parmi les rochers et les surfaces destructibles. Poursuivez vers le nord en tapant sur l'interrupteur et vous ne tardez pas à apercevoir un deuxième portail onirique. Activez le bloc orange en haut à gauche de la zone en vous servant des plateformes mobiles, puis retournez vers la droite et montez sur la plateforme orange. Utilisez l'attaque en vrille (le forage) pour percer le rocher fissuré sur le mur à droite et poursuivre votre chemin. Activez l'interrupteur, passez le pont afin d'atteindre la fameuse bouée et le nouveau monde onirique. Progressez jusqu'à trouver un hypnocampe à lunettes doté d'un humour assez spécial. Il vous remet un oeuf Oni.

Sortez ensuite pour continuer votre exploration de la plage. Dans la troisième bouée, utilisez les luiginoïdes pour faire tourner les vis sur leur pas se permettant ainsi d'accéder à une hypnocampe rose qui vous donne un nouvel oeuf Oni entre deux leçons de maquillage. Afin d'accéder à la quatrième bouée, vous devez jouer à un mini-jeu dans lequel il faut déterrer des crustacés en enfonçant Mario dans le sol avec le marteau. Dans le monde onirique, vous découvrez un nouveau pouvoir de Luigi : celui de modifier la gravité à gauche, à droite, et même en haut. Attention chers joueurs, vous vivez le moment le plus intense de Mario & Luigi Dream Team Bros : pour la première fois depuis le début de l'aventure, il n'y a pas de tutoriel ! Béni soit Satoru Iwata ! Au terme du rêve, un nouvel hippocampe mauve qui vous donne un autre oeuf Oni.

Une fois tous les oeufs en votre possession, retournez dans la bouée à côté de laquelle se trouve Papy Champi. Là, l'hippocampe élargit le monde onirique, ce qui vous permet d'explorer davantage le rêve de Luigi... A l'intérieur, progressez en utilisant les luiginoïdes ainsi que le Luigi-bouée qui vous permet d'inverser la gravité. Vous passez ainsi plusieurs paliers : à chaque fois, l'hippocampe vous demande un nouvel oeuf Oni pour créer une zone plus profonde dans le rêve. Au terme du donjon, vous affrontez les trois sbires de Kamek : un goomba, un koopa troopa et un maskass. Le combat est assez difficile puisque ces trois acolytes ne cessent de s'entraider en se régénérant leurs points de vie et en se ressuscitant si besoin. Ainsi, pour l'emporter, il faut tuer les trois boss d'un seul coup ! Pour cela, les attaques frères sont bien entendu l'option la mieux appropriée. Une fois le combat gagné, dépêchez-vous de sortir du monde onirique pour apprendre à Papy Champi que Peach était un leurre et que la vraie princesse est déjà entre les mains de Bowser !

## Chapitre 6 - A la recherche de l'utilité

## Les différentes pièces à rassembler

Retournez donc au château Koussinos pour rencontrer le docteur Coltard en personne. Il se trouve dans la salle des collections, et vous pouvez y accéder par un raccourci qui vous est proposé. Là, Luigi s'endort de nouveau sur le portail onirique du début du jeu et votre but est de trouver l'oiseau légendaire pour le réveiller. La statue n'est pas loin, mais elle est inactive. Pour la remettre en état de marche, vous devez alimenter les trois fils qui se joignent en elle, ce en parcourant plusieurs chemins au bout desquels se trouve un interrupteur à actionner avec votre marteau. Vous apprenez ainsi une nouvelle capacité pour les luiginoïdes : une sphère qu'il est possible de faire rouler et même d'agripper à des crochets grâce à la technique du grappin ! Plus loin, vous apprenez également à faire tourner la boule avec le bouton A pour éclater les cubes fissurés des alentours. Pratique ! Une fois les trois yeux de la statue allumés, vous apprenez que vous devez rassembler plusieurs parties de l'utilité :

{| Le sommier se trouve au mont Pyjama.

Le matelas se trouve dans le désert du sommeil.

La planche d'arbre se trouve dans les plaines de l'éveil.

Les draps en méduse se trouvent sur la plage Lidemer.

Les plumes de Protodor se trouvent dans le château Koussinos.

Ces cinq parties doivent être assemblées par un faiseur de lits qui se trouve sur l'île Evolis.

En sortant du monde onirique, vous croisez une petite bête jaune : il s'agit d'un poisson très rare, le Poisac d'or. Il ne vit que dans les mondes oniriques et est très rapide ! Si vous réussissez à l'attraper, vous remportez une somme de pièces astronomiques et des équipements mythiques ! Cela vaut le coup, non ?

Prenez donc la direction du mont Pyjama pour partir à la recherche du sommier de l'utilité. Là, rejoignez les frères muscles au milieu de la montagne pour qu'ils vous apprennent une nouvelle technique : le saut-ballon. C'est avec ce dernier que vous progressez dans les nouvelles zones accessibles jusqu'à arriver devant une grosse porte blindée. Cette fois, il faut utiliser le saut ballon pour plonger dans les cerceaux, ce qui ouvre la porte. A l'intérieur, vous trouvez le sommier de l'utilité possédé par un fragment de cauchemar. Vous rentrez alors dans le monde onirique dans lequel une seule sphère est à briser. Utilisez la boule luiginoïde pour en venir à bout et ressortez du monde onirique pour glaner le cadre de lit pyjama.

Rendez-vous ensuite dans le désert du sommeil. Là, allez tout à l'est et utilisez le saut-ballon pour progresser sur les piliers auparavant inaccessibles. Vous récupérez ainsi quelques objets. Poursuivez encore à l'est pour trouver Brenda et deux taupes. Montez par-dessus le grand mur et poursuivez jusqu'à pénétrer dans une grotte. Là, une stalactite géante forme le matelas que vous recherchez. Rendez-vous tout en bas pour trouver un rondin de bois et endormez Luigi dessus pour rentrer dans un nouveau monde onirique. A l'intérieur vous trouvez le matelas moelleux et devez remonter l'intégralité du monde onirique pour sortir en sa possession. Pour cela, utilisez la rotation gravitationnelle et attrapez les huit pièces rouges dans le temps imparti. Vous accédez ainsi à la sortie du rêve.

Prenez ensuite la direction du château Koussinos. Là, montez au nord-est et rendez-vous sur le ring de combat pour pénétrer dans un nouveau monde onirique. Là, battez un boss de classe 1 pour gagner des plumes Protodor.

Partez maintenant dans le parc de l'éveil.

Rejoignez la fontaine au centre afin de retrouver Brikol qui vous demande une petite faveur : vous devez briser tous les rochers dans les zones indiquées si vous tenez à découvrir où se trouve l'ulti-pièce. Il y a en tout trois zones dont deux liées par un super trampoline. Une fois tous les rochers brisés, retournez voir Brikol qui vous amène vers la dernière zone encore auparavant inaccessible des jardins. Là se trouve la planche d'arbre de l'éveil.

Pour finir, allez sur la plage Lidemer pour chercher les draps de méduse. Rendez-vous chez bloc rose pour qu'elle vous remette une lithographie. Allez ensuite tout à l'ouest de la plage pour rejoindre la porte scellée qui porte le symbole de Protodor. Là, le prince Koussinos dit la formule secrète, ce qui vous permet d'entrer à l'intérieur de la grotte. Progressez et utilisez le petit Mario pour actionner l'interrupteur qui fait descendre les passerelles. Dans la zone suivante, sautez de nouveau en ballon dans les cerceaux jusqu'à atteindre les draps de méduse qui se font dérober sous vos yeux par trois Maskass bleus. Sortez alors de la grotte et jouez une nouvelle fois au jeu des crustacés à déterrer. Vous apprenez que les vilains sont partis en direction de l'aérodrome Koussinos. Utilisez le tuyau jusqu'au château Koussinos et sortez vers l'ouest pour récupérer les draps en méduse de Lidemer. Vous affrontez alors les trois Maskass bleus.



## Le faiseur de lits

Enfin, il ne vous reste plus qu'à trouver le faiseur de lits. Allez à Evolis tout à l'ouest de la ville et sautez sur les murs grâce au saut-ballon pour accéder au nord précédemment inaccessible. Ici, vous retrouvez Pargne qui provoque Wiggler en pensant qu'il est le gardien de la maison du collectionneur. Un combat démarre où vous devez battre Wiggler en "coopération" avec Pargne... Mais ce dernier ne fait que provoquer l'ennemi sans lui faire perdre de dégât, lui permettant en plus de riposter. Une fois Wiggler battu, Pargne se retourne contre vous et vous affronte. Dès la victoire remportée, les intrus s'en vont et vous laissent contourner la zone en passant en hauteur (utilisez le saut ballon dans les cerceaux) pour rejoindre l'étage de la maison du collectionneur. Rejoignez-le dans son sous-sol pour trouver le Koussinos Liroy en pierre. C'est parti pour un nouveau monde onirique !

Très rapidement vous trouvez le fragment de cauchemar à briser mais il est pour le moment inaccessible. Poursuivez donc votre route. Ici, il faut utiliser l'éternuement de Luigi pour alterner entre les plateformes rouges et les plateformes vertes pour progresser. Utilisez les parasols pour rebondir et progresser. Les blocs orange avec un point d'exclamation permettent de tourner à 90° les plateformes vertes munies d'un point rouge au centre. Plus loin, vous arrivez dans une zone où se trouvent deux tuyaux : l'un semble mener à la pièce où se trouve le fragment de cauchemar ! Mais ce tuyau ci est inaccessible, il faut d'abord déployer les quatre parasols avant de pouvoir l'atteindre. Prenez le second tuyau et tapez sur les quatre interrupteurs bleus qui se trouvent dans cette pièce, permettant de déployer les fameux parasols. Rendez-vous donc dans la pièce avec le fragment de cauchemar. Sautez sous les deux blocs oranges pour faire apparaître le gardien du fragment. Un nouveau combat de titan commence !

Ici, vous n'apprenez pas de nouvelle technique. Utilisez le marteau uppercut pour projeter l'ennemi en arrière et l'envoyer dans l'eau et le frapper à répétition. Suivez les instructions à l'écran pour esquiver ses différentes attaques. Lorsqu'il se protège avec son armure de pierre, sautez dessus pour enlever l'armure du dessus et utilisez l'attaque latérale du marteau pour enlever l'armure sur les côtés. Une fois l'ennemi affaibli suffisamment, portez-lui le coup de grâce. Ceci fait, vous pouvez enfin briser le fragment de cauchemar et libérer Liroy ! Ce dernier vous demande de le rejoindre dans les bois Somnam, à l'est du parc de l'éveil, où se trouve son atelier. C'est votre prochaine destination.

## Chapitre 7 - Le bois Somnam

### Les pierres Somnam

Utilisez le tuyau raccourci pour vous rendre à l'entrée du parc de l'éveil. Ici, allez vers l'est et frappez l'interrupteur au nord en utilisant le petit Mario. Poursuivez vers l'est pour pénétrer dans le bois. Vous retrouvez Liroy qui vous demande de taper l'interrupteur trop haut pour lui. Utilisez l'attaque en vrille pour l'activer. Allez rejoindre Liroy un peu plus loin pour qu'il puisse enfin fabriquer l'utilité. Cependant ce dernier ne peut qu'être utilisé dans le temple Koussinos au cœur du bois. Poursuivez donc votre route vers l'est. Utilisez le vent que souffle l'hélice pour avancer plus vite avec l'attaque tornade des frères et atteindre ainsi des plateformes éloignées.

Plus loin, vous arrivez devant un oreiller de pierre : c'est un Koussinos protecteur ! Allez dans le monde onirique et libérez le Koussinos en utilisant le mécanisme de vent d'Oniluigi qui vous pousse vers la droite, vous permettant de sauter plus loin et de monter aux murs. Le Koussinos vous remet une pierre Somnam puis vous apprend qu'il vous faut sauver tous les autres Koussinos protecteurs pour obtenir d'autres pierres Somnam, afin d'entrer dans le temple. Poursuivez votre route et vous arrivez dans une zone où vous voyez à l'entrée une espèce de calculatrice de pierre. Grâce à elle, vous pouvez déplacer des rails pour pouvoir aller dans les six différentes zones qui partent sur le côté. Avant de l'utiliser, allez sauver le Koussinos protecteur. Dans le monde onirique, il faut utiliser les moustaches de Luigi pour progresser. Une fois la deuxième pierre Somnam obtenue, vous pouvez enfin utiliser les rails de la zone.

Parcourez donc toutes les zones, en commençant par celles en bas. En récupérant de nouvelles pierres Somnam, vous pouvez aller de plus en plus loin pour finalement atteindre le temple au fond. Cependant les Koussinos protecteurs sont parfois protégés par les Namnam, sorte de taupes qui semblent vouloir protéger les coussins... Vous devrez jouer avec eux, ou résoudre certaines énigmes comme celles qui consistent à placer les carrés sur les emplacements correspondants à leurs signes. La tâche de sauver tous les Koussinos protecteurs n'est pas compliquée. Une fois toutes les pierres récupérées, hâtez-vous vers le temple au nord. Ici, tapez le mécanisme jaune avec votre marteau. Un combat s'enclenche contre le système de sécurité "Dictator". Éliminez le boss le plus rapidement possible en gardant toujours le plus de vie possible car ses coups sont très puissants. Détruisez d'abord ses ailes pour diminuer son attaque et sa défense. Utilisez un maximum d'attaque frères et méfiez-vous du système d'autodestruction à la fin. Une fois le

combat terminé, vous pouvez enfin installer l'utilité. Votre prochaine mission : trouver Protodor.

### L'arbre de Protodor

Dès votre entrée dans le monde onirique, vous croisez Liroy qui vous annonce que Protodor se trouve sur la cime de l'arbre. Revenez sur vos pas et prenez le tuyau à gauche de la première zone. Traversez la zone sans réveiller les ennemis, sans toucher les pièces et sans vous retourner. Poursuivez votre route jusqu'à atteindre l'arbre. Montez et frappez le bloc orange pour créer un raccourci avec le niveau du dessous. Une fois dans la salle remplie de tuyau, prenez d'abord le tuyau du fond puis une fois en haut, prenez le tuyau de droite. Si vous avez un doute sur la destination des tuyaux, vous pouvez regarder la carte pour vous repérer. Ensuite, utilisez le vent d'Oniluiigi pour pousser les premières caisses qui vous permettent d'aller en haut de la zone, puis poussez les secondes caisses qui vous permettent de frapper le bloc orange, faisant apparaître des plateformes. Dans la zone suivante, enclenchez les hélices d'Oniluiigi pour poursuivre votre route. Récupérer les huit pièces rouges dans le temps imparti permet de récupérer la pièce d'attaque. Dans la zone suivante, utilisez les luiginoïdes pour utiliser une attaque rodéo sur les caisses. Prenez le tuyau à gauche. Dans la zone suivante, utilisez l'éternuement de Luigi pour dégager les feuilles d'arbre. Frappez le bloc orange vers le haut-droite de la zone. Poursuivez votre route jusqu'à revenir à l'arbre, frappez de nouveau le bloc pour faire apparaître un nouveau raccourci vers le bas de l'arbre. Plus loin, vous trouverez une salle où il faut utiliser la boule de luiginoïde et leur grappin pour progresser. Puis allez vers le haut en utilisant les hélices. Vous atteignez enfin le sommet de l'arbre ! Poursuivez jusqu'à trouver un oeuf coloré. Cassez-le avec votre marteau. Après une courte discussion avec Protodor, ce dernier vous affronte ! Un nouveau combat de titan démarre !

Ce combat est relativement facile : composé principalement de QTE, vous devez suivre les indications à l'écran pour esquiver les attaques de l'oiseau. Lorsque vous êtes dans une autre dimension, inclinez la 3DS pour vous diriger. Esquivez les boules d'énergie en vous plaçant dans l'endroit que les trois boules n'atteignent pas. Lorsque Protodor enclenche son attaque en vrille, restez immobiles dans un coin puis lors qu'il fonce sur vous décalez-vous rapidement à l'opposé pour l'esquiver. Quand vous vous retrouvez tous les deux sur la terre ferme et que vous avez le choix de vos attaques, vous avez deux tours avant que Protodor ne reparte faire une série d'attaque. Le premier tour doit être pour attaquer, et vous pouvez utiliser le deuxième tour pour vous soigner si vous pensez que vos PV sont trop bas. Une fois le combat terminé, Protodor accepte de vous aider si vous le payez... Mais ne vous souciez pas du prix exorbitant du service pour le moment et ressortez du monde onirique. Prenez le tuyau raccourci vers l'entrée du parc de l'éveil et allez rejoindre Protodor à l'entrée du bois Somnam. Ce dernier brise la barrière entourant le château, le faisant tomber au nord de la zone où vous vous trouvez. Il est temps d'aller vers Bowser et Antasma !

## Chapitre 8 - Le Néobrowserium

### Le premier labyrinthe

Juste devant le château, un magasin a ouvert : profitez-en pour acheter des objets et de l'équipement. Rentrez dans le château. Pour faire descendre la grille, vous devez activer l'interrupteur bleu à droite de la salle en utilisant le saut-ballon. Dans la salle suivante, Kamek vous enferme dans une espèce de labyrinthe... Le but sera de rejoindre le portail onirique de la salle principale. Dirigez-vous vers la droite et sautez sous le bloc Kamek. Par la suite, vous devez suivre les chemins qui vous sont ouverts pour aller taper d'interrupteur en interrupteur... Dans la salle où vous pouvez apercevoir des cerceaux, utilisez le saut-ballon : des plateformes apparaîtront au fur et à mesure que vous sautez dans les cerceaux. Suivez toujours les chemins avec les signes pour ne pas vous perdre. Une fois la salle avec le rond jaune trouvé, vous pouvez accéder à l'interrupteur après avoir passé une série de plateformes mobiles. Rendez-vous dans la première salle : vous pouvez enfin accéder au monde onirique pour atteindre Kamek.

En avançant dans le rêve, vous ne tarderez pas à découvrir un nouveau mécanisme d'Oniluiigi : en appuyant sur le bouton rouge à gauche du Luigi endormi, vous pouvez mettre Mario en apesanteur, lui permettant de nager partout dans la zone. Prenez le tuyau en bas à droite et dans la salle suivante, récupérez toutes les pièces rouges dans le temps imparti pour débloquer le passage. Ensuite, vous apprenez une nouvelle technique pour briser les blocs. Cette dernière vous permet de poursuivre votre route. Une fois revenus dans la salle où vous avez vu Kamek pour la dernière fois, vous pouvez enfin aller frapper le bloc orange vers le centre de la salle qui permet d'ouvrir le passage vers la porte où s'est enfui Kamek. Rejoignez-le pour enclencher un combat. Lorsque Kamek se dédouble, repérez celui qui rit : c'est le vrai Kamek. Il vous attaque également avec des formes de couleur : les ronds attaquent du bas, les carrés du haut, les triangles vous attaquent à droite et à gauche. Une fois le combat terminé, Kamek s'enfuit. Prenez le tuyau à gauche

et revenez dans le monde réel. Poursuivez vers le nord pour prendre le nouveau passage.

### Le deuxième labyrinthe

Continuez à avancer en évitant les bombes. Vous rencontrez de nouveau Kamek qui transforme de nouveau la zone en labyrinthe... Activez l'interrupteur Kamek à côté de la cage. En haut à gauche de la zone, utilisez votre saut-ballon pour activer un deuxième interrupteur. Allez dans la zone à gauche et utilisez vos différents sauts pour atteindre l'interrupteur bleu en haut à droite de la salle. Prenez ensuite le passage au nord. Dans cette zone, vous vous retrouvez face à trois interrupteurs rouges. Activez les deux à droite : la grille de la salle principale de baisse et vous pouvez à présent accéder au monde onirique !

Ici, vous devez monter en utilisant les moustaches de Luigi en faisant attention à la lave qui monte. Vous arrivez ensuite auprès de Kamek, déguisé en Peach, et démarrez un nouveau combat. Lorsque l'ennemi se dédouble, repérez de nouveau celui qui rit et frappez-le. Il utilise de nouveau ses attaques avec les formes de couleurs. Lorsqu'il invoque son armée de squelettes, vous devez les éviter lorsqu'ils marchent sur la zone tout en esquivant les os jetés sur vous. Exterminez les squelettes pour pouvoir frapper Kamek de nouveau. Une fois le combat terminé, le sorcier s'enfuit de nouveau... Regagnez de nouveau le monde réel et prenez le passage vers le nord.

### Le troisième labyrinthe

Avancez en évitant les bombes. Plus loin, vous croisez de nouveau Kamek qui, ô surprise, vous enferme de nouveau dans un labyrinthe (même si selon lui, il n'a pas réussi à le terminer). Prenez le chemin à droite, puis au nord. Activez les trois interrupteurs les plus bas et celui qui est tout à gauche. Partez ensuite à gauche. Activez d'abord l'interrupteur de droite, puis celui de gauche. Partez vers le gauche. Activez l'interrupteur de gauche, désactivez-le, puis activez l'interrupteur du milieu. Revenez dans la salle où se trouve le lit, et allez en haut à gauche vers les interrupteurs. Activez celui de droite. La voie vers le monde onirique est ouverte !

Ici, utilisez l'hélice de Luigi pour avancer.

Vous retrouvez une troisième et dernière fois Kamek. Cette fois-ci, Kamek fait des copies de lui aux pouvoirs différents : le vert augmente les statistiques de ses alliés, le rouge attaque et le blanc soigne. Attaquez-vous d'abord à ce dernier, car sinon il passera son temps à soigner lui et ses camarades. Attaquez-vous ensuite au changeur de statistiques, puis au Kamek rouge et enfin à Kamek en personne. Une fois le combat terminé (et cette fois-ci c'est pour de vrai!), retournez vers le monde réel. Avancez vers le nord. Vous pouvez utiliser le tuyau pour aller faire les dernières emplettes à l'entrée du château.

### Les trois flammes

Alors que vous pénétrez dans ce qui semble être la dernière partie du château, Tédibert vous dit qu'il ressent la présence d'Antasma dans la pièce au nord... Mais des flammes venant du monde onirique vous bloquent le passage. Prenez le chemin en bas à gauche. Evitez les flammes à l'aide de l'attaque torpille. Plus loin se trouve le premier portail menant vers une flamme. Dans ce premier monde, utilisez l'apesanteur pour récupérer les huit pièces rouge dans le temps imparti, ouvrant le passage. Progressez jusqu'à trouver la flamme. Brisez les piliers de feu et briser le pilier soufflant la flamme. Ressortez ensuite du monde onirique. Utilisez le saut-ballon pour ouvrir le grillage en bas, et prenez cette fois-ci le chemin en bas à droite. Progressez toujours en évitant les flammes d'abord avec l'attaque torpille puis avec le saut-ballon. Allez au nord-est, et continuez jusqu'à arriver de nouveau devant les lits. Allez d'abord dans celui plus au sud.

Ici, utilisez le pouvoir permettant de ralentir ou d'accélérer le temps pour traverser la pièce et atteindre le bloc orange mais attention, la lave monte ! Ne perdez pas de temps ! Utilisez l'accélération au début, puis le temps normal pour sauter sur les petites plateformes et le ralenti quand vous faites le saut sur la plateforme plus haute. Dans la salle avec les piliers de feu, descendez tout en bas, et utilisez le super saut des luiginoïdes pour briser les piliers. Retournez dans le monde réel et attaquez-vous au dernier monde onirique !

Utilisez le pouvoir d'Oniluigi sur les vis pour progresser tout en évitant les volets à pics. Ensuite, utiliser l'attaque tornade les luiginoïdes pour descendre les deux vis. Dans la salle avec la flamme, prenez le tuyau et utilisez le pouvoir d'Oniluigi pour descendre la vis qui est tout en haut de la zone et briser ainsi les piliers de feu. Cette fois-ci, plus rien ne vous bloque le passage vers les deux méchants ! Ressortez du monde onirique, ouvrez les grilles en bas et prenez le



chemin au nord. Luigi s'endort sur Tédibert. En route vers ce qui sera le dernier monde onirique du jeu.

### Onibowser

En prenant la porte, vous atteindrez un magasin d'objet, parfait pour refaire votre inventaire. A partir de la première pièce du monde onirique, prenez le chemin de gauche. Ici, vous rencontrez Bowser ! Et ce dernier envoie une boule à pic pour vous écraser ! Fuyez vers la gauche et prenez le tuyau. Utilisez l'attaque rodéo d'Oniluigi pour descendre. Lorsque vous arrivez au niveau du boulet de canon géant, frappez-le avec l'attaque en " boule " des luiginoïdes. Progressez en utilisant notamment l'attaque tornade des Luiginoïdes (vous pouvez dégager les têtes des Bowser en appuyant sur A en étant en forme tornade). Dans la salle suivante, utilisez le grappin et le super saut pour monter tout en haut. Avancez encore et passez la porte inquiétante aux allures d'Antasma. Utilisez le super-saut des luiginoïdes pour monter encore et passer outre les boulets de canon. En haut, allez dans le canon sur la droite. Vous atteignez enfin Onibowser... Prêts pour votre dernier combat de titan ?

Au premier tour, utilisez le marteau latéral pour envoyer Bowser dans la lave. Cette action ne sera pas possible plus tard car Bowser mettra en place des murs du décor pour vous empêcher de recommencer. La première attaque de Bowser est assez simple à éviter : suivez les indications à l'écran puis esquivez à droite ou à gauche en fonction du côté vers lequel fonce Bowser. Prenez garde, car chaque attaque de Bowser peut vous enlever environ le tiers de votre barre de vie, et vous n'aurez pas l'occasion de vous soigner. Le tour suivant, utilisez le marteau uppercut pour éviter de vous retrouver trop au bord et pour envoyer Bowser sur les grilles. Une fois que Bowser vous a attaqué, Tédibert fait remarquer que le sol est peu stable... Utilisez l'attaque tourbillon avec Mario pour briser le grillage et faire tomber Bowser dans la lave. Lorsque Bowser se cache derrière un château, plusieurs attaques sont faites sur vous :

{| Les Kamek vous envoient une boule de magie qu'il vous faut renvoyer au marteau.

Des maskass amènent de la viande pour soigner Bowser. Glissez le stylet vers le bas juste avant qu'elle n'atteigne Bowser.

Des maskass grimpent sur vos jambes pour vous blesser et vous devez les toucher rapidement pour vous en débarrasser.

Enfin, des bateaux volants vous jettent des boulets de canon. Ripostez avec le marteau verticalement ou horizontalement en fonction de comment les boulets arrivent.

Vous devez ensuite esquiver Bowser puis faire des cercles rapidement sur votre écran pour le lancer dans la lave. Vous arrivez au bout de la plateforme sur laquelle vous étiez : Bowser saute sur une autre pour ne pas se retrouver pris au piège. La deuxième partie du combat peut commencer. Esquivez d'abord les flammes de Bowser et écrasez-le en glissant le stylet vers lui. Utilisez le marteau uppercut pour le faire reculer. Esquivez de nouveau ses attaques comme précédemment. Bowser répétera les mêmes attaques. Une fois de nouveau lancé dans la lave, la dernière phase de combat va commencer : Bowser saute sur une plateforme ronde et ici, votre but sera d'incliner la 3DS pour faire tomber autant de fois qu'il faudra Bowser dans la lave pour l'achever. Si vous lui avez fait perdre assez de vie, cela devrait être rapide. Mais Bowser n'a pas dit son dernier mot : il vous attaque une dernière fois. Suivez les indications à l'écran pour ne pas prendre de dégâts, puis achevez-le avec votre ultime attaque. Bowser se réveille enfin et il s'enfuit de nouveau avec Antasma. Continuez vers le nord pour les poursuivre.

### Antasma et Bowser

Vous tombez d'abord nez à nez avec Antasma, avec la même forme que lorsque vous l'avez battu pour la première fois. D'ailleurs, il utilise la même attaque de chauve-souris qu'à votre premier combat. Abusez des attaques frères et des objets pour en venir à bout, notamment la boule pour écraser ses sbires des deux côtés quand il se protège pour se soigner. Le combat suivant sera le dernier.

Montez tout en haut de la tour en évitant les bombes. Le combat contre Bowser commence ! Il envoie d'abord un bateau attaquer Luigi. Il faut en même temps que Luigi évite les bombes mais aussi que Mario détruise l'ennemi, sinon le bateau continuera à vous attaquer en arrière-plan. Lorsque Bowser envoie ses " larbins " sur vous, détruisez-les le plus rapidement possible avec une puissante attaque frères (comme les bombes ou la fleur de feu) car ce dernier en profite pour se régénérer... Le combat peut être interminable si vous ne lui infligez pas suffisamment de dégâts avant qu'il se régénère. L'objectif est donc de neutraliser uniquement son bras droit (celui qui est le plus proche de vous) avec des attaques telles que le canon ou l'étoile filante pour pouvoir ensuite attaquer sa tête sans qu'il puisse se protéger. Courage, la survie de l'île Koussinos repose entre vos gants de plombier !

Vous sauvez ainsi ce monde des rêves et terminez l'histoire de Mario & Luigi Dream Team Bros. Félicitations ! Vous débloquez le mode difficile du jeu et un jukebox.

## Encyclopédie Koussinos

### Les différents types de Koussinos

#### Le Prince Tédibert

Il est le prince du royaume Koussinos et le premier Koussinos libéré par les frères Mario. Il n'est pas compté dans la liste des cinquante-deux Koussinos de l'île.

#### Ancionio

Le sage Koussinos.

#### Liroy

Le faiseur de lit qui fabrique l'ultilit.

#### Les Koussinos roses

Ce sont les Koussinos " normaux " du jeu, et ce sont généralement ceux qui sont optionnels (même si quelques-uns sont nécessaires pour progresser dans l'aventure).

#### Les Koussinos bleus

Ces Koussinos permettent à Mario et Luigi d'accéder à des zones élevées.

#### Les Koussinos gardiens

Ce sont les Koussinos du Désert du Sommeil qui vous donnent les nombreuses sommeillites.

#### Les Koussinos géants

Ces gros Koussinos sont ceux qui vous ouvriront les portes de l'impossible du Mont Pyjama.

#### Les Koussinos protecteurs

Ce sont les gardiens du temple Koussinos. Ils offrent aux frères Mario les pierres Somnam pour créer le chemin vers le temple.

### L'emplacement des cinquante-deux Koussinos de l'île

#### Le Château Koussinos (trois Koussinos)

{! Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos rose se trouve dans les sous-sols sous le pont menant au Parc de l'éveil.

Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos bleu est également dans les sous-sols et il permet d'atteindre une zone élevée.

Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos bleu est le dernier Koussinos des sous-sols et il se trouve juste avant le tuyau de sortie, atteignable uniquement grâce au lancer de ce Koussinos.

#### Le Parc de l'Eveil (cinq Koussinos)

{! Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos bleu se trouve au nord-est de la zone avec les fontaines et permet d'obtenir les marteaux.

Obligatoire pour poursuivre le jeu, Ancionio est trouvé par Brikol qu'il faut poursuivre dans le parc jusqu'à le sauver.

Brikol vous autorise alors à utiliser le Koussinos sur son lit.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve tout à l'ouest de la zone avec les fontaines. Il faut atteindre les hauteurs depuis le point d'observation.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve à l'ouest de la zone où se trouve la fontaine où était coincé Brikol. Il faut utiliser le saut-ballon dans cette zone et poursuivre à l'ouest pour trouver le Koussinos.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans la zone au sud-est de la sortie sud du parc, là où se trouve l'espèce de canon où il faut rentrer en ville avec les frères. Utilisez le saut " tornade " des frères pour l'atteindre.

### Le Désert du Sommeil (onze Koussinos)

{! Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos gardien se trouve dans la zone où Mario et Luigi apprennent les techniques pour rendre Mario petit et pour enterrer ce dernier.

Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos gardien se trouve dans la zone où retrouve la deuxième excavatrice, dans un rocher juste à gauche de l'entrée.

Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos gardien se trouve dans un rocher au sud-ouest de la zone au sud de la zone précédente.

Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos gardien se trouve dans la zone tout au nord-ouest du désert. Il faut briser un gros rocher pour le trouver.

Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos gardien est volé par un monstre du désert. Il faut poursuivre ce dernier pour obtenir le Koussinos.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans la zone avec le panneau rouge d'accélération, tout au sud-est.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve à l'ouest de la zone précédente, au sud-ouest.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve à l'est de la zone où on trouve la deuxième excavatrice, à l'est.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve au sud-est de la zone avec la boutique de badge (accessible par l'est).

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans la zone à l'ouest du tuyau menant vers la grotte du désert. Le Koussinos est au nord-est.

Facultatif, ce Koussinos rose est dans la première zone de la grotte à l'est du désert, au nord-est.

### Evolis (six Koussinos)

{! Obligatoire pour poursuivre le jeu, Liroy se trouve au sous-sol de la maison du collectionneur Koussinos, accessible après avoir rencontré ce dernier au dernier étage de la maison (lorsque l'on va chercher le faiseur de lit).

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans la zone où se déroule le concours de talents, au sud-ouest.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans le quartier des boutiques, à l'est.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans le quartier avec l'office de tourisme, derrière la porte au nord qu'il faut ouvrir grâce aux signes au sol.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve à l'ouest de la zone où on trouve Wiggler.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve à l'est de cette même zone, sur une bouée.

### Mont Pyjama (douze Koussinos)

{! Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce gros Koussinos se trouve avant la première porte de l'impossible, à droite.

Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce gros Koussinos se trouve avant la première porte de l'impossible, à gauche.

Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce gros Koussinos se trouve avant la deuxième porte de l'impossible, à droite.

Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce gros Koussinos se trouve avant la deuxième porte de l'impossible, à gauche.

Facultatif, ce Koussinos bleu se trouve à l'ouest de la zone où se trouve la valve d'oxygène. Il faut le libérer pour obtenir une pièce d'attaque en hauteur, mais aussi pour débloquer l'accès vers des fragments de cauchemar d'autres mondes oniriques.

Facultatif, ce Koussinos bleu se trouve à l'ouest de la zone qui se trouve juste avant la première zone de neige.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve à l'est de la première porte de l'impossible, au centre.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans la même zone, à l'est.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans la zone à l'est de la précédente, il faut aller sur la plateforme à l'est grâce au saut " tornade " des frères.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans la zone à l'ouest de la porte de l'impossible, au nord-ouest, et il n'est accessible qu'avec le saut-ballon.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve au nord la zone où se trouve la valve d'oxygène, au bout du chemin de tornades.

Facultatif, ce Koussinos rose se trouve à l'entrée du Mont, dans la zone où se trouve la boutique d'objet, tout à l'ouest. Il faut l'atteindre avec le saut-ballon.

### Plage Lidemer (trois Koussinos)

{! Facultatif, ce Koussinos rose se trouve au sud-est de la zone où on trouve le premier portail onirique.

Facultatif, ce Koussinos se trouve dans la deuxième zone de la grotte, sur une plateforme assez haute au nord-ouest.  
Facultatif, ce Koussinos se trouve au nord-est de la zone des boutiques, est n'est atteignable qu'avec le saut-ballon.

### Bois Somnam (onze Koussinos)

{| Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos protecteur se trouve dans la zone avec le poison, au nord-ouest.  
Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos protecteur se trouve dans la zone du plateau central, au sud-est.  
Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos protecteur se trouve dans la zone la plus à l'est du plateau central, à l'est. Il faudra jouer avec des Namnams pour l'obtenir.  
Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos protecteur se trouve dans la zone au sud-ouest du plateau central, au nord.  
Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos protecteur se trouve dans la zone à l'ouest du plateau central, au nord-ouest.  
Obligatoire pour poursuivre le jeu, ce Koussinos protecteur se trouve dans la zone juste avant la grotte du nord-ouest, au nord.  
Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans la première zone avec le poison, au nord-ouest, sous un rocher.  
Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans la zone au sud du plateau central, sous un rocher au sud.  
Facultatif, ce Koussinos rose se trouve dans la quatrième zone avec du poison, au sud-est, sous un rocher.  
Facultatif, ce Koussinos rose se trouve au nord-est du plateau central, au nord derrière les Namnams. Il faut jouer avec eux pour obtenir le Koussinos.  
Facultatif, ce Koussinos rose se trouve au nord-est du plateau central, au nord-est. Il faut jouer avec les Namnams pour l'obtenir.

### Neobrowserium (un Koussinos)

{| Facultatif, ce Koussinos se trouve devant l'entrée du château une fois que ce dernier s'est écrasé au sol.

## 📌 HARICOTS À GOGO

Pour obtenir un maximum de haricots en très peu de temps, rendez-vous dans le Néobrowserium et combattez des Pyro-antasmatron. Vous obtiendrez peut-être une paire de Bottes de fermier. Équipez-en Mario et allez combattre des ennemis dans les mondes oniriques. Utilisez toujours la Balle Luimagik pour obtenir des haricots à gogo.

## 📌 MIX DES BOSS ET BOWSER JR.

Pour rencontrer Bowser Jr, rendez-vous au château Koussinos dans le ring de combat. Battez les 8 boss X et vous débloquentez le mix des boss où vous affronterez tous les boss à la suite. Si vous les battez tous, vous rencontrerez Bowser Jr.

## OBTENIR LE DUOTRON

Le Duotron est un accessoire unique qui permet de faire 2 actions lors d'un seul tour. Pour débloquer le Duotron, terminez tous les défis experts.

## QUÊTE SECONDAIRE DES ÉCHANGES À ÉVOLIS

Rendez-vous dans le quartier marchand d'Évolis. En face de la boutique des badges, vous trouverez un Uf plutôt imposant qui regarde une autre Uf. Sur la carte, il y a une pièce d'attaque au dessus de lui. Parlez-lui, vous apprendrez qu'il cherche à demander en mariage cette Uf. Il va vous demander de l'aider à trouver quelque chose de cool, et vous offrira plein d'objets en récompense si vous l'aidez.

Pour trouver cet objet, vous allez devoir procéder à une série d'échanges dans toute la ville. Vous recevez la pièce d'attaque ainsi qu'une peluche de Protodor.

Celui qui la cherche se trouve dans la boutique d'objets, juste à gauche. Il se trouve devant la vitrine à côté du comptoir. Donnez-lui la peluche. Il vous donnera un fruit rare en échange.

Allez maintenant dans le quartier Nord-est de la ville, devant la maison du milieu. Il y a un yoshi rouge qui veut un fruit rare. Donnez-lui le fruit pour recevoir un oeuf de Yoshi.

Poursuivez votre chemin vers l'Office du tourisme. A droite de celui-ci se trouve un Toad qui veut absolument un oeuf de Yoshi. Puisque vous l'avez obtenu, donnez-le lui. Vous recevrez donc une photo de Peach.

Allez juste un peu au Nord. A droite du mécanisme d'ouverture d'une porte, il y a un Bloc qui cherche justement une photo de la princesse Peach. Comme d'habitude donnez-la lui pour obtenir un livre des ruines.

Retournez au quartier marchand, cette fois dans la boutique d'équipement. Juste devant le comptoir, un homme en costume rouge cherche le livre des ruines. Vous recevrez une photo de la reine Végélia après avoir donné ce livre.

Celui qui convoite la photo de la reine Végélia se trouve caché sous l'escalier de la maison la plus à gauche du quartier Nord-est d'Évolis. Ce petit homme qui a le mal du pays vous donnera en échange de la photo vous donnera un appareil photo perdu.

C'est la dernière étape des échanges. Montez l'escalier sous lequel était caché le petit homme. Juste à la sortie de la maison, vous trouvez le Toad qui a fait tomber son appareil photo. Rendez-le lui. Il vous montrera une zone où creuser comme si vous cherchiez un haricot. C'est là-bas que vous trouverez une bague Koussinos.

Retournez maintenant voir le Uf amoureux, et donnez-lui la bague. Vous allez assister à sa demande en mariage, qui sera même acceptée !

C'est l'heure de la récompense. Vous recevez un champignon 1-UP, un haricot coeur DX, un habit de guérison ainsi qu'un marteau sangsue.

## 📌 TRICHER EN MODIFIANT LES PARAMÈTRES DE LA 3DS

Il existe plusieurs moyens de modifier les paramètres de la Nintendo 3DS pour optimiser les combats du jeu :

### Augmenter votre puissance lors de votre anniversaire :

Changez votre date d'anniversaire dans les paramètres de la console et revêtez l'équipement adapté.

### Augmenter votre puissance suivant vos nombres de pas :

Accumulez des pas avec le podomètre en mettant en veille et en marchant avec votre console (revêtez l'équipement adapté).

## 📌 LE JEU DES NAMNAMS (3ÈME ÉPREUVE)

Dans les Bois Somnam, les Namnams vont à 3 reprises vous demander de jouer à leur jeu, où il faut traverser tous les anneaux sans passer 2 fois au même endroit. Ils sont tous composés de 3 niveaux. Les Namnams choisissent pour chaque niveau un parcours parmi les 3 qui existent pour chacun des niveaux. Le troisième jeu proposé étant nettement plus difficile que les 2 premiers, voici les solutions de tous les parcours du troisième jeu :

### Niveau 1

Parcours 1 (en 10) : Bas, haut, gauche, bas, gauche, haut, haut.

Parcours 2 (en 11) : Droite, gauche, bas, droite, bas, droite, haut, haut, haut.

Parcours 3 (en 17) : Bas, droite, haut, haut, gauche, gauche, gauche, bas, droite, bas, gauche, bas, droite, droite.

### Niveau 2

Parcours 4 (en 12) : Haut, haut, haut, gauche, bas, droite, droite, bas, bas, droite.

Parcours 5 (en 14) : Gauche, bas, droite, bas, gauche, gauche, haut, gauche, haut, droite, haut, gauche, haut.

Parcours 6 (en 18) : Gauche, bas, droite, haut, haut, droite, droite, haut, haut, droite, bas, bas, droite, haut, gauche.

### Niveau 3

Parcours 7 (en 16) : Bas, gauche, haut, gauche, bas, bas, droite, droite, droite, haut, haut, haut, gauche, gauche.

Parcours 8 (en 18) : Bas, droite, haut, droite, bas, droite, droite, haut, haut, haut, gauche, gauche, bas, droite, bas, gauche.

Parcours 9 (en 22) : Gauche, bas, bas, gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, haut, droite, droite, droite, bas, gauche, gauche, bas, bas, droite, haut.

## 📌 EMBLACEMENT DES APPAREILS PHOTO DE L'ÎLE KOUSSINOS

### Aérodrome koussinos

Suivez le chemin vers où vous avez atterri sur l'île en sens inverse. L'appareil se situe dans la seconde zone que vous aviez découverte, tout en haut.

### Château koussinos

Le bloc recherché se situe dans la zone suivant la salle des collections. Un employé se trouvait dessous auparavant, il n'y sera plus une fois que vous aurez parlé à Kylie Koopa.

### Parc de l'éveil

Ici, il faudra utiliser le saut ballon pour atteindre l'appareil qui se situe à gauche juste à l'entrée du parc.

### Désert du sommeil

Depuis le portail onirique où se trouvait l'esprit de la pierre des rêves, allez dans la zone à l'est puis utilisez le saut ballon pour grimper sur les plate-formes surélevées, puis utilisez le saut en vrille pour passer d'une plateforme à l'autre jusqu'au bloc recherché.

### Evolis

Dans la maison de Kylie Koopa, elle vous proposera de l'aider. Acceptez et elle vous demandera de frapper l'appareil photo.

IMPORTANT : Vous ne pourrez pas avoir les autres blocs appareils photo sans accepter d'aider Kylie Koopa.

### Mont Pyjama

Pour accéder à l'appareil photo, partez du pied du mont puis continuez. Arrivé aux portes de l'impossible et aux deux gros koussinos, allez à gauche puis franchissez les précipices avec le saut en vrille pour arriver à la zone suivante plus au nord. Utilisez à nouveau le saut en vrille dans la petite tornade pour arriver tout en haut de la falaise. L'appareil est à juste à gauche.

### Plage Lidemer

A partir du portail onirique où vous avez caché Peach, il faut aller dans la zone à gauche. Après avoir passé un second portail onirique, continuez jusqu'à grimper tout en haut près de l'arbre puis utilisez la technique du petit Mario pour passer dans une brèche vous menant à une branche à gauche où se situe l'appareil photo.

### Bois Somnam

Une fois arrivé à l'atelier du faiseur de lit Liroy, progressez vers l'est en passant trois zones puis allez au bord du bassin électrique. Utilisez le saut en vrille pour accéder à la plate-forme plus à droite où se trouve l'appareil.

### Néobowsérium

Dans la salle où Kamek s'est caché dans le monde onirique pour la première fois, allez à gauche jusqu'au bord de la lave. Une plate-forme un peu plus loin en bas s'y trouve avec le bloc recherché. Utilisez le saut en vrille pour y accéder, en faisant attention à la boule de feu qui jaillit de la lave par moments.

## 📌 CONSEILS POUR LES DÉFIS

Voici des conseils pour vous aider à mieux réussir les défis experts « excellent » ainsi que les endroits des défis « indemne » qui vous manquent :

### Défis « Excellent »

Saut excellent :

Faites un combat contre n'importe quel(s) ennemi(s), l'idéal étant d'en combattre un seul en un unique double saut.

#### Marteau excellent :

Faites un combat contre n'importe quel(s) ennemi(s), l'idéal étant d'en combattre un seul en un unique coup de marteau.

`tb Attaque frères 1 :

Combattez des ennemis assez résistants en grand nombre.

#### Attaque frères 2 :

Combattez des ennemis assez résistants en grand nombre.

#### Attaque frères 3 :

Combattez un ennemi résistant, faible ou fort.

#### Attaque frères 4 :

Combattez deux ennemis faible ou fort n'ayant pas d'épines.

#### Attaque frères 5 :

Combattez n'importe quel(s) ennemi(s), faible(s) ou fort(s) n'ayant pas d'épines. Dès le début de l'attaque, dirigez le floracoptère vers l'un des frères et essayer de la faire stationner au-dessus de lui. Une fois qu'il est accroché, faites la même chose avec l'autre frère. Lorsque le temps ralenti, viser avec flèche de façon à tomber sur un ennemi.

#### Attaque frères 6 :

Combattez des ennemis assez résistants en grand nombre. Appuyer sur les boutons alternativement (gauche, (rien), gauche, A, gauche, A, etc.) ou bien en même temps (gauche, gauche + A, gauche + A, gauche + A, etc.).

#### Attaque frères 7 :

Combattez n'importe quel(s) ennemi(s), faible(s) ou fort(s). Soyez rapide, tirez, lorsque mario ne bouge plus, appuyez sur B, visez un ennemi puis relâcher.

#### Attaque frères 8 :

Combattez un ennemi faible ou fort. Lorsque vous devez frapper, vous devez attendre le tout dernier moment pour obtenir un excellent. Utilisez le mode ralenti si vous avez des difficultés.

#### Attaque frères 9 :

Combattez deux ennemis, le second devant être résistant. Utilisez le mode ralenti pour mieux comprendre et réussir ce défi si vous avez des difficultés.

#### Attaque frères 10 :

Combattez n'importe quel(s) ennemi(s), faible(s) ou fort(s). N'oubliez pas que mario et luigi sautent en alternance l'un après l'autre si vous vous débrouillez bien, mais restez vigilants au moment où ils sautent ensemble. Si l'un des frères manque son coup, vous pouvez le récupérer.

#### Attaque Luimagik 1 :

Combattez n'importe quel(s) ennemi(s), faible(s) ou fort(s). Evitez les gestes brusques et inclinez la console lentement.



### Attaque Luimagik 2 :

Combattez n'importe quel(s) ennemi(s), faible(s) ou fort(s), n'ayant pas d'épines. Lorsque vous empiler les luiginoïdes suffisamment bien, un son sera émi à chaque fois.

### Attaque Luimagik 3 :

Combattez n'importe quel(s) ennemi(s), faible(s) ou fort(s). N'hésitez pas à faire de grands mouvements pour garder l'équilibre et regarder la marque au sol lorsque vous vous apprêtez à donner votre coup.

### Attaque Luimagik 4 :

Combattez n'importe quel(s) ennemi(s), faible(s) ou fort(s). Quoi qu'il arrive, garder le rythme !

### Attaque Luimagik 5 :

Combattez un minimum de 2 ou 3 ennemis résistants. A la fin de l'attaque, percutez le mur en essayant de toucher un ou plusieurs ennemi(s).

### Attaque Luimagik 6 :

Combattez des ennemis résistants en grand nombre. Attendez que le typhon atteigne le dernier luiginoïdes pour tirer sur la corde puis mitrailler le bouton B.

### Défis « Dix excellent / Dix à esquiver »

Vous aurez un « Dix excellent » et un « Dix à esquiver » dans chaque lieu réel et onirique. Si vous avez des soucis dans un lieu précis, n'affrontez que les ennemis qui vous semblent les plus faciles à attaquer et à esquiver. Si vous avez toujours des problèmes, sauvegarder après chaque combat pour éviter de devoir tout recommencer à zéro.

### Défis « Indemne »

#### Indemne 1 :

Gromba ; Aérodrome et château Koussinos (réel).

#### Indemne 2 :

Gronimba ; château Koussinos (onirique).

#### Indemne 3 :

Fastorche ; château Koussinos (onirique).

#### Indemne 4 :

Aranelle ; château Koussinos (réel).

#### Indemne 5 :

Roupignon ; parc de l'éveil (réel).

#### Indemne 6 :

Boulapik ; parc de l'éveil (réel).

Indemne 7 :

Bavette ; parc de l'éveil (réel).

Indemne 8 :

Chef Onignon et Onignon ; parc de l'éveil (onirique).

Indemne 9 :

Girollule ; parc de l'éveil (onirique).

Indemne 10 :

Camouflin ; désert du sommeil (réel).

Indemne 11 :

Sablon ; désert du sommeil (réel).

Indemne 12 :

Cactudor ; désert du sommeil (réel).

Indemne 13 :

Onisablon ; désert du sommeil (onirique).

Indemne 14 :

Rob-omb ; désert du sommeil (onirique).

Indemne 15 :

Perciflair ; désert du sommeil (onirique).

Indemne 16 :

Hermicrabe ; parc de l'éveil et évolis (réel).

Indemne 17 :

Cocolance ; évolis (onirique).

Indemne 18 :

Tictatin ; évolis (onirique).

Indemne 19 :

Caillass ; mont Pyjama, pied (réel).

Indemne 20 :

Caillass ; mont Pyjama, pied (réel).

Indemne 21 :

Bavette R ; mont Pyjama, pied (réel).

**Indemne 22 :**

Koussinodon (ennemi en arrière-plan) ; mont Pyjama, pied (réel). Conseil : ne le provoquez pas : attendez qu'il attaque puis éliminez les autres ennemis.

**Indemne 23 :**

Rokoceps ; mont Pyjama (onirique).

**Indemne 24 :**

Magman et Givrus ; mont Pyjama (onirique).

**Indemne 25 :**

Rob-omb R ; mont Pyjama (onirique).

**Indemne 26 :**

Perlipopette ; plage Lidemer (réel).

**Indemne 27 :**

Hélico Maskass ; plage Lidemer (réel).

**Indemne 28 :**

Goomba ; plage Lidemer (réel).

**Indemne 29 :**

Hériss ; plage Lidemer (onirique).

**Indemne 30 :**

Lakitu ; plage Lidemer (onirique).

**Indemne 31 :**

Plante Pirahna ; plage Lidemer (onirique).

**Indemne 32 :**

Jarre Bloups ; plage Lidemer (onirique).

**Indemne 33 :**

Chef Onignon R et Onignon R : plage Lidemer (onirique).

**Indemne 34 :**

Obscublok ; abysses oniriques.

**Indemne 35 :**

Vaisseau Maskass (ennemi en arrière-plan) ; parc de l'éveil (réel). Conseil : provoquez-le puis battez-le, trois Maskass en tomberont, vous donnant la possibilité de faire le défi « Indemne 36 ».

**Indemne 36 :**

Maskass ; parc de l'éveil (réel).

**Indemne 37 :**

Virus (rouge, bleu et jaune) ; mont Pyjama, sommet et désert du sommeil (réel).

**Indemne 38 :**

Caillass R ; mont Pyjama, sommet (réel).

**Indemne 39 :**

Hermicrabe R ; parc de l'éveil (réel).

**Indemne 40 :**

Hélico Maskass R ; parc de l'éveil (réel).

**Indemne 41 :**

Goomba R ; parc de l'éveil (réel).

**Indemne 42 :**

Bandit ; désert du sommeil (réel).

**Indemne 43 :**

Bennure ; évolis (onirique).

**Indemne 44 :**

Cocolance R ; évolis (onirique).

**Indemne 45 :**

Koussinoeil ; bois Somnam (réel).

**Indemne 46 :**

Horruche ; bois Somnam (réel).

**Indemne 47 :**

Frère boomerang ; bois Somnam (réel).

**Indemne 48 :**

Koussinodon R (ennemi en arrière-plan) ; bois Somnam (réel). Conseil : ne le provoquez pas : attendez qu'il attaque puis éliminez les autres ennemis.

**Indemne 49 :**

Pelican ; bois Somnam (onirique).

Indemne 50 :

Vaporiplante ; bois Somnam (onirique).

Indemne 51 :

Perciflair R ; bois Somnam (onirique).

Indemne 52 :

Frère Pyro ; Néobowsérium (réel).

Indemne 53 :

Pyro-Antasmatron ; Néobowsérium (réel).

Indemne 54 :

Chomp et Maskass rôdeur ; néobowsérium (réel).

Indemne 55 :

Vaisseau Maskass R (ennemi en arrière-plan) ; Néobowsérium (réel). Conseil : provoquez-le puis battez-le, trois Maskass R en tomberont, vous donnant la possibilité de faire le défi « Indemne 56 ».

Indemne 56 :

Maskass R ; Néobowsérium (réel).

Indemne 57 :

Mechakoopa ; Néobowsérium (onirique).

Indemne 58 :

Maxi-Goomba à queue ; Néobowsérium (onirique).

Indemne 59 :

Servipeur ; Néobowsérium (onirique).

Indemne 60 :

Hériss R ; Néobowsérium (onirique).

Indemne 61 :

Lakitu R ; Néobowsérium (onirique).

# Mario and Donkey Kong : Minis on the Move

© Nintendo 2013

+ D'INFOS

FORUM

## TOUS LES MINI-JEUX

Pour débloquent tous les mini-jeux, obtenez 80 étoiles en mode "jeu principal".

## LES 5 MINIS

### Mini Donkey Kong

Jouer à "Giant Jungle"

### Mini Mario

Jouer à "Mario's Main Event"

### Mini Pauline

Terminer tous les mini-jeux de niveau 1.

### Mini Peach

Jouer à "Puzzle Palace"

### Mini Toad bleu

Jouer à "Many Mini Mayhem"

# Mario Kart 7

© Nintendo / Retro Studio 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## PERSONNAGES CACHÉS

### Daisy

Remporter la coupe Champignon en 150cc.

### Harmonie

Remporter la coupe Etoile en 150cc.

### Lakitu

Remporter la coupe Eclair en 150cc.

### Maskass

Remporter la coupe Carapace en 150cc.

### Métal Mario

Remporter la coupe Special en 150cc.

### Mii

Remporter toutes les coupes d'une même catégorie.

### Reine des abeilles

Remporter la coupe Banane en 150cc.

### Wario

Remporter la coupe Fleur en 150cc.

### Wiggler

Remporter la coupe Feuille en 150cc.

## LE MODE MIROIR

Débloquer l'or pour toutes les coupes en 150cc.

## LES ROUES EN OR

Terminer toutes les coupes en 50cc, 100cc, 150cc et Miroir avec au moins 1 étoile pour chaque coupe OU récolter 15 000 pièces.

## VRAIE FIN ET NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminez premier dans toutes les coupes pour chaque catégorie de kart. Après avoir vu la vraie fin du jeu, vous débloquerez un nouvel écran titre.

## LE KART EN OR

Atteindre 10 000 PC (Points de Course) au Nintendo Network ou récolter 20 000 pièces.

## LE DELTAPLANE EN OR

Faire 100 rencontres StreetPass ou récolter 10 000 pièces.

## LE VOLANT EN OR

Sur 100 courses, utiliser le mode gyroscope à 80%. Le volant en or est perdu une fois que 20 courses sont jouées sans le mode gyroscope.

## AILE BESTIALE

Récolter 5000 pièces.



## PERSONNALISATION DE KART

En collectant au fur et mesure des pièces dans les modes Grand Prix, Contre-la-Montre, ou Courses en Nintendo Network, vous pourrez débloquer un nouveau kart, des nouvelles roues ou un nouveau deltaplane aléatoirement quand vous aurez atteint un palier requis.

Voici les paliers de pièces :

- 50 pièces
- 100 pièces
- 150 pièces
- 200 pièces
- 250 pièces
- 300 pièces
- 400 pièces
- 500 pièces
- 600 pièces
- 700 pièces
- 800 pièces
- 900 pièces
- 1000 pièces
- 1200 pièces
- 1400 pièces
- 1600 pièces
- 1800 pièces
- 2000 pièces
- 2500 pièces
- 3000 pièces
- 3500 pièces
- 4000 pièces
- 4500 pièces
- 5000 pièces (Deltaplane funèbre)
- 10000 pièces (Deltaplane en Or)
- 20000 pièces (Kart en Or)

## GAGNER DU TEMPS

### Démarrage rapide

Appuyez sur A lorsque le chiffre 2 du décompte à l'écran commence à disparaître.

### Petit boost

Dès que vous prenez un tremplin, bosse, appuyez sur le bouton R pour faire une figure et obtenir un petit boost.

### Redémarrage turbo

Après une chute, au moment de revenir sur la piste, accélérez juste au moment où le kart touche le sol pour bénéficier d'un boost.

### Pièces

Plus vous ramasserez de pièces et plus votre kart ira vite. Vous pourrez amasser un maximum de 10 pièces.

## Dérapages

Pour passer les virages plus rapidement, utilisez le bouton R pour sauter et déraper. Vous bénéficierez d'un boost de niveau 1 (bleu) ou 2 (rouge) en fonction de la durée du dérapage et de l'angle de braquage. Une fois le bouton R relâché, vous aurez un boost.

## 📌 PSEUDO AVEC ÉTOILES

Durant les courses/batailles online, votre pseudo sera suivi d'une, deux ou trois étoiles si vous réussissez à achever tous les Grand prix avec un rang à une, deux ou trois étoiles.

## 📌 OBTENIR 3 ÉTOILES EN GRAND PRIX

Pour maximiser ses chances d'obtenir 3 étoiles à la fin d'un Grand Prix, vous devez respecter les critères suivants :

- Terminer premier à chacune des courses (et donc obtenir 40 points)
- Tomber dans un minimum de gouffres
- Faire les meilleurs temps possibles
- Se faire toucher par le moins de projectiles possible (bananes, carapaces vertes, carapaces rouges, carapaces bleues)

Si vous réussissez à suivre ces conseils, vous obtiendrez à coup sûr 3 étoiles une fois votre Grand Prix terminé.

## 📌 EFFACER UNE PARTIE

Pour effacer votre sauvegarde, appuyez en même temps sur les boutons A + B + Y + X à l'écran titre, puis confirmez la manipulation.

## 📌 FAIRE UN DÉMARRAGE TURBO

Pour faire un démarrage turbo, appuyez sur le bouton "A" lorsque le chiffre 2 apparaît.

## ESQUIVER UNE CARAPACE BLEUE

Mis à part en ayant une étoile, vous pouvez éviter une carapace bleue avec :

### Un champignon

Utilisez celui-ci quand la carapace s'arrête de tourner au dessus de votre kart.

### Un champignon doré ou un triple champignon

Martelez le bouton de bonus quand la carapace arrive vers votre kart.

## TOUTES LES COUPES

### Débloquer la coupe Fleur

Être 1er au GP coupe Champignon.

### Débloquer la coupe Étoile

Être 1er au GP coupe Fleur.

### Débloquer la coupe Spéciale

Être 1er au GP coupe Étoile.

### Débloquer la coupe Banane

Être 1er au GP coupe Carapace.

### Débloquer la coupe Feuille

Être 1er au GP coupe Banane.

### Débloquer la coupe Éclair

Être 1er au GP coupe Feuille.

# Mario Kart : Super Circuit

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

## ECRAN DU TITRE BLEU NUIT

Lorsque vous aurez obtenu 3 étoiles à chaque course, l'écran du titre deviendra bleu.

## EVITER LES BANANES ET LA GLACE

Pour éviter de glisser sur une banane ou sur de la glace, freinez. Votre personnage sifflera (une note de musique apparaîtra au dessus de sa tête). Vous perdrez un peu de temps mais beaucoup moins que si vous glissiez sur l'obstacle.

## EFFACER UNE PARTIE

Pour effacer la partie actuelle, maintenez L + R + B + Start tout en allumant la console.

## CIRCUIT SPECIAL CUP

Rempportez des médailles d'or à chaque course pour débloquer le circuit Spécial Cup.

## CIRCUITS DE SUPER MARIO KART

Pour obtenir les circuits du Mario Karts original, assurez-vous d'avoir au moins 100 pièces à la fin des coupes. Appuyez sur L ou R pour les voir et y jouer.

Obtenez le classement A à chaque course pour débloquer toutes les courses du Mario Kart original.

## ECRAN TITRE DIFFÉRENT

Terminez tous les circuits dans toutes les classes pour avoir un nouvel écran titre.

## LANCER DES CARAPACES ET SAUTER À L'ÉCRAN DE SÉLECTION

A l'écran de sélection des personnages, appuyez sur L pour lancer une carapace et sur R pour sauter.

## KLAXONNER

Pendant les courses, appuyez sur Select pour klaxonner. Chaque personnage dispose d'un son différent.

## DÉPART RAPIDE

Pour prendre un bon départ, appuyez sur l'accélérateur juste avant que la dernière lumière ne s'allume.

## RACCOURCIS

### Ribbon Road

A la première rampe, passez sur le turbo puis tournez brutalement à droite et prenez la seconde piste de gauche. Maintenez à droite jusqu'à ce que vous soyez rétabli.

### Rainbow Road

Regardez sur la gauche de la piste pour trouver quelque chose qui ressemble à un petit passage. Placez-vous sur le côté et lorsque vous sauterez, dirigez-vous vers ce passage. Vous irez alors très vite grâce à tous les turbos qui s'y trouvent.

### Star Road

Assurez-vous d'avoir un champignon. Utilisez-le lorsque vous serez du côté droit du parcours pour atteindre une petite bande. Braquez à droite. Si vous n'y parvenez pas, Lakitu vous repêchera et vous placera là où vous êtes tombé.

### Snow-Land

Peu après le départ, vous verrez un chemin bleu sur votre gauche, prenez-le pour avoir plein de turbos et gagnez des places au classement.

### Sky Garden

Environ à la moitié de la piste, vous trouverez sur votre gauche un nuage. utilisez-le pour traverser et atterrir de l'autre

côté.

### Yoshi Desert

Après les sables mouvants (avec la fleur bleue), utilisez la rampe à gauche pour traverser le lac sans perdre de temps.

### Riverside Park

Après le saut et le virage, vous pourrez traverser le lac sur une petite bande d'eau peu profonde.

### Donut plains 3

Juste avant d'arriver à la moitié du circuit, utilisez un champignon sur le tremplin et tournez légèrement vers la gauche. Vous verrez alors la ligne d'arrivée sur la droite.

### Boo Lake

Après le virage à droite qui suit les deux tremplins, allez sur la gauche. vous pourrez passez sur un rail bleu pour gagner du temps.

### Cheese land

Au premier virage, passez entre le mur et les 2 pierres vers la fin de la course, utilisez le champignon pour couper le virage.

### Lake Side Park

Prenez la flèche qui se trouve avant le pont et foncez vers la rampe en serrant un peu à droite. Allez prendre la rampe jaune que vous appercevrez.

### Ghost Valley 1

Après avoir fait le grand saut au-dessus du vide, vous verrez un chemin sur la gauche. Utilisez un champignon et sautez pour atterir derrière la ligne d'arrivée.

## LE TURBO APRÈS LAKITU

Voici comment gagner de précieuses secondes quand vous sortez de piste. Au moment précis où Lakitu vous remet sur la route, appuyez sur l'accélérateur et vous aurez un turbo.

# Mario Party Island Tour

© Nintendo / Nd Cube 2014

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + DÉBLOQUER BOWSER JR.

Pour débloquent Bowser Jr., terminez la tour de Bowser au moins une fois.

## + BONUS DE 30 000 POINTS

Terminez la Tour de Bowser au moins 3 fois pour empocher ce bonus.

## + DÉBLOQUER LE PLATEAU "BOWSER'S PECULIAR PEAK"

Pour débloquent ce plateau bonus, vous devez avoir joué sur tous les autres plateaux du jeu, hormis "Shy Guy's Shuffle City".

## + ACHETER LES VOIX DANS LA BOUTIQUE

Une fois débloquentes, les voix sont disponibles à l'achat dans la boutique.

### Voix de Bowser

Jouez sur tous les plateaux du jeu, hormis "Shy Guy's Shuffle City" et "Bowser's Peculiar Peak".

### Voix de Bowser Jr.

Terminez la Tour de Bowser.

## + GALERIE DES MÉMOIRES

### Dernier étage

Terminer la Tour de Bowser une fois.

### Maître de la Tour de Bowser

Terminer la Tour de Bowser 2 fois.

## Maître des mini-jeux

Jouer à tous les mini-jeux généraux en Jeu Libre.

## RookieStreetPass

Remporter une épreuve StreetPass.

## DÉBLOQUER LES MINI-JEUX BOSS

Pour débloquent les mini-jeux boss en mode libre, il vous suffit d'accéder aux boss de la tour de Bowser. Tous les 5 étages vous en trouverez un.

## DÉBLOQUER LES MUSIQUES DES PLATEAUX

Pour débloquent les musiques des plateaux, il faut les finir au moins une fois chacun.



# Mario Tennis Open

© Nintendo / Camelot Software 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + PERSONNAGES CACHÉS

### Bébé Mario

Atteignez le drapeau d'arrivée du monde 1-3 dans le mode de jeu spécial Super Mario Tennis.

### Bébé Peach

Faites 500 points en trois minutes dans le niveau 3 Anneaux retors du mode de jeu spécial Défi anneaux.

### Bowser Skelet

Terminer l'épreuve 3 du mode de jeu spécial Halte aux plantes.

### Luma

Terminez le challenge Etoile aveuglante du mode de jeu spécial Echanges galactiques.

## + PERSONNAGES EN VERSION ÉTOILE

Rempportez le tournoi Champion avec un personnage en particulier pour débloquer ce personnage en version étoile. Ses performances seront améliorées.

## + IA NIVEAU MAÎTRE

Pour pouvoir affronter la console au niveau Maître, vous devez avoir remporté les 4 coupes des tournois Champignon, Fleur, Banane et Champion.

## + IA NIVEAU LÉGENDE

Pour pouvoir affronter la console au niveau Légende, vous devez avoir remporté la Coupe Finale.

## Open du Royaume

### Coupe Champignon

Débloquée au départ.

### Coupe Fleur

Remporter la coupe Champignon.

### Coupe Banane

Remporter la coupe Fleur.

### Coupe Champion

Remporter la coupe Banane.

## Open Etoile

### Coupe Champignon 1UP

Remporter la coupe Champion.

### Coupe Fleur de glace

Remporter la coupe Champignon 1UP.

### Coupe Carapace

Remporter la coupe Fleur de glace.

### Coupe Finale

Remporter la coupe Carapace.

### Dôme galaxie - Cristal

Remporter la Coupe Finale.

### Dôme galaxie - Morph

Remporter la Coupe Finale.

### Birdo

Vaincre un adversaire IA de niveau Légende dans un match simple en Exhibition.

### Boo

Acheter 100 accessoires dans la boutique.

### Bowser

Remporter 50 médailles de victoire via les matches multijoueurs en ligne.

### Bowser Jr

Remporter 20 médailles de victoire via les matches multijoueurs en ligne.

### Bowser Skelet

Remporter 100 médailles de victoire via les matches multijoueurs en ligne.

### Daisy

Valider 700 anneaux dans le mode de jeu spécial Défi anneaux contre un autre joueur.

### Diddy Kong

Rencontrer 20 Mii via Streetpass.

### Donkey Kong

Rencontrer 50 Mii via Streetpass.

### Flora Piranha

Effectuez 50 retours à Halte aux plantes Challenge.

### Goomba

Ajouter 100 accessoires au vestiaire.

### Koopa Troopa

Remporter 10 matches consécutifs via StreetPass.

### Luigi

Remportez la Coupe Finale en double.

### Luma

Gagnez 1500 pièces à Échanges galactiques Challenge.

### Mario

Rempportez la Coupe Finale en simple.

### Mario Tanuki

Obtenir 15 personnages étoile.

### Mario abeille

Obtenir 8 personnages étoile.

### Mario feu

Obtenir 2 personnages étoile.

### Mario hélice

Obtenir 5 personnages étoile.

### Mario nuage

Obtenir 10 personnages étoile.

### Maskass

Rempportez 20 victoires consécutives en match StreetPass.

### Peach

Valider 800 anneaux dans le mode de jeu spécial Défi anneaux.

### Petey Piranha

Réussir 50 retours dans le mode de jeu spécial Halte aux plantes.

### Toad

Remporter 50 000 pièces.

### Waluigi

Collecter 800 pièces dans le mode de jeu spécial Super Mario Tennis niveau 2-4.

### Wario

Collecter 800 pièces dans le mode de jeu spécial Super Mario Tennis niveau 1-4.

### Wiggler

Totaliser 5000 points via les matches multijoueurs en ligne.

### Yoshi

Utiliser le code QR via le site officiel de Nintendo.

## LES PRIX DES RAQUETTES

Vous débloquent un accessoire à la fin de chaque match dans les modes « Tournoi » et « Exhibition » (Un joueur). Vous pourrez ensuite acheter cet accessoire dans la boutique au prix indiqué entre parenthèses. Voici la liste des 48 raquettes à s'offrir.

{lge 1 Raquette Mario (1000)

Raquette Luigi (1550)

Raquette Peach (1200)

Raquette Yoshi (1100)

Raquette Wario (1150)

Raquette Waluigi (1550)

Raquette Bowser (1200)

Raquette Donkey Kong (1200)

{lge 2

Raquette Daisy (1000)

Raquette Diddy Kong (1200)

Raquette Luma (2950)

Raquette Boo (1650)

Raquette Bowser Jr. (1250)

Raquette Bowser Skelet (1200)

Raquette carapace verte (900)

Raquette carapace rouge (1600)

{lge 3

Raquette super champi (1000)

Raquette fleur de feu (1200)

Raquette fleur de glace (1400)

Raquette super étoile (4000)

Raquette banane (1750)

Raquette éclair (1200)

Raquette bloc POW (1000)

Raquette bloc ? (1400)

{lge 4

Raquette Chomp (1000)

Raquette Thwomp (1200)

Raquette Bob-omb (1000)

Raquette Bill Balle (950)

Raquette Bloups (4200)

Raquette Cheep Cheep (1400)

Raquette Lakitu (950)

Raquette Frère Marto (1200)

{lge 5

Raquette Kamek (1750)

Raquette Toad (1150)

Raquette Goomba (900)

Raquette Koopa (1300)

Raquette Maskass (1750)

Raquette Birdo (1250)

Raquette Wiggler (1200)

Raquette Flora Piranha (1200)

{lge 6

Raquette Mario de feu (1150)

Raquette Mario hélice (1750)

Raquette Mario abeille (1300)

Raquette Mario nuage (1800)

Raquette Mario tanuki (1550)

Raquette Métal Mario (1750)

Raquette Bébé Mario (1200)

## 📌 LES PRIX DES TENUES

Vous débloquent un accessoire à la fin de chaque match dans les modes « Tournoi » et « Exhibition » (Un joueur). Vous pourrez ensuite acheter cet accessoire dans la boutique au prix indiqué entre parenthèses. Voici la liste des 40 tenues à s'offrir.

{lge 1

- Tenue Mario (800)
- Tenue Luigi (1100)
- Tenue Peach (900)
- Tenue Yoshi (900)
- Tenue Wario (900)
- Tenue Waluigi (1150)
- Tenue Bowser (1900)
- Tenue Donkey Kong (950)

{lge 2

- Tenue Daisy (700)
- Tenue Diddy Kong (900)
- Tenue Luma (1700)
- Tenue Boo (950)
- Tenue Bowser Jr. (900)
- Tenue Bowser Skelet (950)
- Tenue carapace verte (800)
- Tenue carapace rouge (1100)

{lge 3

- Tenue super champi (900)
- Tenue fleur de feu (900)
- Tenue fleur de glace (950)
- Tenue super étoile (1350)
- Tenue banane (700)
- Tenue éclair (900)
- Tenue bloc POW (850)
- Tenue bloc ? (850)

{lge 4

- Tenue Chomp (1000)
- Tenue Thwomp (900)
- Tenue Bob-omb (850)
- Tenue Bill Balle (900)
- Tenue Bloups (1150)
- Tenue Cheep Cheep (700)
- Tenue Lakitu (900)
- Tenue Frère Marto (900)

{lge 5

- Tenue Kamek (700)
- Tenue Yoshi rouge (900)
- Tenue Yoshi bleu (900)
- Tenue Yoshi bleu ciel (900)
- Tenue Yoshi jaune (900)
- Tenue Yoshi rose (900)
- Tenue Yoshi blanc (800)
- Tenue Yoshi noir (900)

## LES PRIX DES POIGNETS

Vous débloquent un accessoire à la fin de chaque match dans les modes « Tournoi » et « Exhibition » (Un joueur). Vous pourrez ensuite acheter cet accessoire dans la boutique au prix indiqué entre parenthèses. Voici la liste des 40 poignets à s'offrir.

{lge 1

Poignets Mario (250)

Poignets Luigi (700)

Poignets Peach (400)

Poignets Yoshi (300)

Poignets Wario (350)

Poignets Waluigi (700)

Poignets Bowser (400)

Poignets Donkey Kong (400)

{lge 2

Poignets Daisy (250)

Poignets Diddy Kong (400)

Poignets Luma (1450)

Poignets Boo (900)

Poignets Bowser Jr. (400)

Poignets Bowser Skelet (400)

Poignets carapace verte (100)

Poignets carapace rouge (800)

{lge 3

Poignets super champi (250)

Poignets fleur de feu (400)

Poignets fleur de glace (550)

Poignets super étoile (700)

Poignets banane (700)

Poignets éclair (400)

Poignets bloc POW (300)

Poignets bloc ? (500)

{lge 4

Poignets Chomp (250)

Poignets Thwomp (400)

Poignets Bob-omb (350)

Poignets Bill Balle (200)

Poignets Bloups (2050)

Poignets Cheep Cheep (550)

Poignets Lakitu (250)

Poignets Frère Marto (400)

{lge 5

Poignets Kamek (700)

Poignets Yoshi rouge (400)

Poignets Yoshi bleu (300)

Poignets Yoshi bleu ciel (300)

Poignets Yoshi jaune (350)

Poignets Yoshi rose (400)

Poignets Yoshi blanc (400)

Poignets Yoshi noir (250)

## LES PRIX DES CHAUSSURES

Vous débloquent un accessoire à la fin de chaque match dans les modes « Tournoi » et « Exhibition » (Un joueur). Vous pourrez ensuite acheter cet accessoire dans la boutique au prix indiqué entre parenthèses. Voici la liste des 40 chaussures à s'offrir.

{lge 1

Chaussures Mario (800)  
Chaussures Luigi (650)  
Chaussures Peach (800)  
Chaussures Yoshi (850)  
Chaussures Wario (600)  
Chaussures Waluigi (700)  
Chaussures Bowser (600)  
Chaussures Donkey Kong (600)

{lge 2

Chaussures Daisy (600)  
Chaussures Diddy Kong (650)  
Chaussures Luma (1350)  
Chaussures Boo (950)  
Chaussures Bowser Jr. (800)  
Chaussures Bowser Skelet (600)  
Chaussures carapace verte (850)  
Chaussures carapace rouge (850)

{lge 3

Chaussures super champi (700)  
Chaussures fleur de feu (700)  
Chaussures fleur de glace (800)  
Chaussures super Â©toile (900)  
Chaussures banane (650)  
Chaussures Â©clair (650)  
Chaussures bloc POW (600)  
Chaussures bloc ? (600)

{lge 4

Chaussures Chomp (850)  
Chaussures Thwomp (550)  
Chaussures Bob-omb (550)  
Chaussures Bill Balle (800)  
Chaussures Bloups (900)  
Chaussures Cheep Cheep (550)  
Chaussures Lakitu (2400)  
Chaussures Frère Marto (600)

{lge 5

Chaussures Kamek (600)  
Chaussures Yoshi rouge (800)  
Chaussures Yoshi bleu (850)  
Chaussures Yoshi bleu ciel (850)  
Chaussures Yoshi jaune (600)  
Chaussures Yoshi rose (800)  
Chaussures Yoshi blanc (700)  
Chaussures Yoshi noir (800)



## IDENTIFIER DES QR CODES

Pour identifier des QR codes, allez sur l'écran du choix des fichiers de sauvegarde et appuyez sur "Haut + Start". Vous pourrez alors photographier votre code.

# Mario vs. Donkey Kong

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

## MODE EXPERT

En terminant les six mondes de départ, vous débloquentez les six "mondes Plus" ainsi que le monde Expert qui comporte 12 niveaux supplémentaires.

## LES ÉTOILES

Récupérez les trois paquets cadeaux de chaque monde pour obtenir toutes les étoiles.

# Mega Man

© Capcom 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## CODE DE NIVEAU

Pour commencer au Dr. Willy, entrez le code : A-2, A-3, B-4, C-2, C-3.

## CHEAT CODES

### Tuer Electro Man

A2, A4, B3, D1, D2

### Tuer Ice Man

A1, A2, B2, B3, D4

### Tuer Fire Man

A1, B1, B2, C4, D2

# Mega Man 2

© Capcom 2013

+ D'INFOS

FORUM

## CHEAT MODE

Entrez le mot de passe A5 B2 B4 C1 C3 C5 D4 D5 E2 pour avoir toutes armes et les objets.

## SUPER MOT DE PASSE

Entrez A5 B2 B4 C1 C3 C5 D4 D5 E2 comme mot de passe pour toutes les armes, items, et de l'énergie.

## BOOMERANG RAPIDE

Entrez A1 E1 D2 C3 B4 B5 E2 E4 D5 comme mot de passe pour obtenir un boomerang rapide. Les lettres "P" et "Q" devrait apparaitre à droite du mot de passe.

## FAIBLESSE DES BOSS

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

### Château du Dr. Wily

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

## MOTS DE PASSE DES BOSS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

# Mega Man 3

© Capcom 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## SUPER MOT DE PASSE

Entrez A3 B5 D3 F4 bleu, A6 rouge comme mot de passe pour toutes les armes, items, 9 energies tanks, et pas de robot du Dr Willy.

## NIVEAU DU DR. WILLY

Entrez A1 A3 B2 B5 D3 F4 bleu, A6 E1 rouge comme mot de passe.

# Mega Man : Dr. Wily's Revenge

© Capcom 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## TOUS LES POUVOIRS

Allez dans PASS WORLD, et entrez le code suivant.

A : / . . /

B : / / / .

C : / . . /

D : / / / /

# Metal Gear Solid : Snake Eater 3D

© Konami 2012

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

## 📌 FRÉQUENCES D'ANNULATION DES ALERTES

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet d'annuler l'alerte. La fréquence en question étant variable, voici une liste non exhaustive de celles que vous trouverez :

140.61  
141.45  
141.53  
141.98  
142.48  
142.79  
144.40  
144.61  
144.87  
146.67  
147.11  
148.04

## 📌 FRÉQUENCES DE SOIN

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet de récupérer de la vie. La fréquence en question étant variable, voici une liste de toutes celles que vous trouverez :

141.85  
142.09  
143.32  
144.86  
145.83  
146.65  
148.39  
148.96



## 📌 LES TITRES HONORIFIQUES

A la fin du jeu, un titre vous sera décerné en fonction de vos performances. Pour obtenir le titre le plus élevé, vous devez respecter les conditions suivantes :

- Terminer le jeu en moins de 5 heures.
- Sauvegarder moins de 25 fois.
- Ne jamais utiliser l'option Continuer.
- Ne jamais passer en phase d'alerte.
- Ne tuer aucun ennemi.
- Ne pas encaisser plus de 20 blessures sérieuses.
- Subir des dommages inférieurs à 5 barres de vie.
- Ne pas utiliser de médicament de vie.
- Ne pas utiliser d'objet spécial (peinture "infini", camouflage optique", EZ Gun)

## 📌 SNAKE SE SENT MAL

Ouvrez le menu Guérir dans le visualiseur de survie et faites tourner Snake une dizaine de fois sur lui-même pour le voir vomir lorsque vous reviendrez au jeu. Cette astuce peut vous servir pour quitter la cellule de la prison, le garde ouvrira la porte pour voir ce qui se passe.

## 📌 LES EFFETS DU TEMPS

Sachez que le temps continue à passer dans MGS 3 même lorsque vous ne jouez pas. La nourriture se décompose à partir de 1 à 3 jours, mais en contrepartie, l'énergie de Snake remonte au fil des heures. Vous pouvez même avancer l'horloge interne de la console pour accélérer le processus.

## 📌 EVITEZ LE COMBAT CONTRE THE END

Il existe un moyen d'éliminer The End bien avant le moment où vous êtes censé l'affronter. Lorsque vous êtes à l'entrepôt de Ponizovje, vous assistez à une scène où The End est ramené à l'intérieur du bâtiment dans son fauteuil roulant. Vous pouvez alors en profiter pour éliminer le garde qui pousse le fauteuil avec le SVD en tirant sur les barils explosifs. Vous aurez alors quelques secondes pour tuer The End avant qu'il ne disparaisse, mais planquez-vous pour éviter la contre-attaque qui suit.

## 📌 S'ÉVADER DE LA CELLULE

Il existe plusieurs moyens de s'évader de la cellule de prison.

1. Entrez la fréquence 144.75 sur le codec (vue grâce à The Sorrow en interagissant lors de la cinématique ou derrière la photo de famille de Johnny Sasaki). La porte s'ouvrira automatiquement.
2. Avalez la pilule de mort simulée pour que le garde ouvre la porte, puis prenez la pilule de réveil.

3. Lorsque le garde (Johnny Sasaki) vous envoie de la nourriture, renvoyez-la lui à travers les barreaux. Au bout de trois fois, il viendra discuter avec lui, vous montrera une photo (derrière laquelle se trouve le numéro de la fréquence précédente) et un cigare vaporisateur qui vous permettra de l'endormir.

4. Affichez le visualisateur de survie et faites tourner Snake dix fois pour qu'il se mette à vomir, ce qui obligera le garde à ouvrir la porte.

### 🇨🇦 PAS ENVIE D'ESCORTER EVA ?

Après le combat contre Volgin, vous devrez vous enfuir avec Eva dans la forêt, mais celle-ci est lente et affamée. Si vous n'avez pas envie de supporter ça, vous n'avez qu'à l'assommer pour la traîner directement jusqu'à la sortie.

### 🇨🇦 TABLEAU DES SOINS

Voici la liste des éléments médicaux à employer suivant la blessure à traiter.

Blessure par balle : couteau + pansement + désinfectant + styptique

Empoisonnement : sérum

Flèches empoisonnées : couteau + désinfectant + styptique

Os fracturé : pansement + attelle

Flèches anesthésiantes : couteau

Coupure profonde : désinfectant + pansement + nec. Sut. + styptique

Brûlure : pansement + onguent

### 🇨🇦 BON À SAVOIR

- Neutralisez un Boss en utilisant uniquement le MK22 (pistolet tranquilisant) et vous obtiendrez son costume perso en bonus.
- Pour affamer vos ennemis des zones qui suivent, détruisez les stocks de nourriture avec du TNT dès que vous en trouverez.
- Même chose concernant les stocks de munitions. Les détruire prive vos ennemis de précieuses recharges.
- Tirez sur les bombonnes des hommes armés de lance-flammes pour vous en débarrasser à la seconde.
- Capturez des serpents et vous pourrez vous en servir comme arme pour les balancer sur les ennemis.
- Si vous êtes en possession de denrées alimentaires périmées, balancez-les vers les ennemis pour que ceux-ci s'empoisonnent. Et oui c'est crétin un ennemi !

## Partie 1

Une fois la longue et passionnante intro passée (comptez une bonne demi-heure ;) ), commencez par aller récupérer le sac à dos sur les branchages. Pour cela empruntez le sentier bordé par les deux façades rocheuses, et laissez-vous tomber plus bas. Grimpez à l'arbre grâce à la touche action, puis attrapez le sac de survie en vous balançant sur la branche. Continuez votre route vers le nouveau sentier.

### MARAIS DE DREMUHIJ

Progressez dans les hautes herbes jusqu'aux alligators occupés à faire trempette dans la vase. Traversez celle-ci rapidement afin d'éviter tout enlèvement et de rejoindre la berge opposée. Pour cela votre seul moyen est de contourner le marais par la gauche afin d'utiliser les morceaux de terrain solide. Prenez garde aux animaux aux dents longues et usez de vos roulades pour ne pas finir en casse-dalle. Continuez par le nord.

### DREMUHIJ NORD

Vous ne tarderez pas à rencontrer vos premiers ennemis humains, des soldats beaucoup mieux équipés que notre pauvre Snake. C'est l'heure de se refaire une beauté. Changez votre camouflage et optez pour celui aux rayures de tigre concernant l'uniforme et la peinture forêt pour le visage (vous atteindrez ainsi 85% d'efficacité). Avancez furtivement vers les hommes en rampant dans l'herbe haute. Si jamais vous veniez à vous faire repérer par l'ennemi, glissez-vous sous une souche non loin afin de vous faire oublier. Il est également conseillé d'attendre que les niveaux d'alerte et de prudence redescendent à zéro avant de reprendre votre route. En chemin, prenez la grenade dans le tronc d'arbre mort.

### DOLINOVODNO

Arrivé vers le passage du pont, longez la falaise par la gauche, puis approchez du pont, tirez sur un fruit afin d'attirer l'attention des gardes un moment. Profitez de ce relâchement pour emprunter le passage au-dessus du vide, puis laissez-vous tomber de celui-ci pour que Snake se raccroche. Progressez ensuite de cette façon jusqu'à la bordure opposée. Vous trouverez un fusil d'assaut, sous l'extrémité du pont. Enfoncez-vous pour finir sur la gauche.

### RASSVET

Passez discrètement par la gauche et propulsez le garde au pays des rêves à l'aide d'une fléchette bien envoyée. Gagnez l'usine en ruine et montez les escaliers rouillés afin de récupérer quelques items. Enfoncez-vous dans les ruines et vous ne tarderez pas à trouver une porte, ouvrez-la (il ne faut alors pas être en mode alerte) !

Une fois la petite fête terminée, revenez en arrière afin de retrouver le scientifique apeuré.

Au réveil, il vous faut soigner Snake. Commencez par désinfecter les plaies, puis par coudre. Usez ensuite de pansements. Déplacez-vous sur les zones touchées pour avoir un aperçu des soins à apporter.

### DREMUHIJ EST

Faites le plein de denrées alimentaires puis progressez vers le Nord.

### DREMUHIJ NORD

Avancez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Après la petite leçon donnée par Boss fuyez les lieux au plus vite.

### DOLINOVODNO

Avancez jusqu'au pont, prenez garde au soldat, puis traversez le gouffre afin de rejoindre le pont suivant.

### RASSVET

Entrez dans l'usine désaffectée pour enclencher la cinématique et n'oubliez surtout pas la touche R1 dans celle-ci ;) !

Une fois encerclé, débarrassez la zone de toute présence ennemie puis partez à l'arrière du bâtiment (vous pouvez récupérer le masque zombie dans l'usine si cela vous tente ainsi que les lunettes thermiques). Poursuivez par le portail à présent ouvert, n'oubliez pas de mettre la main sur l'insecticide au passage.

### CHYORNYJ PRUD

Piquer une tête dans le marais étant la seule solution envisageable, donnez de votre personne et traversez l'eau à la

nage. A petites brasses, évitez de nager trop près des crocos puis n'oubliez pas de vous débarrasser des sangsues à l'aide du cigare, une fois la berge opposée atteinte. Prenez garde au piège en frôlant les parois aux extrémités.

## Partie 2

### BOLSHAYA PAST SUD

Passez sous les barbelés (attention haute tension !), puis progressez lentement car la zone demeure piégée de mines et leurs explosions ne ferait qu'ameuter les gardes. Poursuivez jusqu'aux marécages, puis longez la muraille de terre afin de mettre la main sur l'uniforme éclats. Continuez à nouveau vers l'avant pour rejoindre la prochaine étape.

### BASE DE BOLSHAYA PAST

Méfiez-vous du garde dissimulé près du grillage, puis rampez sous le pont de fortune afin d'ajouter à votre inventaire le camouflage visage neige. Investissez discrètement la base, et vous aurez ainsi la possibilité de voir votre inventaire se remplir honorablement. Sachez qu'il vous est également possible de prendre poste aux commandes de la mitrailleuse pour nettoyer plus rapidement les lieux (attention à l'angle de vision qui ne peut couvrir 360 degrés). Dans tous les cas, ne partez pas sans avoir exploré à fond les environs car les items trouvées seront plus qu'utiles pour la suite. L'uniforme eau se trouve sur le toit de la première bâtisse, la sortie elle, est vers le Nord.

### CREVASSE DE BOLSHAYA PAST

Et oui cela devait tôt ou tard arriver, vous voilà confronté au premier boss du jeu, un vilain méchant accroc aux westerns. Très bon tireur mais pas vraiment futé, celui-ci ne devrait pas trop vous donner de fil à retordre. N'oubliez pas de vous parer de votre camouflage le plus efficace. Des grenades paralysantes sont à disposition sur la cime de l'arbre envahi par les lierres. Pas mal de munitions se trouvent dissimulées dans les herbes et quelques lapins peuvent vous servir de casse-croûte si vous avez la dalle. Le moyen le plus efficace pour le battre est de rester caché lors de ses petites colères puis de lui tirer dessus lors de ses très jouissives "pauses recharge". Prenez tout de même garde aux soldats derrière-vous pouvant tirer à tout moment.

### BRANCHE DE LA GROTTES DE CHYORNAYA PESCHERA

Vous voilà plongé dans les ténèbres, enfermé dans des grottes humides et visqueuses. Prenez le temps d'explorer les lieux afin de trouver le AK-47, la batterie, et les quelques munitions. Allumez un bon cigare pour y voir plus clair ou alors, mettez la main sur une torche non loin (je ne vous cache pas que la torche est rudement plus efficace). Glissez-vous sous l'étroite crevasse pour accéder à des items de médecine et plongez dans le court tunnel sous l'eau afin de dégoter une ration. Arrivé aux petites cascades, cherchez la faille vers le bas, puis faufilez-vous dans l'ouverture. Vous déboucherez alors au-dessus des chutes d'eau. Continuez tout droit en prenant soin de ramasser les items afin de poursuivre votre progression dans la grotte.

### GROTTE DE CHYORNAYA PESHERA

Avancez de deux pas puis prenez directement sur votre droite. Au bout de l'étroit passage vous attend le M37, le radical fusil à pompe, ainsi que l'uniforme neige si vous poursuivez en rampant sous la roche. Faites le tour de la grotte et avancez vers la lumière pour finir. Gaffe aux piqûres de frelon !

### THE PAIN

Deuxième boss du jeu et non des moindres l'incroyable The Pain et ses frelons savants ! Capable de contrôler ces insectes aux dards affûtés, il vous faudra user de ruses et de patience pour en venir à bout. Sautez dans l'eau lorsque la menace ailée se fait trop forte. Puis armez-vous d'un gros calibre afin d'infliger de gros dégâts rapidement à votre ennemi. Lorsque son énergie aura baissée de moitié, celui-ci vous enverra ses frelons les plus redoutables (pensez à vous soigner dès que vous êtes touché). Une fois encore, essayer d'en finir au plus vite avec ce gêneur, en s'armant du fusil à pompe par exemple, et plongez dès que cela s'avère nécessaire. Si The Pain venait à se dédoubler, enfiler vos lunettes thermiques pour faire la part des choses. Enfin, sachez qu'il ne sert à rien de tirer sur l'ennemi lorsque celui-ci est entouré de ses amis les insectes. Patientez jusqu'à ce que ceux-ci aillent faire un tour avant de faire feu.

### ENTREE DE LA GROTTES DE CHYORNAYA PESCHERA

Avancez le long du couloir de pierre, puis enfoncez-vous dans la deuxième partie de la grotte. Ramassez les munitions tout en prenant garde aux mines, avancez prudemment près des gouffres et vous serez très vite sorti d'affaire !

## Partie 3

## PONIZOVJE SUD

Dans le lagon, évitez de patauger dans le niveau d'eau. Préférez la nage pour rejoindre rapidement la fin de la zone et ainsi passer outre la garde volante.

## ENTREPOT DE PONIZOVJE : EXTERIEUR

Débarrassez-vous discrètement des gardes puis récupérez le fusil sniper dans le petit entrepôt. Glissez-vous par l'entrée du bâtiment afin de gagner l'intérieur de l'entrepôt.

## ENTREPOT DE PONIZOVJE

Infiltez-vous discrètement jusqu'en haut du bâtiment, tous en récupérant les petit paquets gentiment semés sur votre passage. Sachez également que vous avez la possibilité de faire sauter le stock de nourriture avec du TNT, les ennemis rencontrés dans les zones suivantes seront alors affamés et donc moins puissants.

## GRANINY GORKI SUD

Avancez dans les bois sombres et regardez où vous mettez les pieds car de nombreux pièges sont dissimulés sous la faune. Enfilez vos lunettes thermiques pour y voir plus clair.

## LABO DE GRANINY GORKI

Avancez jusqu'à la barrière électrique et dirigez-vous vers l'ouest où une ouverture vous permettra de ramper de l'autre coté de la palissade. De nombreux ennemis vous attendent alors. Neutralisez-les à votre propre convenance puis allez frapper à la porte située plus à l'est avant de vous planquer derrière les caisses. Attaquez-le par derrière et pénétrez à l'intérieur des murs. Endossez votre costume de scientifique afin d'être conduit directement à l'intérieur du labo. Dans la prison, maîtrisez le garde puis visitez les cellules pour mettre la main sur quelques items. Examinez la salle du gardien pour vous en mettre encore plein les poches puis sortez vers le haut. Montez le long des escalators et gagnez l'extérieur. Passez par les conduits pour trouver un nouveau masque. Revenez sur vos pas, puis prenez la deuxième rampe d'escalier. Une fois l'aile ouest atteinte, conduisez-vous le plus normalement du monde pour éviter d'éveiller les soupçons des gardes. Evitez également de croiser un collègue scientifique, sans quoi vous serez immédiatement repéré. Il vous sera ainsi possible de mener tranquillement votre petite inspection et trouver quantité d'items agréables : cigarettes soporifiques, camouflage chocolat, une revue, un mouchoir anesthésiant... Après la salle informatique, prenez la porte blanche pour rencontrer le directeur accroc à la bibine. Rebroussez chemin jusqu'à la porte rouge gracieusement indiquée par le soviétique. En chemin, vous rencontrerez une vieille connaissance.

## THE FEAR

Equipez-vous des lunettes thermiques afin de localiser votre ennemi ainsi que les nombreux pièges disposés dans la zone de bataille. N'oubliez pas de vous soigner régulièrement car vous subirez de nombreux empoisonnements au cours du combat. The Fear dispose d'un superbe camouflage le rendant quasiment invisible (je vous rappelle que cet avantageux camouflage vous appartiendra si vous le terrassez à l'aide du MK22). Affaiblissez-le jusqu'à ce que celui-ci, tiraillé par la faim, finisse par descendre de son arbre. Infligez-lui un maximum de dégâts à ce moment-là ! Une fois l'ennemi vaincu, continuez vers l'entrepôt décrit précédemment.

## ENTREPOT DE PONIZOVJE

Pénétrez dans les lieux et trouvez la fameuse porte rouge. Franchissez-la, puis montez le long des escaliers.

## SVYATOGORNYJ SUD

Profitez de la tranquillité des lieux pour faire le plein de denrées alimentaires. Fruits, lapins, petits cui-cui innocents... Il y en aura pour tous les goûts !

## SVYATOGORNYJ OUEST

Le territoire étant parsemé de pièges et terriblement bien gardé, progressez prudemment vers le sud.

## Partie 4

## THE END

Terrasser The End se révèle être d'une gageure extrême. Constamment en fuite, remarquablement bien dissimulé dans la faune, papy fait de la résistance, et c'est peu dire ! Sachez toutefois qu'il existe un petit baraquement vers Sokrovenno Nord où plein de munitions ainsi qu'un fusil sniper (le SVD) vous attendent. Au cas où, ça pourrait vous être utile. La technique pour le vaincre consiste à se balader constamment dans la zone et à attendre qu'il vous tire comme

un lapin. Passez alors de suite par le menu et jetez un coup d'œil sur la carte. L'ennemi apparaîtra d'un point rouge. Entamez alors une course poursuite et si par bonheur vous l'apercevez (c'est tout le mal que je vous souhaite) ne le lâchez plus et maintenez la gâchette enfoncée. Dès qu'il vous tire dessus, endossez vos lunettes thermiques. Une fois repéré, usez plutôt de vos gros calibres (fusil à pompe, fusil à pompe, fusil à pompe !). Trois, quatre coups bien placés et place aux jeunes ! Une fois papy enterré, partez rejoindre l'endroit montré dans la cinématique.

#### TUNNEL DE KRASNOGORJE

Avancez tout droit et prenez la grande, longue et interminable échelle. Patientez en écoutant la fille chanter. Gare aux crampes du pouce, l'ascension est vraiment incroyablement longue ! Enfin arrivé ? Sortez de la tour.

#### REFUGE DE MONTAGNE DE KRASNOGORJE

Avancez vaillamment en longeant la falaise. Arrivé sur le côté, (juste avant frôlez la roche et vous trouverez une cachette à munitions) évitez de vous faire repérer par l'ennemi qui lancerait alors un hélicoptère, ma foi bien gênant, à vos trousses. Arrivé à proximité des bunkers, fouillez le premier pour trouver le lance-roquettes puis enfoncez-vous dans le passage aménagé dans la roche un peu plus loin. Arrivé au sommet, poursuivez votre périple vers le haut, tout en longeant la tranchée afin de parvenir jusqu'aux ruines. Vous papoterez alors avec la belle Eva et vous repartirez avec votre lot d'informations. Revenez alors sur vos pas et progressez furtivement dans la tranchée jusqu'à la porte rouge et verrouillée.

#### TUNNEL SOUTERRAIN DE GROZNYJ GRAD

Descendez les escaliers puis progressez le long du tunnel. Faites le plein de munitions car ça va chauffer... ;)

#### THE FURY

The Fury est un inconditionnel de l'allumette, armé d'un lance-flammes plus que dissuasif, apprêtez-vous à jouer au chat et à la souris au travers d'une atmosphère torride. La technique consiste à repérer votre ennemi discrètement, à lui décocher un tir bien placé, puis à prendre la fuite afin d'échapper à sa "chaude colère". Prenez garde, car une fois son niveau de vie usé de moitié, le pyromane deviendra deux fois plus sadique qu'il ne l'était déjà. Notez que poser du TNT ou des mines un peu partout et attendre que l'ennemi passe à côté pour tout faire péter peut se révéler tout aussi payant que la méthode décrite précédemment. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle et grimpez pour sortir.

#### GROZNYJ GRAD

Enfoncez-vous vers la gauche et poursuivez vers le nord. Avancez discrètement car de nombreux soldats montent la garde. Trouvez la porte orange pour vous y engouffrer. Prenez alors directement à droite en longeant le grand hangar. Activez le détecteur de mouvement, puis faufilez-vous encore plus vers le nord. Trouvez la porte et entrez-y.

#### LABORATOIRE D'ARMES DE GROZNYJ GRAD

Enfilez votre joli costume de scientifique puis dirigez-vous vers la gauche. Empruntez le couloir gris à droite, et pénétrez dans la remise à nouveau, située un peu plus à droite. Ramassez l'arme scorpion ainsi que les autres items. Il vous faudra ensuite trouver le major Ivan. Commencez par neutraliser tous les gardes et scientifiques des lieux grâce aux fléchettes anesthésiantes ou à l'aide des cigarettes soporifiques, puis identifiez le major afin de le traîner jusque dans le coin détente et de lui dérober son uniforme (le coin détente se trouve à l'étage, tout à fait à gauche, derrière les grands panneaux rouges). Endossez alors son uniforme d'officier, ainsi que le masque aux cheveux longs et blonds. Passant inaperçu, n'hésitez pas à fouiller la zone, histoire de dégoter quelques items bien utiles. Poursuivez par la porte de gauche, toujours dans le coin détente. Marchez le long du couloir et gagnez l'entrée surveillée par les deux gardes pour enclencher la cinématique lourde en révélations.

#### EN CELLULE

Une fois au trou, emparez-vous de la fourchette et commencez par soigner les blessures de ce pauvre Snake, la fourchette faisant alors office de couteau.

Mangez le rat aux allures plus qu'appétissantes, mais rejetez ce que vous donne le garde par l'ouverture dans la grille de la cellule. Après avoir répété l'opération 3 fois de suite, vous récupérerez vos cigarettes soporifiques et pourrez ainsi neutraliser le garde. Utilisez ensuite votre radio (select) et appelez la fréquence 144.75 pour déverrouiller la porte. Fouillez les deux, trois pièces des environs afin de subtiliser l'appareil photo, puis sortez par le couloir gauche. En vous dirigeant toujours vers l'ouest, vous trouvez une brèche à même le sol. Faufilez-vous à l'intérieur de celle-ci. Prenez de suite à gauche, et poursuivez par la porte menant au nord-ouest. Enfoncez-vous encore plus vers le nord et approchez des gros containers, une issue souterraine vous attend alors.

## Partie 5

### EGOUTS DE GROZNYJ GRAD

Descendez les escaliers puis suivez le cheminement des égouts. Rampez dans les passages étroits pour poursuivre. Progressez ainsi, tout en évitant les chiens (les endormir grâce aux cigarettes se révèle être un moyen particulièrement efficace) jusqu'à la sortie du tunnel qui n'est pas bien loin.

### THE SORROW

Vous voilà à présent face à un spectre. Inutile de tenter quoi que ce soit à l'aide de vos balles, le bougre étant déjà mort, vous ne l'atteindrez pas. Progressez le long du ruisseau en slalomant entre les spectres. Planquez vous sous l'eau ou esquiviez sur le coté, lorsque le boss lance une onde de choc. Toutes vos victimes se présentant devant vous, plus vous aurez tué, plus la route sera longue. Arrivé en fin de trajet, Sorrow vous tuera, utilisez alors la pilule de réveil en passant par le menu défilant (L2), lorsque vous tomberez sur l'écran du Game over. Sachez que vous pouvez toutefois éviter de perdre trop de temps en vous noyant dans l'eau et en utilisant la pilule de réveil juste après, toujours avec la touche L2. Faites alors une croix sur l'uniforme du Boss.

### TIKHOGORNYJ

Vous voilà lâché en pleine forêt, pratiquement démuni. Passez par le sentier derrière la butte à droite puis traversez la rivière à l'aide du pont en travers. Poursuivez par le cours d'eau et contournez une nouvelle fois l'obstacle par la droite afin de pouvoir continuer votre route. Avancez vers la cascade et passez derrière pour récupérer tous vos équipements.

### TIKHOGORNYJ : DERRIERE LA CASCADE

Avancez le long du tunnel puis prenez la porte orange juste avant d'emprunter l'échelle.

Vous voilà de retour à Groznyj. Retournez dans le bâtiment où vous aviez usurpé l'identité de Raikov. Pour cela, dirigez vous vers l'est. Montez directement à l'espace détente et passez par l'issue à gauche. Revenez à l'espace détente et ouvrez tous les casiers afin de mettre la main sur l'uniforme de maintenance et la tenue furtive. Revenez à nouveau sur vos pas et prenez immédiatement la porte du haut. Descendez afin d'atteindre le grand hangar. N'oubliez pas de revêtir votre tenue de mécano, puis trouvez les quatre containers (2 sur les cotés et 2 dans le fond) afin de placer les explosifs. Durant cette mission, prenez garde à ne pas vous faire repérer sinon vous ne pourrez utiliser le C3.

### VOLGIN

Ce boss contrôlant l'électricité, peut aisément se créer des barrières protectrices afin se rendre invulnérable aux balles. Il vous faudra donc profiter de certains créneaux bien précis pour l'attaquer. Epuisez son stock de tension et attaquez-le lorsqu'il se recharge près des bornes. Ou bien tournez autour de lui avec une arme type mitrailleuse, pour tenter de l'attaquer par derrière. Lors de ses attaques, esquiviez latéralement et n'hésitez pas à réaliser quelques roulades. Enfin il existe certaines astuces pour vous faciliter la tâche. Revêtir le masque de son amant pour qu'il ressente un certain blocage lors de ses attaques, ou même tirer sur les conduits d'eau pour le survolter. Enfin privilégier le fusil à pompe lors de ce combat se révélera payant.

## Partie 6

### EN FUITE AVEC EVA

Maintenez la touche R1 et flinguez tout ce qui bouge. Ignorez le Shagohod et débarrassez vous plutôt des sentinelles qui tenteront de vous barrer la route. Vos munitions sont dans ce tableau infinies, profitez-en et sortez une arme de type mitrailleuse. Ces quelques phases de shoot sont relativement faciles et carrément jouissives. Amusez-vous bien !

### LE SHAGOHOD

Lorsque le Shagohod devient trop collant, sortez le lance-roquettes et visez les chenilles. Au niveau du pont, basculez en mode sniper et visez les charges explosives pour tout faire sauter. Lors de l'affrontement final avec la machine de guerre, visez les chenilles pour bloquer son avancée, puis patientez jusqu'à ce qu'Eva pivote derrière son dos afin de lui décocher un tir bien placé. Utilisez uniquement le lance-roquettes et réitérez l'opération autant que nécessaire. Soyez patient et utilisez le viseur pour plus de précision (L1).

Volgin ne s'avouera pas vaincu facilement, une fois après avoir stoppé la machine, il remettra ça grâce à ces pouvoirs. Pendant qu'Eva attirera son attention, armez-vous du lance-roquettes et à nouveau, visez ses chenilles. Le véhicule stoppé, épaulez le fusil sniper et tentez de viser directement la tête de Volgin. Sa barre de santé devrait alors connaître une chute conséquente. A chaque fois que vous parviendrez à le toucher, toute son attention sera retenue par votre petite personne. Esquivez alors du mieux que vous le pouvez ses nombreuses attaques en attendant qu'il daigne en



revenir à Eva. Répétez l'opération précédente jusqu'à en avoir fini avec lui. Prenez tout de même gare au vide, n'approchez pas trop des bordures ! Autre technique tout aussi efficace mais légèrement plus dangereuse : attirer son attention et évitez ses attaques en passant au-dessous du véhicule lorsque celui-ci vous fonce dessus. Volgin ne saura alors plus où donner de la tête et il vous sera possible de lui tirer dessus par derrière.

#### LAZOREVO

Une fois de plus vous voilà poursuivi par l'ennemi. Fort heureusement, la belle Eva vous escorte sur sa grosse bécane, vous laissant shooter comme bon vous semble. Utilisez des grenades et des mitrailleuses pour plus d'efficacité. Dans les bois, les machines volantes viendront vous chercher des noises, tirez directement sur les pilotes pour en finir avec eux. Plus loin, Eva vous demandera de dégager la route, canardez alors la souche mise en travers afin d'éviter la collision.

#### ZAOZYORJE OUEST

Commencez par vous guérir puis apportez des soins à votre amie (ou l'inverse si vous êtes d'une galanterie prévenante). Faites le plein de munitions (hou là ça sent le bon gros boss non ?) et jetez un coup d'œil sur la carte. Un point de rendez-vous sera dessiné, vous devez-vous y rendre. Anesthésiez Eva (une bonne occasion d'en apprendre un peu plus sur les mœurs de la belle, vous verrez !) et portez-la jusqu'à destination. Tuez tous ceux qui oseront se mettre au travers de votre chemin.

#### ZAOZYORJE EST

Donnez de la nourriture à Eva (si ce n'est pas déjà fait) en passant par le menu traditionnel, puis reprenez votre route vers le deuxième point de ralliement, toujours en adoptant la même technique, à savoir l'anesthésie de votre douce et tendre. Aidez Eva à grimper cette deuxième butte pour en finir avec ce boulet !

#### THE BOSS

Enfin le voilà, le tout dernier affrontement du jeu. Vous affrontez votre mentor mais le temps est également de la partie, car vous devrez en finir avec elle avant 10 minutes, sans quoi vous serez anéanti sous une pluie de missiles. La technique est simple pour venir à bout de votre opposant. Privilégiez dans un premier temps le corps à corps et faites-la chuter à même le sol. Lorsque c'est elle qui prend l'initiative de vous attaquer, appuyez sur rond dès que le point d'exclamation apparaît au dessus de la tête de Snake. Lorsque vous cherchez à faire chuter votre adversaire, désélectionnez l'arme en cours pour ne pas vous la faire dérober. Cela étant, sortez un gros calibre dès que The Boss s'affale en arrière et visez de préférence la tête. Évitez de l'attaquer au corps à corps juste après. Esquivez ses tirs un moment puis réitérez l'opération autant de fois que cela s'avèrera nécessaire.



#### CAMO

##### AUSCAM Camo

Choisir "Vous aimez MGS1!" au lancement d'une nouvelle partie

##### Banana Camo

Choisir "Vous aimez MGS PEACE WALKER!" au lancement d'une nouvelle partie

##### Desert Tiger Camo et Masque de Raiden

Choisir "Vous aimez MGS1!" au lancement d'une nouvelle partie

##### DPM Camo

Choisir "Vous aimez MGS4!" au lancement d'une nouvelle partie

##### Flecktarn Camo, Green and Brown facepaints



Choisir "Vous aimez MGS3!" au lancement d'une nouvelle partie

### Grenade Camo

Choisir "Vous aimez tous les MGS" au lancement d'une nouvelle partie

### Mummy Camo

Choisir "Vous jouez à Metal Gear Solid pour la première fois" au lancement d'une nouvelle partie

## 📌 FRÉQUENCE DE LA PRISON

Pour sortir de la prison, choisissez la fréquence 144.75.

## 📌 UNIFORME SERPENT

Si "The Boss" est battue avec le MK22, le Mosin Nagant ou au corps à corps, elle lâchera une boîte dans laquelle se trouvera l'uniforme Serpent qui est un très bon camouflage. Il faut vite ramasser l'uniforme avant que la cinématique de fin ne démarre autrement il serait perdu.

## 📌 THE END MORT DE VIEILLESSE

Lors du combat contre The End, sauvegardez la partie puis quittez le jeu. Avancez votre horloge interne d'une semaine ou plus puis retournez dans le jeu. Une cinématique se déclenchera où vous verrez The End mort. Para Medic vous apprendra qu'il est mort de vieillesse !

## 📌 VISITER LA RIVIÈRE DE DOLINOVDNO

Dès que vous arrivez à Dolivodno, mettez-vous à l'extrême bord du précipice à droite du pont puis prenez une pilule de mort simulée. L'écran affichera "SNAKE IS DEAD". On vous proposera de prendre une pilule de réveil, ensuite vous pourrez visiter le fond de la rivière.

## AVOIR L'APPAREIL PHOTO SANS FINIR LE JEU

Ceci n'est possible que sur la version 3DS. Entrez dans la salle à droite de la salle de torture et fouillez près du placard en métal pour trouver l'appareil photo militaire.

## SNIPER AVEC N'IMPORTE QUELLE ARME

Pour sniper avec n'importe quelle arme il suffit de vous équiper d'une arme et des jumelles en même temps.

## SOIGNER SES BLESSURES SANS MÉDICAMENTS

Pour soigner ses blessures sans gaspiller de médicaments (si vous trouvez judicieux de les garder contre les boss), il suffit de sauvegarder, puis d'avancer l'horloge de la 3DS de plusieurs jours et de relancer le jeu. Vous serez soigné mais la nourriture aura pourri.

## DRACULA ET SNAKE

Après la scène de torture, sauvegardez votre partie en appelant Para-Medic. Cette dernière vous parlera alors de Dracula et Snake lui demandera d'arrêter, toutes ces histoires lui donnant des cauchemars. Quittez alors le jeu puis chargez votre partie. Vous aurez alors droit à un petit beat'em all, très proche de Devil May Cry. D'une durée limitée, vous évoluerez dans un espace restreint et vous n'aurez qu'à éliminer les zombies. Une fois que vous aurez frappé un certain nombre de monstres, le personnage se métamorphosera et deviendra incontrôlable. Passé quelques minutes, le jeu se terminera et Snake se réveillera de son cauchemar.

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

## 📌 JOUER SAMUS AVEC LES ARMES BONUS

Entrez JUSTIN BAILEY ----- comme mot de passe pour jouer dans l'antre de Ridley.

## 📌 FIN DIFFÉRENTE

Entrez 999999 999999 KKKKKK KKKKKK comme mot de passe pour une fin différente et pas de combinaison Varia.

## 📌 SUPER MOT DE PASSE

Entrez le mot de passe NARPAS SWORD0 0000----- pour avoir des vies infinies, des missiles infinis et toutes les améliorations. (il y a une lettre 'O' et 5 chiffres '0', et les --- sont des espaces pas des tirets)

## 📌 SAMUS SANS SA COMBINAISON

Terminez la première quête sans mourir et avec tous les objets, et appuyez sur Start après les crédits. Vous verrez alors Samus enlever sa combinaison et vous pourrez recommencer le jeu sous cette forme et avec tous les objets acquis.

## 📌 CODE DE TRICHE

Entrez le code suivant pour obtenir de l'énergie infinie, débloquer toutes les armes et avoir les munitions illimitées.

7vdq-k    z-G202

V?2rWW    005WDb

## DÉCOUVRIR LE VRAI VISAGE DE SAMUS

Utilisez ce code et tuez "Mother Brain" pour voir le vrai visage de Samus Aran

3 - - V Z 7 E X L - O N  
E - Z 9 Q 7 0 0 2 M J L

# Metroid Fusion

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

## LES BOSS

### 1er Boss

Accrochez-vous au mur lorsqu'il fait son attaque en roulade. Sautez avec une impulsion et bombardez-le. Votre tir normal peut suffire, mais si vous voulez aller plus vite, vous pouvez toujours utiliser les missiles. Pour le battre sous sa forme d'énergie, lancez-lui trois missiles en prenant soin de ne pas le viser lorsqu'il clignote, cela ne lui ferait rien.

### 2ème Boss

Attendez qu'il tente de vous écraser pour tirer un missile en l'air, vous devriez ainsi toucher son oeil. Vous verrez le monstre se réduire petit à petit. Au bout de 4 ou 5 missiles bien placés, vous parviendrez à le désintégrer et il vous suffira alors de tuer sa forme d'énergie. Après le combat, vous obtiendrez la capacité de sauter très haut en restant en boule.

### 4ème Boss

Chargez un tir et attendez de pouvoir lui toucher la tête. Lorsque ce sera fait, Serris se mettra à bouger dans tous les sens. Evitez-le du mieux que vous pouvez et recommencez plusieurs fois. Vous n'aurez alors plus qu'à détruire le noyau X pour l'achever.

### 5ème Boss

Placez-vous sur la 3ème plate-forme et tirez-lui dessus avec votre rayon chargé au max. Lorsqu'il changera de forme, lancez vos missiles pour l'achever.

### 6ème Boss

Profitez de ce qu'il ouvre sa bouche pour lui tirer une salve de missiles dans le gosier jusqu'à ce que ses yeux tournent au bleu et qu'il perde ses pattes. Au bout d'un moment, il se transformera en noyau X. Tirez sur ce noyau et récupérez le saut spatial.

## SAMUS SANS L'ARMURE

Terminez le jeu à 100 % en moins de 6h30 pour voir Samus sans sa combinaison et très peu habillée.

## PLUSIEURS FINS

Le jeu comporte 5 fins différentes qui dépendent du temps que vous mettrez pour terminer le jeu et du pourcentage que vous obtiendrez.

Les voici classées de la moins bonne à la meilleure :

- Terminez le jeu en plus de 4 heures avec moins de 100%
- Terminez le jeu entre 2 et 4 heures avec moins de 100%
- Terminez le jeu en moins de 2 heures avec moins de 100%
- Terminez le jeu en plus de 2 heures avec 100%
- Terminez le jeu en moins de 2 heures avec 100%

## LE POUVOIR METEORE

Utilisez l'Hypervitesse et appuyez sur bas puis sur A quand Samus clignotera.

# Metroid II : Return of Samus

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[+ VOIR SAMUS SANS SON ARMURE](#)

À la fin des crédits du jeu, Samus se met en boule avant d'effectuer un saut. Si vous terminez le jeu en moins de 3 heures, elle ne portera pas son armure en retombant.

# Mighty Switch Force !

© Nintendo / Wayforward Technologies 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## NOUVEL ÉCRAN TITRE

Résoudre les 16 incidents dans le temps imparti.

## MEGA BLASTER

Terminer le jeu une fois.



# 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 débloquer 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 = Griffe Gigginox

Ticket argent AL = Pointe Bariioth

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, gigginox,...
- 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 débloquera 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 quand 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...

## BATTE 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 aiguisoirs/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
- .Uraaan : piège à choc/fosse piégée
- .Uraaan 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 !

# Mutant Mudds

© Renegade Kid 2012

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 JOUER AVEC LA GRAND-MÈRE

Récupérez les 2000 diamants et les 40 joyaux de fin de niveau (Water Sprites). Ensuite, depuis l'écran titre, appuyez sur L pour sélectionner la grand-mère et lancez une partie. Elle dispose de tous les power-ups.

## 📌 NIVEAUX LUNAIRES

Pour accéder aux niveaux sur la Lune, vous devez avoir terminé les 16 niveaux standards du jeu. La grand-mère vous donnera alors accès à cette zone.

## 📌 POUVOIRS CACHÉS

### Tir puissant

Trouver 800 diamants d'or.

### Planer plus longtemps

Trouver 1200 diamants d'or.

### Sauter plus haut

Trouver 1600 diamants d'or.

## 📌 ACCÉDER AUX 20 "GRANNIE LEVELS"

Pour accéder aux 20 "Grannie Levels", il vous faut obtenir les 2.000 diamants et les 40 Cristaux. Les niveaux seront accessibles à l'intérieur des 20 niveaux existants. Ils sont uniquement jouables avec Grannie.



# Naruto Powerful Shippuden

© Namco Bandai / Inti Creates 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 XP ILLIMITÉE

Avec Naruto, allez à la mission Pervy Sage Training 1. A l'écran des préparatifs de combat, sélectionnez les outils ninja, appuyez sur A tout en maintenant R, puis appuyez sur Y. Vous recevrez 258 points d'XP. Revenez sur la map et recommencez l'opération pour accumuler autant d'XP que vous voulez.

# Naruto Shippuden 3D : The New Era

© 505 Games / Tomy 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## DÉBLOQUER SASUKE UCHIWA

Pour débloquent Sasuke Uchiwa, il faut avoir battu Malice et son fils Yuto. Allez ensuite dans la Colline de Méditation. Après la cascade, revenez au premier plan, et allez dans la salle à gauche. Vous trouverez Sasuke. Il s'en ira après vous avoir parlé.

Allez ensuite dans les Galeries Souterraines, en prenant Saï en renfort. Après avoir battu l'Akatsuki, vous vous trouvez dans un endroit avec des passerelles en bois. Allez le plus en haut à gauche possible (vous devrez utiliser Saï). Vous retrouverez Sasuke qui vous parlera, et qui s'en ira.

Allez ensuite dans la Passe des Démons. Après avoir battu le protecteur du Raikage, allez là où se trouve le deuxième ours, descendez la falaise en vous agrippant au mur, vous trouverez un endroit caché où Sasuke vous affrontera. Il est moyennement difficile à éliminer.

Vous le trouverez ensuite dans un endroit caché, au Manoir secret de Rimpa (abîmes). Avant de passer la porte pour battre le boss final, allez à gauche (vous pouvez utiliser Hinata pour plus de facilité). Vous trouverez Sasuke encore une fois.

Après avoir fait tout ceci dans l'ordre, un nouveau niveau apparaîtra, "Pagode à cinq étages". Dans ce niveau, à chaque étage vous devrez battre un des Kage, et tout en haut de la tour, Sasuke vous attend pour un ultime combat avec Susanoô. Si vous réussissez à le battre, vous pourrez l'utiliser en appuyant sur Y sur la carte pour changer de personnage.

# NES Open Tournament Golf

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[VOIR LES CRÉDITS](#)

Appuyez sur A et B simultanément à l'écran titre pendant 10 secondes.

# New Super Mario Bros. 2

© Nintendo 2012

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

## JOUER AVEC LUIGI

Après avoir battu Bowser au monde 6, allez sur l'écran du choix du fichier. Là, maintenez L et R tout en appuyant sur A pour sélectionner votre fichier. Vous contrôlerez Luigi au lieu de Mario.

## MAISONS CHAMPIGNON ILLIMITÉES

Terminer le monde Etoile (Star World). De plus, vous pourrez sauvegarder n'importe où depuis la carte du monde.

## ECRAN TITRE ALTERNATIF

Amasser 1 million de pièces pour débloquent un nouvel écran titre.

Amasser 9 millions de pièces pour débloquent encore un autre écran titre.

## COURONNES DE VIES

Lorsque votre total de vies dépasse un certain cap (voir ci-dessous), le compteur est remplacé par des couronnes.

1000 vies	1 couronne
1100 vies	2 couronnes
1110 vies	3 couronnes

## PIÈCES BLEUES

Les pièces bleues apparaissent lorsque vous activez certains interrupteurs P. Vous devez toutes les collecter avant la fin du temps imparti pour recevoir un power-up.

## PARCOURS ARC-EN-CIEL

Les parcours arc-en-ciel ne sont accessibles que lorsque vous terminez un niveau avec un compteur de temps bien précis (voir liste ci-dessous). Ils permettent généralement d'amasser des tonnes de pièces et on y trouve même des pièces 100. Par ailleurs, si vous parvenez à récupérer les 8 pièces rouges dans ces niveaux arc-en-ciel, vous aurez droit à une fleur dorée que vous pourrez conserver pour la suite.

Niveaux du monde 1	Terminer avec un temps = X11
Niveaux du monde 2	Terminer avec un temps = X22
Niveaux du monde 3	Terminer avec un temps = X33
Niveaux du monde 4	Terminer avec un temps = X44
Niveaux du monde 5	Terminer avec un temps = X55
Niveaux du monde 6	Terminer avec un temps = X66
Niveaux du monde Champignon	Terminer avec un temps = X77
Niveaux du monde Fleur	Terminer avec un temps = X88
Niveaux du monde Etoile	Terminer avec un temps = X99

Note : Pour chaque temps indiqué, X peut être remplacé par n'importe quel chiffre.

## ACCÈS AUX MONDES CACHÉS

### Monde Champignon

Ce monde est accessible via le canon du monde 1. Pour le trouver, allez dans le château intermédiaire du monde 1 et avancez jusqu'au drapeau de mi-parcours. Là, passez la porte et suivez les blocs verts qui disparaissent dans le petit passage à droite de l'écran. Vous devriez avoir juste le temps de passer. Vous atteindrez ensuite un tuyau doré qui vous mènera à une sortie secrète débloquent l'accès au canon. Empruntez ce canon pour atterrir au monde Champignon.

### Monde Fleur

#### 1ère méthode

Ce monde est accessible via le canon du monde 3. Pour le trouver, allez dans le château intermédiaire du monde 3 après avoir fait un détour dans une maison champignon pour devenir mini-Mario grâce au mini-champi. Vous pouvez aussi récupérer cette option dans le niveau 3-B. Avancez dans le château intermédiaire du monde 3 jusqu'à voir les premiers gros piliers hérissés de pointes et les deux petits blocs qui s'écartent l'un de l'autre. Suivez le bloc de droite pour trouver un mini tuyau qui vous conduit jusqu'à la sortie secrète. Franchissez-la pour débloquent le canon vers le monde Fleur.

#### 2ème méthode

Terminez le niveau Champignon-B, accessible via la maison hantée du monde Champignon, pour accéder au canon menant au monde Fleur. Pour débloquent le niveau Champignon-B, allez dans la maison hantée du monde Champignon et choisissez n'importe laquelle des deux premières portes pour arriver sur le palier avec les 3 portes en haut des marches. Prenez celle du milieu et activez l'interrupteur P en hauteur pour sortir par la porte au plafond. Le nouveau palier comporte une seule porte en haut des marches, prenez-la pour arriver dans la salle des 3 interrupteurs. Actionnez d'abord celui du milieu, puis celui de droite, et foncez dans le passage du haut. Montez dans la deuxième cavité en hauteur pour trouver un nouvel interrupteur à actionner. Franchissez la porte qui vient d'apparaître sur la droite et qui mène à la sortie secrète vers le niveau Champignon-B.

### Monde Etoile

Ce monde se débloquent dès que vous terminez le château du monde 6. Après les crédits de fin de jeu, chargez votre fichier et vous pourrez accéder au monde Etoile depuis la carte des mondes. Attention, vous aurez besoin de 90 pièces étoile pour débloquent l'accès au premier niveau du monde Etoile. Les trois pièces cachées dans chaque niveau du monde Etoile sont des pièces lune.

### 📌 SUPER ÉTOILE

Récupérez toutes les pièces étoile du jeu pour accéder à une dernière maison champignon qui permet d'obtenir une Super étoile.

### 📌 PAS DE CASQUETTE

Pour jouer avec Mario et Luigi sans leurs casquettes, vous devez obtenir 3 couronnes sur votre fichier de sauvegarde. Autrement dit, vous devez avoir le maximum de vies (1110 vies) et dès que vous en perdez une ils retrouveront leurs casquettes.

### 📌 COSTUME DE RATON LAVEUR DORÉ

Ce costume qui permet de voler tout en étant invincible vous est proposé après plusieurs échecs successifs dans un niveau. Attention, si vous l'utilisez, le niveau ne sera pas considéré comme terminé (le point restera rouge au lieu de bleu). De plus, si vous avez des étoiles sur votre fichier de sauvegarde, elles cesseront de briller.

### 📌 RÉCUPÉRER LES PIÈCES ÉTOILE À DISTANCE

Il est possible de récupérer les pièces étoiles à distance simplement en envoyant une carapace dessus.

### 📌 LES BLOCS DE PIÈCES DORÉS

A chaque fois que vous parvenez à faire sortir 10 pièces à partir d'un seul bloc, celui-ci se transformera en bloc doré et vous pourrez passer la tête dedans pour jouer tout en générant des pièces pendant un laps de temps limité. La charge (saut + Bas) permet de faire sortir les pièces d'un bloc très rapidement.

## FICHER À 5 ÉTOILES

Voici les conditions requises pour obtenir 5 étoiles sur votre fichier de sauvegarde. Attention, les étoiles cesseront de briller si jamais vous n'utilisez ne serait-ce qu'une seule fois le costume de raton laveur doré !

- Terminer le monde 6
- Trouver toutes les pièces étoile (mondes Champignon et Fleur inclus)
- Trouver toutes les pièces lune du monde Étoile
- Débloquer tous les embranchements sur la carte de chaque monde (verrous à 5 pièces + sorties cachées)
- Obtenir 3 couronnes sur le fichier de sauvegarde (donc avoir 1110 vies au compteur)

## JOUER PENDANT LES CRÉDITS

Durant les crédits de fin du jeu, vous pouvez contrôler Mario pour essayer de récupérer un maximum de pièces avant la fin du parcours.

## PIÈCES EN FOLIE

Terminez le monde 1 pour débloquer le mode Pièces en Folie.

## SURVOLER LES PARCOURS CANON

Si vous entrez dans le niveau d'un canon en ayant la tenue de raton laveur, votre vitesse vous permettra de survoler tout le niveau, mais vous devrez parfois reposer le pied à terre pour recharger la jauge de vol.

## OBTENIR UN BLOC D'OR AILÉ

Vous devez obtenir 1 000 pièces dans un niveau pour voir apparaître un bloc d'or ailé.

## DOUBLER SES PIÈCES DANS LE MODE PIÈCES EN FOLIE

A la fin des niveaux du mode Pièces en Folie, votre total de pièces sera multiplié par deux si vous parvenez à sauter au sommet du drapeau.

## FLEUR D'OR EN RÉSERVE

Dès que vous terminerez le monde 6, vous commencerez toujours avec une fleur d'or en réserve dans le mode " Pièce en folie " .

## PARTICULARITÉ DE CERTAINS ENNEMIS DORÉS

Lorsque vous passez dans un anneau doré, tous les ennemis se changent en or et rapportent plus de pièces lorsque vous les éliminez. Cependant, certains ennemis possèdent des particularité spéciales lorsqu'ils se transforment en or :

### Le Boo

Le Boo s'enfuit en laissant des pièces derrière lui.

### Le grand Boo

Le grand Boo s'enfuit en laissant beaucoup de pièces derrière lui.

### Le Frère Marteau

Le Frère Marteau jette des pièces plutôt que des marteaux.

### Le Koopa

La carapace du Koopa laisse des pièces derrière elle une fois que vous l'avez lancée.

### Le Lakitu

Le Lakitu jette des pièces plutôt que des ennemis. De plus, si vous empruntez son nuage, vous gagnerez des pièces en vous déplaçant.

### La Plante Piranha

Si la Plante Piranha était implantée dans un tuyau, ce dernier libérera une vague de pièces une fois la plante tuée.

## PIÈCES INFINIES

Rendez-vous dans le niveau 2-4 équipé d'une fleur de feu dorée dans votre réserve. Si vous n'en avez pas, aucun souci, un bloc fournissant un objet aléatoire se trouve au début du niveau. Reste à viser juste pour piocher la fleur dorée ! Ceci fait, escaladez les plates-formes du niveau jusqu'à apercevoir un Pokey (grand cactus jaune) près d'un tuyau jaune, le tout près du drapeau de mi-parcours. Entrez donc dedans, et vous vous retrouverez face à deux tuyaux générateurs de Goombas.

Sachant qu'en costume de fleur de feu dorée, vous gagnez 5 pièces dès que vous tuez un ennemi et qu'il y a deux tuyaux qui génèrent des Goombas à l'infini, cela semble très intéressant. De plus, si vous tuez les deux Goombas avec la même flamme, le deuxième vous donnera 10 pièces, ce qui fait 15 pièces en accumulant les 5 du premier. En bref, martelez donc les Goombas de flammes dès que vous les voyez !

Un Goomba apparaît environ toutes les trois secondes, vous bénéficierez donc de 15 pièces toutes les 3 secondes. Vous pourrez facilement ressortir du niveau avec 2000 pièces en poche (sans compter les autres pièces accumulées



dans le niveau) !

## ↓ SOLUTION COMPLÈTE

### Avertissement

Afin de vous permettre de récupérer le plus simplement possible l'ensemble des pièces étoiles, nous vous indiquerons leurs emplacements respectifs dans chaque niveau par le biais de la petite jauge située au-dessus de l'écran (écran du bas), cette dernière faisant état de la position de Mario.

### Monde 1

#### Niveau 1-1

##### Etoile 1 : 3ème échelon de jauge

La pièce se situe bien en vue au-dessus de trois blocs placés en amont d'une série de blocs de musique. Ces dernières vous permettront de vous propulser à bonne hauteur pour gagner cette première pièce étoile.

##### Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Cette nouvelle pièce est enfermée dans une zone de briques. Utilisez les blocs de musique pour casser les briques puis récupérez la pièce.

##### Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Pénétrez dans le tuyau vert qui vous fera apparaître dans une zone bonus. Appuyez sur l'interrupteur puis dépêchez-vous de regagner la fin de la zone afin de récupérer la pièce.

#### Niveau 1-2

##### Etoile 1 : Entre le 3ème et le 4ème échelon de jauge

Utilisez deux interrupteurs " pow " pour pouvoir détruire les blocs retenant cette pièce-étoile prisonnière.

##### Etoile 2 : 4ème échelon de jauge

Utilisez le tuyau jaune pour accéder à un niveau bonus. Sautez sur l'interrupteur " P " puis dépêchez-vous d'atteindre la pièce située en bout de course sur la plateforme supérieure.

##### Etoile 3 : 6ème échelon de jauge

Activez tout d'abord le bloc " pow " à l'aide d'un lancer de carapace, puis utilisez la tenue de Mario boules de feu et arrosez copieusement le tuyau indiqué par une pancarte boule de feu. Attrapez ensuite le Champignon géant qui vient d'apparaître puis précipitez-vous vers le 12ème échelon de jauge pour briser les blocs normalement indestructibles contenant la précieuse troisième étoile du niveau.

#### Niveau 1-3

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Utilisez Mario tanuki à partir de ce point pour prendre votre envol, ce afin de récupérer la pièce située sur une plateforme vers le 7ème échelon de jauge.

### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Depuis le lieu qui vous a permis d'obtenir la première pièce, utilisez le pouvoir Tanuki afin d'accéder à un tuyau vert situé sur une plateforme après le 10ème échelon de jauge. Entrez dans le tuyau puis récupérez la pièce, toujours en utilisant le Tanuki.

### Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Cassez les blocs avec votre costume Tanuki puis récupérez cette dernière pièce étoile.

## Niveau 1-Tour

### Etoile 1 : 7ème échelon de jauge

Sautez en vous aidant du mur sur la gauche afin d'obtenir cette pièce-étoile.

### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Après avoir activé le drapeau de sauvegarde, continuez à grimper jusqu'à un tuyau rouge qui vous conduira à une pièce secrète contenant la seconde pièce-étoile. Pour l'obtenir, pressez sur l'interrupteur et montez jusqu'au sommet de la pièce avec de récupérer cette dernière.

### Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Attendez que les blocs verts se soient déplacés avant de récupérer la cette étoile.

## Niveau 1-4

### Etoile 1 : 2ème échelon de jauge

Evoluez de plateforme en plateforme afin d'obtenir cette première pièce étoile.

### Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Pénétrez dans le tuyau bleu puis récupérez la pièce-étoile en bout de course.

### Etoile 3 : 10ème échelon de jauge

Au niveau d'une grande plateforme champignon, frappez la brique centrale pour faire apparaître une plante montante. Grimpez à cette plante puis appuyez sur l'interrupteur dans la zone bonus. Utilisez enfin les murs afin d'accéder à cette dernière pièce-étoile du niveau.

## Niveau 1-5

### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Récupérez cette pièce-étoile située au-dessus du gouffre en faisant attention au poisson bleu. Attendez qu'il vous tourne le dos pour la récupérer.

### Etoile 2 : 5ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau jaune situé plus bas pour accéder à une pièce secrète. Une fois à l'intérieur, descendez récupérer la pièce-étoile en nageant régulièrement, ce afin de ne pas vous faire aspirer par le courant puissant.

### Etoile 3 : Après le 11ème échelon de jauge

Entrez dans une pièce cachée par une ouverture vers le haut, au-dessus des poissons. La dernière pièce-étoile du niveau se trouve un peu plus haut.

## Niveau 1-A

### Pour y accéder

Il suffit de payer les 5 pièces demandées avant le niveau 1-5 pour accéder à ce niveau.

### Etoile 1 : 3ème échelon de jauge

Ecrasez les blocs de pierre avec l'attaque aérienne chargée entre les deux tuyaux verts, puis faites de même avec la porte jaune indiquant une flèche rouge. Attrapez ensuite la pièce-étoile située sur les blocs de pierre.

### Etoile 2 : 12ème échelon de jauge

Entrez par le haut dans le labyrinthe de tuyaux verts. Une fois que vous apercevrez la pièce-étoile, sur votre droite, avancez légèrement à gauche afin que la porte vous séparant de cette dernière remonte. Attrapez ensuite la pièce-étoile qui vous tend les bras.

### Etoile 3 : 14ème échelon de jauge

Après les deux tuyaux en T, sautez dans le vide sur la plateforme pour faire apparaître un bloc secret qui vous permettra de pénétrer dans le tuyau de gauche. Dans cette nouvelle pièce cachée, tuez la plante avec la carapace rouge puis récupérez la pièce-étoile sur la gauche.

## Niveau 1-Château

### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Cette pièce-étoile se trouve au-dessus de la lave. Attendez simplement qu'une plateforme apparaisse juste en dessous pour récupérer cette dernière sans vous éterniser.

### Etoile 2 : 4ème échelon de jauge

Après avoir récupéré la précédente pièce-étoile, utilisez le Tanuki un peu plus loin, sur une plateforme cachée en hauteur pour prendre votre vol afin de gagner cette seconde pièce-étoile en bout de course.

### Etoile 3 : 14ème échelon de jauge

Quand vous apercevrez la pièce bloquée par des cases indestructibles, approchez-vous lentement afin que le Whomp détruise les blocs, action qui libérera l'accès à cette ultime pièce-étoile.

## Monde 2

## Niveau 2-1

### Etoile 1 : Entre le 7ème et le 8ème échelon de jauge

Grimpez sur les blocs jusqu'en haut puis prenez de l'élan et sautez à droite afin d'atterrir sur la plateforme cachée révélant la première pièce-étoile.

### Etoile 2 : Entre le 9ème et le 10ème échelon de jauge

Juste après le drapeau de sauvegarde, empruntez le tuyau jaune pour atteindre une pièce cachée. Transformez-vous en Mario boules de feu d'or pour détruire les blocs retenant la pièce-étoile.

### Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Sautez sur la plateforme mobile de gauche puis sur celle de droite pour récupérer cette pièce-étoile.

## Niveau 2-2

### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Dirigez-vous sous les blocs de pierre sur lesquels un frère marteau est positionné puis frappez l'un des blocs pour abattre votre ennemi. Récupérez ensuite la pièce-étoile juste au-dessus.

### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau jaune situé entre les deux totems puis, une fois arrivé dans la zone secrète, récupérez la pièce-étoile un peu plus bas.

### Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Grimpez sur le Totem puis, arrivé en haut, partez sur votre gauche pour attraper cette dernière pièce-étoile.

## Niveau 2-3

### Etoile 1 : 7ème échelon de jauge

Prenez le tuyau jaune situé au plus bas du tableau afin d'entrer dans une nouvelle pièce. Utilisez la carapace de la tortue bleue pour exterminer toutes les plantes carnivores puis descendez récupérer la pièce-étoile.

### Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Détruisez les blocs retenant la pièce-étoile prisonnière en utilisant le Tanuki ou une carapace sur le bloc " Pow ". Récupérez la pièce-étoile désormais accessible.

### Etoile 3 : 9ème échelon de sauvegarde

Partez des plateformes ascenseurs puis regagnez la 3ème série de plateformes pour sauter ensuite sur un bloc localisé plus haut à droite. Evoluez de bloc en bloc pour finalement accéder à cette dernière pièce-étoile.

## Niveau 2-Tour

### Etoile 1 : 2ème échelon de jaug

Sautez sur le bloc mobile de gauche. Une fois dessus, baissez-vous pour accéder à la petite cavité puis attrapez la pièce-étoile.

### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Entrez dans une pièce secrète grâce à la porte frappée d'une croix puis grimpez au-dessus de la fameuse pièce afin de récolter le sésame.

### Etoile 3 : Dernier échelon de sauvegarde

Avant de regagner la pièce du boss, escaladez le mur complètement à gauche pour accéder un peu plus haut à une plateforme, qui vous permettra de passer sur le mur tombant. La dernière pièce-étoile se situe plus loin à droite.

## Niveau 2-Manoir

### Etoile 1

Vous trouverez facilement cette première pièce-étoile, sur une plateforme située en hauteur, durant la phase de poursuite avec le Boo géant.

### Etoile 2

Toujours durant la poursuite avec Boo, la seconde pièce-étoile apparaît sur votre droite, enfermée dans un carré. Placez-vous au-dessus de la pièce pour que la plateforme s'abaisse afin de libérer l'accès vers l'objet.

### Etoile 3

Vous apercevrez la troisième pièce-étoile un peu plus loin durant la poursuite, après des blocs ressorts. Cette dernière bouge constamment. Aussi, mettez-vous face à Boo et utilisez les blocs pour attraper cette dernière pièce étoile.

## Niveau 2-4

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Prenez de l'élan et baissez-vous au dernier moment pour récupérer la première pièce-étoile sur la droite.

### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Empruntez le tuyau jaune pour accéder à une nouvelle zone. Une fois dans cette zone, écrasez les blocs jaunes près des tuyaux pour accéder à un passage secret. Attrapez ensuite la pièce-étoile située au-dessus de quelques blocs.

### Etoile 3 : Entre le 12ème et le 13ème échelon

Ne vous jetez pas dans le vide contenant les multiples pièces mais continuez à droite afin d'accéder à un renfort situé plus bas pour obtenir la dernière pièce-étoile.

## Niveau 2-5

### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Partez libérer le Chomp enchaîné en écrasant le pieu qui le retient prisonnier, afin que ce dernier aille détruire les blocs vous interdisant l'accès à cette première pièce-étoile.

### Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau rouge pour atteindre une pièce secrète puis récupérez la pièce-étoile sur la plateforme en prenant garde aux Chomps.

### Etoile 3 : 9ème échelon de jauge

Vous voici face à une sorte de dédale de grands blocs jaunes. Descendez jusque tout en bas pour débusquer la dernière pièce-étoile, située à droite d'un Chomp.

## Niveau 2-A

### Comment y accéder

Il suffit simplement de payer les 5 pièces demandées avant le niveau 2-3.

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Utilisez les plateformes mobiles pour grimper le plus haut possible afin de récupérer la première pièce étoile.

### Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Cette pièce-étoile se situe juste avant le drapeau de sauvegarde, en dessous de la plateforme. Pour l'obtenir, utilisez la tenue de Tanuki afin d'utiliser la capacité de vol qui vous permettra de récupérer cette dernière sans mourir. Il faudra faire preuve d'un certain timing.

### Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

En partant du drapeau de sauvegarde, grimpez peu à peu sur les plateformes mobiles en récupérant au passage une carapace, afin de la lancer le moment venu sur la dernière pièce-étoile du niveau, située au sommet de la course.

## Niveau 2-B

### Comment y accéder

Depuis le niveau 2-manoir : Juste après avoir obtenu la deuxième pièce-étoile, avant la petite plateforme située à droite, collez-vous à gauche pour faire apparaître une plante montante qui vous conduira à la sortie alternative.

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Dirigez-vous vers les deux canons surplombant la pièce-étoile puis faites exploser un bob-omb à côté du mur de pierre vous séparant de l'objet. Récupérez enfin la pièce-étoile.

### Etoile 2 : Entre le 7ème et le 8ème échelon

Après le drapeau de sauvegarde, laissez-vous glisser dans les sables mouvants pour découvrir une pièce bonus. Une fois à l'intérieur, abattez le bob-omb en l'arrosant de boules de feu sans interruption. La pièce-étoile apparaîtra alors.

### Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

La dernière pièce-étoile se trouve un peu plus loin, en hauteur. Sautez sur un bob-omb après son expulsion d'un canon pour atteindre cette dernière.

## Niveau 2-Château

### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Montez sur les plateformes en mouvement pour obtenir la première pièce-étoile du niveau, située sur votre route, au-dessus de la lave.

### Etoile 2 : Entre le 9ème et le 10ème échelon de jauge

Tapez les blocs précédents la seconde pièce-étoile afin d'acquérir le trampoline, lequel vous permettra d'accéder au sésame sans difficulté.

### Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Continuez en conservant le trampoline gagné précédemment, pour le placer sous un tuyau rouge. Utilisez-le afin d'entrer dans le tuyau et ainsi accéder à une pièce secrète. Transformez maintenant toutes les ombres de pièces en véritables pièces, ce en passant dessus. Ensuite, tapez le bloc situé à gauche du tuyau d'entrée puis appuyez sur le bloc " P " afin de profiter de ces fameux blocs, qui vous donneront accès à cette ultime pièce-étoile.

## Monde 3

### Niveau 3-1

#### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Montez sur le tonneau se situant en dessous de la pièce-étoile puis sautez sur un poisson pour être projeté plus haut afin de récupérer cette dernière.

#### Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, vous apercevrez une plante sortant d'un tuyau vert placé horizontalement. Attendez qu'elle rentre dans le tuyau puis sautez sur ce dernier afin d'atteindre la pièce-étoile.

#### Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

La dernière pièce-étoile est cachée derrière un tonneau qui flotte. Montez sur l'objet et laissez-vous légèrement couler pour récupérer cette dernière.

### Niveau 3-2

#### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Dirigez-vous vers la pièce-étoile en nageant continuellement afin de ne pas vous laisser aspirer par le courant après l'avoir obtenue.

#### Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Empruntez le tuyau jaune situé en bas du tableau puis, une fois dans la zone cachée, nagez vers la pièce en vous jouant des blocs verts mobiles et en évitant les poissons bleus.

#### Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Essayez de ne pas attirer les poissons bleus afin de récupérer la dernière pièce-étoile. Attendez que le poisson à épines vous laisse le champ libre pour la récupérer.

### Niveau 3-3

#### Etoile 1 : Entre le 4ème et le 5ème échelon de jauge

Prenez le tuyau jaune situé plus bas pour atteindre une pièce cachée. Frappez ensuite les blocs dans le but de faire

apparaître un bloc rouge, qui fera à son tour apparaître des blocs vous permettant d'accéder à la pièce-étoile. Sautez ensuite sur l'araignée lorsqu'elle est au plus bas, afin de pouvoir revenir sur les blocs rouges. Courez ensuite le plus vite possible vers la sortie.

#### Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Pénétrez dans un niveau secret à l'aide du tuyau jaune puis activez le bloc rouge qui fera apparaître des blocs utiles pour évoluer jusqu'à la pièce-étoile. Sautez ensuite sur l'araignée afin de récupérer le sésame.

#### Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Utilisez les toiles d'araignées du bas afin de sauter sur la dernière pièce-étoile de ce niveau.

### Niveau 3-Tour

#### Etoile 1 : 1er échelon de jauge

Dès le début du niveau, descendez dans l'eau, évitez le poisson puis partez à gauche pour vous laisser glisser dans le petit trou du bas. Une fois dans cette pièce bonus, partez récupérer la première pièce-étoile.

#### Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Pendant l'ascension, attrapez la seconde pièce-étoile après avoir évité les poissons-squelettes.

#### Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Évitez les courants puis partez à gauche et engouffrez-vous dans le tuyau vert afin d'accéder à une nouvelle pièce contenant l'ultime pièce-étoile de la tour.

### Niveau 3-4

#### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Sautez simplement sur la chenille afin de vous propulser vers la première pièce-étoile.

#### Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Une fois que l'eau-poison se sera retirée, courez au plus vite vers la droite pour attraper la pièce-étoile et revenez au pas de course afin de ne pas vous faire piéger par la montée des eaux.

#### Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Cette-fois encore, attendez que l'eau-poison descende puis partez récupérer la dernière pièce-étoile située dans un petit renforcement en hauteur.

### Niveau 3-Manoir

#### Etoile 1

Récupérez cette première pièce-étoile dans la seconde zone de la Ghost House, en hauteur, au niveau de la plateforme des fantômes.

#### Etoile 2



Rendez-vous dans la quatrième zone de la Ghost House, après un escalier descendant. Grimpez sur la plateforme du centre pour vous laisser porter par les fantômes. Arrivé au sommet, sautez sur celle de gauche et attendez d'être à hauteur de la pièce-étoile.

### Etoile 3

Toujours dans la quatrième zone de la Ghost House, passez de plateforme en plateforme de manière à atteindre la porte du haut, à droite. Ouvrez la porte puis, une fois dans cette pièce, prenez une plateforme afin de vous rapprocher de l'ultime pièce-étoile située au plus haut.

## Niveau 3-5

### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Lorsque vous apercevez la première pièce-étoile, encerclée par des blocs incassables, poursuivez votre chemin jusqu'à apercevoir une boule de pierre géante. Suivez cette dernière dans sa course et attendez qu'elle détruise les fameux blocs avant de récupérer le précieux.

### Etoile 2 : 5ème échelon de jauge

Utilisez le tuyau jaune du bas (en dessous et légèrement à droite du tuyau bleu) pour accéder à une nouvelle salle. Une fois à l'intérieur, avancez en évitant les méduses, ce jusqu'à la fin de la pièce, afin de récolter la pièce-étoile.

### Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Cette dernière pièce-étoile est à nouveau prisonnière de blocs incassables. Comme précédemment, continuez à avancer jusqu'à apercevoir une pierre qui roule, laquelle libérera cette ultime pièce-étoile du niveau.

## Niveau 3-A

### Comment y accéder

Il suffit de payer les 5 pièces demandées après le niveau 3-1.

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Placez-vous au plus haut de ce tableau pour récupérer cette première pièce-étoile en profitant du fort courant qui vous entraîne.

### Etoile 2 : Entre le 6ème et le 7ème échelon de jauge

Laissez-vous glisser en bas à gauche dans le trou afin d'accéder à une pièce secrète. Une fois à l'intérieur, pensez à couper le courant à l'aide de l'interrupteur et récupérez la pièce-étoile.

### Etoile 3 : Entre le 11ème et le 12ème échelon de jauge

Pour récupérer cette dernière pièce-étoile, soyez vigilant car un courant fort vous entraîne à nouveau. Evitez soigneusement les poissons à piques en restant bien au milieu afin de ne pas rater cette dernière pièce-étoile, qui se situe légèrement plus haut.

## Niveau 3-B

### Comment y accéder

Depuis le niveau 3-4 : Avant-dernier échelon de jauge : Au lieu de pénétrer par le tuyau vert de fin de niveau situé en haut, attendez que l'eau baisse et utilisez soit la tenue de Tanuki, soit une carapace, afin de casser les briques et d'accéder au passage du dessous, qui vous conduira à la sortie alternative par le tuyau rouge.

Spécial : Dès le début de ce niveau, optez pour le tuyau rouge.

#### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Une fois le niveau lancé, soyez le plus précis possible et sautez sur la tortue verte au bon moment afin de gagner cette première pièce-étoile.

#### Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Soyez vigilant afin de ne pas louper le tuyau vert vertical situé au plus haut d'une plateforme. Une fois dans ce niveau bonus, sautez de missile en missile afin d'accéder enfin à la seconde pièce-étoile.

#### Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Récupérez la dernière pièce-étoile en sautant sur les briques en haut à droite, puis à gauche un peu plus haut et extirpez-vous rapidement du traquenard avant que le défilement de l'écran ne vous soit fatal.

### Niveau 3-Château

#### Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Utilisez les plateformes à droite de la première pièce-étoile pour passer légèrement au-dessus de cette dernière, ce afin de vous faire tomber dessus au moment opportun.

#### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Sautez simplement sur la plateforme située au raz de l'eau pour obtenir cette seconde pièce-étoile, mais quittez les lieux immédiatement après afin de ne pas vous faire piéger par les scies qui vont apparaître.

#### Etoile 3 : Dernier échelon de jauge

Passez à droite de la porte menant au boss puis sautez le long du mur pour faire apparaître un bloc. A l'aide de ce dernier, sautez en haut à droite dans le but d'accéder à une pièce secrète contenant la dernière pièce-étoile de ce monde 3.

## Monde 4

### Niveau 4-1

#### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Cramponnez-vous sur la corde surplombant la première pièce-étoile et les quatre pierres qui roulent. Attendez le bon moment pour sauter sur le bloc jaune du milieu, qui vous amènera rapidement vers le sésame après quelques instants de patience.

#### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, récupérez une plume de Tanuki si vous n'en avez pas déjà une puis passez le trou, évitez la pierre, allez au bout du chemin et, enfin, prenez votre élan en repartant à gauche pour vous envoler. La pièce-étoile se situe pour ainsi dire au-dessus du trou, plus haut, sur une plateforme.

### Etoile 3 : Entre le 10ème et le 11ème échelon de jauge

Redescendez, poursuivez votre route en grimpant tout au-dessus de cette embûche de glace puis, arrivé au sommet (un peu avant le cercle bonus jaune), prenez de l'élan et sautez à gauche afin de découvrir la dernière pièce-étoile.

## Niveau 4-Manoir

### Etoile 1

Une fois dans la seconde pièce/zone du manoir, suivez le mur jusqu'à une plateforme montante. Prenez cette dernière puis, arrivé au sommet, récupérez la pièce-étoile à gauche.

### Etoile 2

Continuez toujours en suivant le mur puis, après l'escalier, escaladez en prenant appui sur les murs pour atteindre la seconde pièce-étoile.

### Etoile 3

Continuez toujours en suivant le mur à droite, montez par les petites plateformes et attrapez cette seconde pièce-étoile sur votre gauche.

## Niveau 4-2

### Etoile 1 : 3ème échelon de jauge

Prenez votre élan sur la plateforme située entre deux tuyaux rouges puis sautez vers la première pièce-étoile.

### Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Prenez le tuyau rouge localisé plus bas pour accéder à une pièce secrète. Accélérez ensuite le plus vite possible sur les blocs de pierre afin d'avoir le temps de récupérer la pièce-étoile située en hauteur car il vous faudra beaucoup d'élan pour l'obtenir.

### Etoile 3 : 14ème échelon de jauge

Attrapez une carapace afin d'atteindre la dernière pièce-étoile située au-dessus d'un trou. Lancez cette dernière pour récupérer le sésame.

## Niveau 4-Tour

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

La première pièce-étoile se situe plein centre de l'écran pendant l'ascension, entre deux plantes squelettes. Sautez pour la récupérer puis dégagez-vous immédiatement après afin de ne pas vous faire croquer.

### Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Transformez-vous en mini-Mario et utilisez le mini-tuyau vert au sommet de la tour avant la porte. Sautez simplement pour récupérer cette seconde pièce-étoile.

### Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Cette-fois encore, la pièce-étoile apparaîtra d'elle-même sur votre route. Attrapez-là simplement en vous méfiant de la

plante-squelette géante.

### Niveau 4-3

#### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Servez-vous d'une carapace pour détruire le bloc de pierre renfermant la première pièce-étoile de ce niveau.

#### Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Continuez sur votre droite après avoir vu la pièce-étoile située en hauteur. Grimpez sur un bloc en suspens et prenez un maximum d'élan afin de sauter en direction du sésame.

#### Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Prenez de l'élan pour récupérer la dernière pièce-étoile située en hauteur au niveau de la pente glacée.

### Niveau 4-4

#### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Utilisez le système de balancier des deux plateformes pour récupérer la pièce-étoile. Sautez sur la seconde plateforme afin de faire monter la première puis sautez sur cette dernière pour atteindre la pièce-étoile.

#### Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Trouvez une carapace et projetez-là contre le petit bloc situé au niveau du trou après la grande plateforme du bas. Vous ferez ainsi apparaître une liane qui vous mènera à un tableau caché. Attrapez ensuite la pièce-étoile en prenant de l'élan sur les plateformes.

#### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Passez de plateforme mobile en plateforme mobile pour prendre de l'élan et récupérer cette dernière pièce-étoile qui vous tend les bras.

### Niveau 4-5

#### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Empruntez le tuyau jaune vertical situé en haut du tableau, au niveau du tuyau bleu horizontal. Sautez maintenant au-dessus de la pièce puis exécutez une attaque chargée avant d'atteindre l'eau, action qui vous permettra de récupérer la pièce-étoile malgré le courant.

#### Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Passez sous la pièce-étoile sans essayer de l'attraper de suite car des blocs invisibles vous en empêcheront. Remontez simplement quelques mètres plus loin afin d'accéder à cette dernière par le haut.

#### Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau vert du bas, après la pancarte avec la flèche. Une fois dans cette nouvelle zone, utilisez l'interrupteur puis dépêchez-vous de récupérer la pièce-étoile.

### Niveau 4-A

### Comment y accéder

Payez simplement les 5 pièces demandées avant le niveau 5-Manoir.

#### Etoile 1 : 1er échelon de jauge

Utilisez l'attaque de charge sautée pour écraser les blocs de pierre et atteindre la première pièce-étoile située plus bas.

#### Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Placez-vous sur la petite plateforme sous le tuyau bleu en prenant garde aux Goombas qui apparaissent régulièrement. Prenez de l'élan puis attrapez cette première pièce-étoile.

#### Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Transformez-vous en mini-Mario après avoir sauté sur les blocs situés au-dessus d'une petite plateforme champignon de couleur verte, l'un d'eux faisant apparaître un mini-champignon. Passez ensuite par le petit passage pour récupérer la pièce-étoile.

### Niveau 4-B

#### Comment y accéder

Depuis le niveau 4-Manoir : Dans la salle 2, lorsque les deux gros murs vous encadrant avancent vers la droite, dirigez-vous vers une pièce secrète située en haut à droite, ce en utilisant les murs (attention au timing, vous n'aurez qu'une seule occasion) et afin de débusquer la sortie alternative en empruntant la porte.

#### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Contournez légèrement cette pièce-étoile située sur le chemin des boules électrisées, afin d'évoluer dans le même sens que ces dernières, ce dans l'optique de récupérer le sésame.

#### Etoile 2 : Entre le 8ème et le 9ème échelon de jauge

Faites usage de l'attaque de charge sautée pour détruire les blocs de pierre vers le bas. Progressez plus bas et attrapez la pièce-étoile située dans une cavité en hauteur, ce en vous méfiant des boules électrisées.

#### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

N'essayez pas de sauter vers la pièce-étoile située au-dessus du gouffre au niveau des boules électrisées mais récupérez plutôt une carapace et projetez-là-là sur la fameuse étoile.

### Niveau 4-C

#### Comment y accéder

A partir du niveau 4-Tour : 11ème échelon de jauge : Sur la gauche d'une plante carnivore squelette géante se trouve un tuyau bleu horizontal. Entrez par cette voie qui vous guidera vers la sortie alternative.

#### Etoile 1 : 8ème échelon de jauge

Prenez simplement un peu d'élan à l'aide des murs de pierre pour récupérer cette pièce-étoile. Méfiez-vous toutefois de la créature se terrant derrière le dernier mur de briques.

#### Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, récupérez le tuyau vert en passant sur des plateformes mobiles puis en remontant au plus haut vers la gauche. Une fois dans le niveau caché, utilisez les blocs " pow " pour abattre les ennemis et récupérez tranquillement la pièce-étoile située au-dessus.

#### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Vers la fin du niveau, lorsque vous apercevez les deux monstres noirs encadrant le tuyau vert horizontal, continuez à droite puis grimpez sur les murs pour atteindre la dernière pièce-étoile de ce niveau.

### Niveau 4-Château

#### Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Frappez le bloc " P " situé sous cette première pièce-étoile puis utilisez les blocs de pierre qui viennent d'apparaître, afin d'accéder à cette dernière.

#### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Attendez simplement que la boule aux piques s'éloigne pour attraper tranquillement cette seconde pièce-étoile du château.

#### Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Pénétrez dans le tuyau rouge pour accéder à une pièce secrète. Sautez maintenant de plateforme mobile en plateforme mobile pour évoluer jusqu'à l'ultime pièce-étoile située plus haut. Vous pouvez aussi utiliser la fonction vol de votre Tanuki si vous en possédez un en réserve.

## Monde 5

### Niveau 5-1

#### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Servez-vous de la corde ressort pour attraper cette première pièce-étoile qui se situe au milieu de quatre rangées de blocs rotatifs un peu plus haut.

#### Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Toujours en hauteur, sautez sur un triangle de cordes entourant la pièce-étoile. Positionnez-vous sur la corde du haut et attendez que cette dernière descende toute seule afin de récupérer l'étoile.

#### Etoile 3 : 10ème échelon de jauge

Un peu plus loin sur une corde, frappez dans le vide (au milieu de cette corde) afin de faire apparaître un bloc qui libérera une plante montante. Utilisez-la pour accéder à un monde secret. Sautez maintenant sur les tortues volantes dans le but de récolter cette dernière pièce-étoile.

### Niveau 5-2

#### Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Récupérez la première pièce-étoile située après trois tuyaux verts en évitant simplement les plantes carnivores.

### Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Tuez le Lakitu puis utilisez son nuage pour monter au plus haut, ce dans l'optique de trouver un tuyau vert qui vous mènera à un niveau caché. Une fois dans ce niveau, tuez la tortue et projetez sa carapace plus bas afin de tuer les plantes carnivores et récupérer la pièce-étoile.

### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Tuez une nouvelle fois un Lakitu pour prendre son nuage et montez au plus haut dans le but d'entrer dans un nouveau tuyau caché. Une fois dans cette zone cachée, récupérez à nouveau un nuage de Lakitu et évoluez jusqu'à la fin du niveau pour gagner cette ultime pièce-étoile.

## Niveau 5-3

### Etoile 1 : 7ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, entrez dans le dernier tuyau vert d'une série de trois, afin d'être propulsé vers la première pièce-étoile.

### Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Au même endroit, en conservant une tenue mini-Mario en réserve, pénétrez cette-fois dans le second tuyau qui vous mènera un peu plus haut. Continuez à progresser sur la droite en sautant de rangées de tuyaux en rangées de tuyaux. Arrivé à un gros tuyau, transformez-vous en mini-Mario puis pénétrez dedans afin d'être propulsé vers la pièce-étoile

### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Avancez jusqu'à tomber sur une série de tuyaux. Entrez dans le troisième qui vous expédiera vers la dernière pièce-étoile de ce niveau.

## Niveau 5-Tour

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

A partir de la grande grille principal, sautez sur la droite sur une grille plus petite (une tortue verte est positionnée dessus), afin de récupérer la première pièce-étoile.

### Etoile 2 : 13ème échelon de jauge

Toujours sur la droite à partir de la grille principale pendant la montée, sautez furtivement sur le renfort de pierre pour gagner la pièce-étoile.

### Etoile 3 : 14ème échelon de jauge

Un peu plus loin mais cette-fois sur la gauche, procédez de la même manière en sautant furtivement sur le renfort de pierre, histoire de glaner l'ultime pièce-étoile de la tour.

## Niveau 5-4

### Etoile 1 : 7ème échelon de jauge

Récupérez une carapace afin de la projeter sur cette première pièce-étoile qui se trouve sur votre chemin, au niveau d'un trou.

### Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Utilisez la plateforme montante rose qui vous mènera tout droit vers un niveau caché. Attrapez ensuite la pièce-étoile à partir de la plateforme.

### Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Récupérez une carapace et projetez-là sur cette dernière pièce-étoile placée plus bas entre deux plateformes.

## Niveau 5-5

### Etoile 1 : 1er échelon de jauge

Pénétrez dans le tuyau rouge puis à la sortie, montez sur les canons à gauche, action qui fera apparaître la pièce-étoile.

### Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau ver du bas qui vous redirigera vers un niveau caché. Dirigez-vous ensuite vers la fin de ce dernier pour découvrir la pièce-étoile.

### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Sautez sur la pièce-étoile se situant en bas au niveau du vide, mais attendez qu'un missile soit positionné dessous, afin de vous permettre de rebondir vers la plateforme verte et d'éviter ainsi la chute mortelle.

## Niveau 5-6

### Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Descendez le plus possible puis partez à gauche pour activer l'interrupteur, ce qui vous permettra de récupérer la pièce-étoile.

### Etoile 2 : Entre le 11ème et le 12ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau vert pour aboutir dans une zone cachée. Attrapez maintenant le trampoline et positionnez-le sur la plateforme mobile afin de récupérer la pièce-étoile.

### Etoile 3 : 8ème échelon de jauge

Grimpez jusqu'à la plante carnivore géante et arrosez le tuyau boules de feu grâce à la tenue Mario de Feu, action qui fera apparaître un Mega Champignon. Après l'avoir récupéré, dirigez-vous à toute vitesse vers la fin du niveau, pour récupérer la pièce-étoile cachée derrière de blocs incassables.

## Niveau 5-Manoir

### Comment y accéder

A partir du niveau 5-1 : 10ème échelon de jauge : A droite de la 3ème pièce-étoile se situe une corde. Grimpez dessus et tapez dans le vide pour faire apparaître une plante montante. Arrivé au sommet, aidez-vous des tortues volants pour terminer ce niveau qui ouvrira l'accès au manoir.

### Etoile 1

Au début du manoir, passez le premier balancier puis, une fois sur le second balancier, descendez au plus bas de celui-



ci. Attendez qu'il soit complètement à droite pour sauter sur une plateforme mouvante. Attrapez ensuite la pièce-étoile sur la droite.

### Etoile 2

Une fois dans la seconde salle du manoir, avancez puis grimpez au second poteau jaune et blanc. Ramassez les pièces qui vous guideront tout droit vers la seconde pièce-étoile.

### Etoile 3

Redescendez par le poteau bicolore puis grimpez au poteau suivant. Montez les marches afin de débusquer cette ultime pièce-étoile du manoir.

## Niveau 5-A

### Comment y accéder

Depuis le niveau 5-Manoir : Dans la première salle, sur le second gros balancier en blocs. Tapez dans le vide non loin de la plateforme stable à droite afin de faire apparaître une plante grimpante. Montez pour accéder à la sortie alternative.

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Récupérez la première pièce-étoile en sautant sur une tortue volante, ce afin d'être propulsé vers le sésame qui se situe un peu plus haut sur votre route.

### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Depuis le bateau volant, sautez sur la troisième colonne afin de récupérer la pièce étoile se situant à gauche, au niveau de la première colonne.

### Etoile 3 : 12ème échelon

Récupérez cette dernière pièce-étoile sur votre route, soit en prenant suffisamment d'élan, soit en sautant sur une tortue volante.

## Niveau 5-Château

### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Faites apparaître un bloc caché en tapant dans le vide entre le second et le troisième bloc point d'interrogation. Passez au-dessus et tapez à nouveau dans le vide pour faire apparaître d'autres blocs, qui vous permettront d'accéder à tuyau rouge en haut à droite. Vous trouverez la première pièce-étoile ici même.

### Etoile 2 : Entre le 7ème et le 8ème échelon de jauge

Sautez sur la grille qui se trouve au niveau de la pièce-étoile afin de récupérer cette dernière, ce en vous laissant tomber de la grande grille supérieure au bon moment. Le timing sera ici crucial.

### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Laissez-vous emmener par la grille rectangulaire vers la pièce-étoile puis sautez sur la grille carrée du dessus tout de suite après l'avoir obtenue.

## Monde 6

## Niveau 6-1

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Attrapez la première pièce-étoile sur votre route, sur une plateforme de pierre.

### Etoile 2 : 13ème échelon de jauge

Attendez qu'une pierre de Volcan s'écrase sur les blocs incassables pour récupérer la seconde pièce-étoile sur votre route.

### Etoile 3 : Dernier échelon de jauge

Juste avant le drapeau de fin de niveau, collez-vous au bloc principal qui permet de prendre son élan et sautez dans le vide pour faire apparaître un bloc et une liane, qui vous mènera à la troisième pièce-étoile.

## Niveau 6-Manoir

### Etoile 1

Dans la première salle du manoir, avancez normalement puis, après avoir chuté vers les deux portes, partez à droite, passez les portails jaunes puis grimpez progressivement afin de trouver la première pièce-étoile.

### Etoile 2

Dans la seconde salle du manoir, partez de suite à droite et ouvrez la première porte. Appuyez ensuite sur l'interrupteur jaune et courez jusqu'à la première porte à gauche. Pressez l'interrupteur qui est apparu, montez par les escaliers et ouvrez la porte. Descendez, appuyez sur un nouvel interrupteur et partez récupérer la pièce-étoile sur la droite.

### Etoile 3

Prenez ensuite la porte qui vous ramènera au début de cette seconde salle. Partez à droite, prenez la porte au bout de votre course. Appuyez sur l'interrupteur et repassez au-dessus pour prendre la porte sur la plateforme. Passez le premier Boo géant en partant à droite puis évoluez jusqu'à apercevoir le second Boo géant. Faites avancer ce dernier afin d'appuyer sur l'interrupteur qu'il dissimulait. Entrez par la porte qui vient d'apparaître puis appuyez encore une fois sur un interrupteur dans cette salle avant de monter le plus vite possible pour récupérer la dernière pièce-étoile de ce manoir.

## Niveau 6-2

### Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Montez sur la plateforme se situant à côté de la pièce-étoile pour attraper cette dernière.

### Etoile 2 : 12ème échelon de jauge

Récupérez la seconde pièce-étoile sur votre route en cassant les blocs de pierre la retenant.

### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Attrapez une bob-omb et lancez-là sur le mur incassable à gauche afin de débusquer la dernière pièce-étoile.

## Niveau 6-3

### Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Utilisez une carapace pour casser les briques puis placez-vous sur la plateforme en vous baissant. Attendez que cette dernière vous place au niveau de la pièce-étoile pour enfin l'attraper.

### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau jaune placé en contre-bas d'un tuyau bleu afin d'entrer dans une pièce secrète. Tuez les frères marteaux en tapant les briques qui se situent en dessous de ce dernier, puis récupérez la pièce-étoile.

### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

N'entrez pas tout de suite dans le tuyau jaune mais passez au-dessus à droite en grimpant sur les blocs disposés plus haut à gauche, ce afin d'effectuer un saut. Attrapez enfin la pièce-étoile dans cette zone cachée.

## Niveau 6-Tour

### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Placez-vous sous les deux lance-flammes à droite et tapez-les en sautant afin de les éteindre. Faites de même avec celui du dessus pour accéder enfin à la première pièce-étoile.

### Etoile 2 : Entre le 8ème et le 9ème échelon de jauge

Pénétrez par la porte qui se situe à gauche du drapeau de sauvegarde pour accéder à une pièce secrète. Effectuez préalablement une attaque de charge sautée pour éteindre le lance-flamme vous barrant la route. Une fois dans la salle, grimpez jusqu'au-dessus de cette dernière avec calme et patience, ce afin d'éviter les lance-flammes. Récupérez enfin la pièce-étoile tout en haut au centre.

### Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Lorsque vous montez dans la tour à l'aide des plateformes mobiles, jetez un oeil à droite pour apercevoir un bloc lance-flamme situé sous un tuyau vert. Eteignez le lance-flamme en frappant le bloc puis rentrez par le tuyau une fois que la plateforme sera correctement positionnée.

## Niveau 6-4

### Etoile 1 : 1er échelon de jauge

Dès le lancement de ce niveau, partez complètement à gauche afin de trouver la première pièce-étoile.

### Etoile 2 : 5ème échelon de jauge

Tapez le petit bloc isolé, montez dessus et sautez depuis ce socle pour faire apparaître une liane. Grimpez pour accéder au niveau caché puis sautez sur les trois blocs pour accéder enfin à la pièce-étoile.

### Etoile 3 : 10ème échelon de jauge

Descendez le long du mur pour vous laisser descendre jusqu'à la dernière pièce-étoile puis sautez immédiatement après afin de ne pas vous laisser tomber dans le vide.

## Niveau 6-5

### Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Utilisez le poids de Mario afin de faire pencher la grande plateforme mobile à gauche, de manière à vous permettre d'accéder au tuyau rouge. Entrez dans ce dernier puis, une fois dans la zone cachée, courez vers la fin du niveau afin de gagner la pièce-étoile.

#### Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Faites basculer la plateforme mobile vers les blocs incassables retenant la seconde pièce-étoile, afin de faire tomber la boule aux pics, qui cassera alors la barrière.

#### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Utilisez le mouvement de balancier de la plateforme du bas afin d'accéder à celle du dessus, afin de récupérer la dernière pièce-étoile de ce niveau. Méfiez-vous des boules aux pics.

### Niveau 6-A

#### Comment y accéder

En partant du niveau 6-Manoir : Répétez exactement la même opération que celle réalisée pour obtenir la troisième pièce-étoile de ce niveau (voir plus haut) si ce n'est qu'il faudra monter un peu plus haut pour débusquer cette sortie alternative.

#### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Sautez sur la statue squelette afin d'être propulsé en l'air, histoire de glaner cette première pièce-étoile.

#### Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Rien de compliqué pour récupérer cette pièce-étoile, qui se trouve sur votre route. Prenez simplement de l'élan puis sautez d'une plateforme à l'autre en récoltant au passage le sésame.

#### Etoile 3 : 9ème échelon de jauge

Après les plateformes grises, frappez le bloc " ? " situé entre deux blocs de brique. Utilisez ensuite le Tanuki pour prendre de l'élan et planer vers la gauche afin de récupérer cette dernière pièce-étoile.

### Niveau 6-B

#### Comment y accéder

Payez simplement les 5 étoiles demandées par la pancarte avant le niveau 6-3 afin d'accéder à cette zone.

#### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Utilisez la troisième plateforme mouvante afin de récupérer cette première pièce-étoile située sur votre chemin.

#### Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Un peu avant un tuyau vert, montez sur les deux blocs " ? " et frappez dans le vide afin de faire apparaître une liane. Montez jusqu'à ce niveau bonus puis, une fois dans cette zone, évoluez jusqu'à la fin du tableau pour gagner cette pièce-étoile en utilisant la plateforme.

#### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Depuis la plateforme mouvante, montez vers la droite au niveau d'un canon situé sur un gros bloc de pierre afin de

débusquer la dernière pièce-étoile du niveau.

## Niveau 6-Château

### Etoile 1 : 3ème échelon de jauge

Dirigez-vous vers le lance-flamme situé dans la cavité en bas puis attendez qu'il s'éteigne. Une fois éteint, montez dessus et tapez dans le vide pour faire apparaître un bloc. Depuis ce dernier point, sautez en haut à droite pour atteindre une zone cachée et attraper la pièce-étoile.

### Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Depuis la plateforme verte mouvante, arrangez-vous pour atteindre le plus vite possible la pièce-étoile située à droite, au-dessus de deux bloc de pierre car le temps vous est compté.

### Etoile 3 : 8ème échelon de jauge

Montez sur les petits blocs se situant au-dessus de la pièce-étoile, elle-même positionnée au-dessus de la lave. Attendez que le bloc descende, attrapez le sésame et sautez immédiatement après sur le tapis afin de ne pas y laisser la vie.

## Monde Champignon

### Comment y accéder

Depuis le niveau 1-Tour : 9ème échelon de jauge : Après le drapeau de sauvegarde, entrez par la porte comportant une croix. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers la droite après que les blocs mobiles verts aient libéré le passage. Entrer dans le trou pour accéder au monde champignon.

## Niveau Champignon-1

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau jaune encerclé de plusieurs gros blocs de couleurs pour atteindre un niveau caché. Une fois à l'intérieur, descendez jusqu'en bas à l'aide des " pow ", puis récupérez la pièce-étoile localisée en bas à gauche.

### Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Pénétrez dans le tuyau jaune sous les blocs de couleurs pour aboutir à une zone cachée. Tapez sur les blocs " ? " pour gagner la tenue " fleur de feu ", qui vous permettra de casser les blocs retenant la pièce-étoile prisonnière.

### Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Aidez-vous d'une carapace pour accéder à la plateforme verticale jaune (la première d'une série de trois colorées). Utilisez ensuite la tortue rouge située sur la seconde plateforme pour accéder plus haut. Montez à l'étage au-dessus pour récupérer la pièce-étoile ?

## Niveau Champignon-2

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Nagez au plus vite afin d'avoir le temps de récupérer cette pièce-étoile située plus bas à droite dans une cavité. Vous devez vous dépêcher afin de ne pas être séparé de cette dernière par une barrière qui va sortir du sol.

### Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Attendez que le poisson-épines descende pour empocher cette seconde pièce-étoile.

### Etoile 3 : Un peu après le 12 échelon de jauge

Utilisez le tuyau vert en haut à gauche afin d'aboutir à une zone secrète. Une fois dans cette pièce, montez tout en haut à gauche en vous méfiant des poissons et notamment du gros poisson vert, avant de récupérer la pièce-étoile.

## Niveau Champignon-Manoir

### Etoile 1

Dans la première pièce de ce manoir, partez directement à gauche et entrez par la porte. Une fois à l'intérieur, appuyez sur l'interrupteur pour révéler la pièce-étoile.

### Etoile 2

Dans la quatrième pièce du manoir, dirigez-vous vers les trois portes localisées au-dessus d'escalier. Prenez celle du milieu puis, une fois à l'intérieur, montez activer l'interrupteur au plus haut de la pièce avant d'attraper la pièce-étoile qui vient d'apparaître plus bas.

### Etoile 3

Dans la cinquième pièce du manoir, dirigez-vous les trois interrupteurs alignés et activez d'abord le second, puis le troisième. Cette action fera apparaître un chemin qui vous conduira à deux passages. Entrez par le second puis actionnez l'interrupteur jaune. Partez maintenant dans le premier passage afin d'obtenir la pièce-étoile.

## Niveau Champignon-4

### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Placez-vous sur un bloc solide (entre les deux plateformes tombantes) et avancez normalement comme pour tomber dans le vide. Cette action vous fera tomber directement sur la pièce-étoile. Sautez immédiatement après vers la plateforme du dessus afin de ne pas être emporté par la plateforme tombante.

### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Ne sautez pas tout de suite vers la pièce-étoile située sur une plateforme tombante mais évoluez plutôt vers les plateformes montantes. Une fois à bonne hauteur, sautez à gauche pour attraper cette dernière puis reprenez rapidement votre route en partant à droite.

### Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

A peine plus loin, utilisez une carapace, votre Tanuki ou une attaque-écrasée (en passant par le dessus) pour obtenir la pièce-étoile enfermée dans les blocs de pierre.

## Niveau Champignon-A

### Comment y accéder

Depuis le niveau Champignon-1 : Sur la gauche de la troisième pièce-étoile, sautez dans le vide afin de dévoiler deux blocs cachés. L'un d'eux renferme une plante montante. Montez et suivez le chemin pour accéder à cette sortie alternative.

### Etoile 1 : 2ème échelon de jauge

Récupérez cette première pièce-étoile en prenant de l'élan puis en vous baissant au dernier moment afin d'entrer dans la cavité contenant le sésame (à gauche).

### Etoile 2 : 5ème échelon de jauge

Lors de l'ascension, prenez la voie de droite afin d'accéder à cette seconde pièce-étoile.

### Etoile 3 : Un peu après le 10ème échelon de jauge

Dirigez-vous vers la droite du tableau afin d'attraper la dernière pièce-étoile en évitant les deux boules à piques.

## Niveau Champignon-B

### Comment y accéder

Depuis le niveau Champignon-Manoir : Dans la dernière salle, au niveau des trois interrupteurs, activez d'abord le second puis le troisième pour faire apparaître un chemin. Prenez ensuite le deuxième passage en haut puis pressez l'interrupteur pour faire apparaître la porte qui vous permettra d'aboutir à la sortie alternative.

### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Prenez la liane montante qui se situe à droite de la pièce-étoile en hauteur. Une fois que vous serez suffisamment haut, sautez simplement à gauche pour la récupérer.

### Etoile 2 : Entre le 7ème et le 8ème échelon de jauge

Lorsque vous montez sur les lianes, placez-vous au niveau de la pièce-étoile à droite pour finalement sauter vers elle.

### Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Sautez simplement d'une liane vers l'autre afin d'attraper la dernière pièce-étoile qui se trouvera sur votre route.

## Niveau Champignon-Château

### Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Utilisez l'attaque d'écrasement de Mario pour récupérer cette pièce-étoile située plus bas sur un bloc.

### Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Ne prenez pas de suite le tuyau vert de sortie mais continuez sur la droite pour apercevoir et récupérer la seconde pièce-étoile.

### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Cette ultime pièce-étoile se trouve au niveau de la porte du Boss. Pour l'obtenir, partez au plus loin à droite de la porte puis prenez de l'élan avec la tenue Tanuki en repartant à gauche, ce afin de vous envoler en longeant le mur (avant la fameuse porte du boss) pour atteindre une pièce secrète renfermant le sésame.

## Monde Fleur

### Comment y accéder

Depuis le monde 3-tour : Après le 9ème échelon de jauge : En mode mini-Mario, suivez le petit bloc qui part vers la droite, afin d'aboutir à un mini-tuyau. Empruntez ce dernier pour débloquer ensuite le niveau fleur.

## Niveau Fleur-1

### Etoile 1 : 3ème échelon de jauge

Attendez que la ligne de blocs verts mobile soit au niveau de la pièce-étoile, un peu plus bas, pour attraper cette dernière.

### Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Toujours à l'aide de la ligne de blocs verts mobile, récupérez la pièce-étoile qui se trouve en haut à droite du mini-tuyau vert.

### Etoile 3

Cette dernière pièce-étoile se trouve au-dessus du vide entre un tuyau bleu et un tuyau jaune. Pour ne pas prendre de risque, récupérez une carapace verte un peu plus loin puis jetez-là entre ces deux tuyaux depuis le haut, histoire de glaner le sésame.

## Niveau Fleur-Manoir

### Etoile 1

Au début du niveau, lorsque vous commencez à grimper à l'aide des toiles d'araignée, choisissez la voie de droite pour gagner la première pièce-étoile.

### Etoile 2

Un peu plus haut sur la gauche, grimpez de manière à vous retrouver sur la plateforme surplombant la seconde pièce-étoile. Tapez le bloc " ? " pour obtenir la pièce-étoile, action qui fera disparaître les blocs incassables retenant cette dernière.

### Etoile 3

Après la longue chute jusque dans l'eau occasionnée par la précédente action, continuez à droite pour finalement apercevoir la pièce-étoile cachée sous un escalier. Essayez d'avoir un peu d'avance sur le gros Boo afin de récupérer tranquillement le précieux.

## Niveau Fleur-2

### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Récupérez la pièce-étoile en sautant sur les araignées, sur votre chemin.

### Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Utilisez la roue aux quatre plateformes et restez dessus afin d'évoluer jusqu'à une petite cavité contenant la pièce-étoile, accessible uniquement par ce biais-là.

### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Pour attraper la dernière pièce-étoile placée juste au-dessus de l'eau poison, sautez d'araignée en araignée en faisant



attention à votre timing. La tenue Tanuki vous donnera plus de souplesse à ce niveau.

### Niveau Fleur-3

#### Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Grimpez au sommet d'une pyramide de plateformes trampolines pour récupérer la pièce-étoile qui se cache un peu plus haut dans le ciel.

#### Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Frappez les blocs " ? " pour obtenir le mini-champignon puis, sautez sur le Koopa volant qui dessinent un cercle dans le ciel, ce afin d'accéder à un mini-tuyau vert indiqué par une flèche de pièces. Une fois dans cette nouvelle zone, avancez et prenez le tuyau vert qui vous conduira à la pièce-étoile.

#### Etoile 3 : 10ème échelon de jauge

Cette-fois encore, utilisez le mini-Mario et sautez sur les Koopa volants afin d'accéder à la dernière pièce-étoile.

### Niveau Fleur-A

#### Comment y accéder

Depuis le niveau Fleur-1 : Une fois que vous aurez récupéré la dernière pièce-étoile, tapez puis placez-vous sur le bloc " ? " qui vole. Ce dernier vous conduira à la sortie alternative.

#### Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

La première pièce-étoile se trouve sur votre chemin. Sautez simplement sur la plateforme en haut pour la récupérer.

#### Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Pour attraper cette pièce-étoile qui se situe au-dessus du vide, utilisez une carapace et expédiez-là sur le mur de droite afin d'effectuer un rebond qui vous offrira le sésame.

#### Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Toujours sur votre route, récupérez la pièce-étoile en sautant sur les cubes de glace en faisant attention aux ennemis à piques.

### Niveau Fleur-B

#### Comment y accéder

Depuis le niveau Fleur-Manoir : Dans la pièce 1, montez jusqu'au sommet puis récupérez l'étoile d'invincibilité au-dessus de la première pièce-étoile afin de faire s'écrouler le sol. Mettez-vous ensuite complètement à droite pour tomber sur une petite corniche avec une pancarte. Suivez la pancarte pour enfin accéder à cette sortie alternative.

#### Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Tuez le Lakitu pour récupérer son nuage et montez un peu plus haut, légèrement à droite afin de glaner la première pièce-étoile.

#### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Après avoir passé le drapeau de sauvegarde, tuez le Lakitu pour lui chiper son nuage afin d'accéder au tuyau jaune horizontal qui se trouve un peu plus loin, à droite vers le bas. Une fois dans cette pièce secrète, pressez sur l'interrupteur pour faire apparaître quatre blocs qui vous aideront à obtenir la pièce-étoile.

#### Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Une fois de plus, récupérez le nuage de Lakitu afin d'accéder à la pièce-étoile qui se situe plus bas, au-dessus du vide.

### Niveau Fleur-Château

#### Etoile 1 : Après le 2ème échelon de jauge

Sur votre chemin, utilisez une bob-omb pour détruire les blocs incassables cachant la pièce-étoile puis lancez-en une seconde afin d'obtenir cette-fois le précieux.

#### Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Sautez simplement sur le champignon gris trampoline afin de récupérer cette pièce-étoile.

#### Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Sur votre route, tapez l'interrupteur jaune se situant en haut afin d'inverser la direction du tapis se situant en bas. Une fois inversé, placez-vous sur le tapis en vous baissant afin d'être conduit vers cette dernière pièce-étoile.

## Monde Etoile

#### Comment y accéder

En terminant le jeu (dernier château du monde 6)

### Niveau Etoile-1

#### Lune 1 : 6ème échelon de jauge

Frappez le bloc de droite situé au-dessus de la pièce-lune, activez-le puis sautez ensuite dans le vide. Tout en bas, un tuyau vert vous propulsera vers cette première pièce-lune.

#### Lune 2 : 11ème échelon de jauge

Récupérez une carapace puis jetez-là vers la seconde pièce-lune située sous des blocs de pierre, ce une fois que vous êtes placé sur les briques mouvantes.

#### Lune 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Un peu avant la fin du niveau, contournez l'interrupteur et attrapez directement la pièce-lune.

### Niveau Etoile-2

#### Lune 1 : 3ème échelon de jauge

Montez simplement sur la plateforme mouvante se trouvant en -dessous de la pièce-lune afin de récupérer ensuite facilement cette dernière.

### Lune 2 : Après le 9ème échelon de jauge

Attrapez une carapace puis projetez-là ensuite sur la pièce-étoile qui se situe plus bas, entre deux colonnes au-dessus du vide.

### Lune 3 : 12ème échelon de jauge

Placez-vous sur la plus petite plateforme mouvante, juste au-dessus de la pièce-lune et attendez que le support descende par lui-même. Après avoir obtenu la pièce-lune, sautez immédiatement sur la plateforme du haut.

## Niveau Etoile-3

### Etoile 1 : Après le 3ème échelon de jauge

Sautez dans l'eau pour découvrir un petit trou qui vous mènera à la première pièce-lune.

### Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, aidez-vous de deux séries successives de bloc de pierre situé en hauteur pour atteindre la pièce-lune placée plus haut.

### Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Evoluez jusqu'à un Whomp géant se situant entre deux petites plateformes en hauteur. Utilisez-le pour accéder à ces plateformes puis, tapez dans le vide une fois positionné sur celle de gauche. Prenez la liane montante qui vient d'apparaître pour accéder à une zone secrète. Accédez ensuite à la plus grande plateforme pour trouver la pièce-lune qui se cache sous le Whomp géant.

## Niveau Etoile-4

### Lune 1 : 4ème échelon de jauge

Montez progressivement puis sautez sur une haute plateforme sur votre droite afin d'attraper la pièce-lune.

### Lune 2 : 12ème échelon de jauge

A la fin du tableau, toujours en mini-mario, récupérez le mini-tuyau vert pour atteindre une pièce secrète. Une fois à l'intérieur, il vous suffit de courir sur l'eau jusqu'au bout afin de récolter le sésame.

### Lune 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Sautez sur la plateforme surplombant la pièce-lune au bon moment, c'est-à-dire en attendant que le gros-poisson se soit éloigné.

## Niveau Etoile-5

### Lune 1 : 6ème échelon de jauge

Servez-vous du nuage de Lakitu pour récolter la première pièce-lune située plus haut dans les airs.

### Lune 2 : 10ème échelon de jauge

Montez sur la plateforme de balancier se trouvant juste au-dessus de la pièce-lune, attendez qu'elle s'abaisse à son niveau pour la récupérer puis sautez rapidement sur une autre plateforme afin de ne pas finir dans le trou.

### Lune 3 : 13ème échelon de jauge

Après avoir récupéré le nuage de Lakitu, grimpez au plus haut afin de trouver un tuyau vert qui vous conduira jusqu'à une zone secrète. Une fois dans cette zone, servez-vous des plateformes pour accéder à la pièce-lune.

## Niveau Etoile-6

### Lune 1 : 5ème échelon de jauge

Pas de difficulté pour récupérer cette pièce-lune. Avancez simplement en évitant les poissons-squelettes puis récupérer cette dernière en haut dans une petite cavité.

### Lune 2 : 6ème échelon de jauge

Empruntez le tuyau violet qui se situe en haut du tableau entre deux parois rocheuses puis, une fois dans la zone secrète, avancez simplement pour glaner la pièce-lune.

### Lune 3 : 13ème échelon de jauge

Cette-fois encore, rien de bien compliqué. Evoluez simplement entre les poissons afin de récupérer la pièce-lune qui se trouve sur votre route.

## Niveau Etoile-7

### Lune 1 : 4ème échelon de jauge

Sautez du bord gauche avant la lave pour atteindre le bord droite après la lave afin de gagner cette première pièce-lune.

### Lune 2 : 8ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, frappez dans le vide entre les deux blocs " ? " afin de faire apparaître une plante montante. Grimpez pour aboutir à une zone cachée et terminer cette dernière pour finalement récupérer le sésame.

### Lune 3 : 13ème échelon de jauge

Sautez sur la plateforme tombante entre les deux colonnes de pierre pour récupérer la dernière pièce-lune mais extirpez-vous rapidement afin de ne pas tomber dans la lave.

## Niveau Etoile-Château

### Lune 1 : Après le 2ème échelon de jauge

Sautez simplement sur la petite grille située au niveau de la pièce-lune pour l'obtenir, rien de compliqué.

### Lune 2 : 4ème échelon de jauge

Depuis la corde du haut sur laquelle vous évoluez, sautez sur la grille placée à droite de la pièce de lune puis sautez vers les plateformes mouvantes pour récupérer le précieux. Repartez immédiatement après vous cacher derrière un mur de brique pour éviter l'attaque de la famille Koopa.

### Lune 3 : Entre le 6ème et le 7ème échelon de jauge

Restez positionné sur les blocs mobiles verts et attendez que la pièce-lune apparaisse. Partez ensuite la récupérer grâce à la grille puis la corde et revenez rapidement sur votre plateforme verte.

## ACCÈDER À LA SEULE MAISON ÉTOILE DU JEU

Trouvez l'intégralité des pièces étoiles du jeu, et dépensez-les toutes. Ainsi, au monde Etoile, une maison champignon (auparavant inexistante) va apparaître et il vous faudra neuf pièces étoiles pour y accéder (après avoir tout dépensé, il vous reste encore, normalement, neuf pièces étoiles).

Cette maison champignon est particulière puisque c'est la seule qui vous permet d'obtenir une Super Etoile d'invincibilité dans votre réserve, contrairement aux autres qui ne livrent que des Fleurs d'Or.

## LE SECRET DU BATEAU-SKELEREX (MONDE 6-2)

Au monde 6-2, toute votre épopée réside dans l'avancement du bateau-skelerex. Ce dernier ne sert à rien lors de ses déplacements mais il renferme toutefois un petit secret :

- Attendez qu'il vous dépose sur la rive de fin
- Plutôt que de partir dans le tuyau, revenez sur le bateau-skelerex
- Placez-vous sur sa tête
- Faites une charge au sol sur celle-ci

De ce fait, le bateau-skelerex ouvrira grandement la bouche et crachera une grande fournée de pièces (et parfois des 1 up !).

## MÉTHODES POUR ACQUÉRIR BEAUCOUP DE PIÈCES

Voici quelques astuces diverses et variées pour vous permettre de gagner beaucoup de pièces relativement rapidement.

### Monde Etoile - 7

Dans ce niveau, avancez toujours tout droit en évitant bien sûr les flammes qui jaillissent et la lave qui frémit. Au bout d'un petit moment, vous devriez croiser des plates-formes posées sur la lave en forme de demi-cercle. Vous remarquerez aussi que des flammes tournent autour de manière régulière. Eh bien ces flammes sont absolument infinies. Avec le costume de la fleur d'or, bombardez-les de votre feu doré et comme vous les tuerez trois par trois, voire quatre par quatre, vous allez vous enrichir rapidement !

### Monde Champignon - B

Ici, c'est dès le début du niveau que vous allez devoir vous y mettre. Il y a en effet dès le commencement trois koopas dans votre champ de vision, avec des lianes sur les côtés. Avec votre costume de fleur d'or, sautez sur un koopa, puis ne retombez pas sur le sol mais accrochez-vous à la liane. Sautez sur le deuxième koopa, puis aggripez-vous une fois de plus à la liane. Faites de même avec le troisième koopa, et d'ici-là le premier se sera réveillé. Vous pourrez donc répéter l'opération indéfiniment. Au bout d'un certain temps, vous vous procurerez 50 pièces par saut !

### Monde 4 - Château

Après avoir avancé de quelques pas, vous remarquerez une plate-forme avec un skelerex dessus mais aussi deux boules à picots qui tombent à intervalles réguliers à gauche et à droite de vous. Lancez-leur des flammes dorées à chaque fois et sautez sur le skelerex dès qu'il se réveillera puisque cela vous fera également gagner quelques pièces. Puisque les boules à picots tombent assez vite, vous pourrez vous faire pas mal d'argent après avoir quitté ce niveau.

## Monde Etoile - 1

Le niveau Etoile - 1 est constitué à 99% de blocs destructibles ! C'est-à-dire que vous pouvez tous les convertir en pièces à l'aide du costume de la fleur d'or. Parcourez le level en ne laissant aucune pièce derrière vous et votre portemonnaie sera bien plus épais à la sortie de ce niveau !

## Monde 5 - Château

Avancez jusqu'à arriver aux trois quarts du niveau (vous pouvez vérifier où vous êtes grâce à la jauge sur l'écran tactile qui indique votre progression). Vous trouverez une plate-forme avec un skelerex dessus, et une grille en hauteur. A l'aide du costume fleur d'or, sautez sur le skelerex puis accrochez-vous à la grille. Attendez qu'il se réveille, puis re-sautez dessus, et ré-accrochez-vous à la grille, et ainsi de suite. Après avoir touché quelques fois le skelerex, vous devrez obtenir 50 pièces par la suite puisque vous ne touchez pas le sol !

## 📌 LES PIÈCES ROUGES

La récompense pour avoir récupéré les 8 pièces rouges est :

En "mode aventure"

1 champignon de vie

En mode "pièces en folie"

1 champignon doré, soit l'équivalent de 50 pièces (si vous êtes en Mario d'or, le champignon doré vaut 100 pièces)

## 📌 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 !

## 📌 TOUTES LES SORTIES SECRÈTES

Avant toute chose, pour débloquer un niveau où un passage via une sortie secrète, n'activez pas les blocs qui vous permettent d'avoir mario raton laveur blanc (mario invincible).

## Monde 1 - Tour

Juste après le drapeau, vous pourrez accéder à une porte. Ouvrez-la, puis vous remarquerez que des blocs verts bougent de toute part et s'échappent par un petit passage à droite. Empruntez le passage afin d'accéder au niveau bonus. Une nouvelle voie se déverrouillera sur la carte du Monde 1 pour aller au niveau 1-Canon qui permet d'accéder au monde Champignon.

## Monde 2 - Maison hantée

Juste après la deuxième pièce étoile, vous verrez deux piliers et, en dessous, du vide. Vous devez vous placer à gauche du vide puis vous coller contre le mur de gauche. Sautez pour activer un bloc caché qui fera apparaître une plante-tige. Cette dernière vous mènera à une sortie alternative pour accéder au niveau 2-B.

### Monde 3 - Tour

Vers le milieu-fin du niveau, vous apercevrez deux blocs de pierre sur votre passage. Ces derniers vont ensuite bouger et partir vers la gauche et la droite de votre écran. Suivez celui de droite et vous pourrez accéder à un mini tuyau. Si vous êtes en Mini-Mario, vous pouvez emprunter le chemin. Déjouez les divers pièges que vous proposera la salle suivante et, une fois en haut, vous aurez fini le niveau et vous accéderez au niveau 3-Canon.

### Monde 3 - 4

Juste avant le dernier tuyau du niveau (vert), vous pourrez en apercevoir un deuxième de couleur rouge se situant juste en-dessous de vos pieds. Prenez une carapace de tortue ou utilisez la queue de Tanuki pour casser les briques de pierre qui bloquent le passage. Gardez un oeil sur la montée des eaux. Après avoir utilisé le tuyau rouge, finissez le niveau pour accéder au niveau 3-B.

### Monde 3 - Maison hantée

Il faut être mario tanuki (raton laveur). Il vous faut d'abord trouver la salle où vous aurez le choix des sorties. Rendez-vous à la quatrième salle du manoir, celle avec les 3 portes au plafond. Vous devez passer la deuxième porte (celle à droite de la pièce étoile). Vous pourrez apercevoir que 3 plateformes mobiles vous emmènent vers le haut de la pièce (2 petites et 1 grande) : lors de votre montée, vous pourrez observer une petite ouverture sur votre droite. Essayez d'attirer le fantôme vers vous afin de libérer le passage. Empruntez le chemin et cassez les blocs de pierre qui vous empêche d'accéder à la porte avec la queue de mario tanuki. Vous aurez accès au raccourci menant au château.

### Monde 4 - Maison hantée

Lorsque les murs contrôlés par les fantômes reviennent vers la gauche puis repartent vers la droite, vous pourrez vous appuyer sur le mur derrière vous pour accéder à une porte cachée qui se trouve vers le haut (juste après deux blocs jaunes « ? »). Cette sortie vous donnera un accès au niveau 4-B. Une fois le niveau 4-B fini, vous aurez accès à un raccourci le liant au château.

### Monde 4 - Tour

Vers la fin du niveau, vous pourrez observer qu'une plante carnivore sort d'un tuyau bleu, à gauche. Passez à travers ce tuyau et continuez votre chemin jusqu'au drapeau afin de déverrouiller le niveau 4 - C.

### Monde 5 - 1

Vous verrez qu'à droite de la première pièce et des tortues se trouve une corde. Montez dessus et placez-vous au milieu. Sautez pour faire apparaître un bloc caché. Grimpez sur la plante-tige en vous aidant du mur coloré à votre droite. Continuez et sautez sur les tortues volantes pour parvenir au drapeau de fin de niveau (ce passage n'est pas facile du tout et vous demandera beaucoup de patience) pour accéder au niveau 5 maison hanté.

### Monde 5 - Maison hantée

Une fois dedans, allez jusqu'au deuxième balancier de la première salle. Quand celle-ci bascule vers la droite, essayez de sauter pour apercevoir une ouverture dans le plafond. Dès que vous l'avez vu, vous devez taper un bloc caché en sautant juste en dessous de l'ouverture que vous avez vue. Une plante-tige sortira du bloc et vous mènera à la sortie secrète.

### Monde 5 - A

Vous devez prendre le mini-trampoline qui se trouvera au milieu de votre route. Gardez-le jusqu'à la fin du niveau. Une fois arrivé au drapeau, placez-le en dessous des blocs de pierre afin de pouvoir les frapper. Celui de droite est en réalité

en plante-tige qui vous mènera à l'autre sortie.

### Monde 6 - Maison hantée

a/ Allez dans la deuxième salle du manoir.

b/ Avancez au bout jusqu'à ouvrir la porte qui mène à celle du bas.

c/ Dès que vous passez la porte, vous verrez un interrupteur jaune, appuyez dessus et repassez par la porte du haut (celle du b/).

d/ Vous verrez un Grand Boo, continuez jusqu'au bout de la salle (tout à droite) jusqu'à vous mettre en face d'un autre Grand Boo, ce dernier est devant un interrupteur jaune. Faites-le bouger jusqu'à vous pour pouvoir le voir et l'utiliser.

e/ Sautez dessus et passez par la porte que l'interrupteur vient de faire apparaître.

f/ Dans cette petite salle, vous verrez un autre bouton jaune. Activez-le et le passage du haut se libérera, dépêchez-vous de grimper pour attraper la pièce.

g/ Grimpez encore plus haut pour atteindre la sortie alternative.

Ceci vous permettra d'aller au monde 6-A.

### Monde Champignon - 1

Sur la plateforme bleue située à gauche de la dernière pièce étoile, vous devez sauter pour faire apparaître des blocs cachés. Une plante-tige sortira de l'un d'entre eux et vous permettra d'accéder à une zone annexe. Au bout, se trouve le drapeau de la sortie alternative. Ceci vous permettra d'accéder au monde Champignon - A.

### Monde Champignon - Maison hantée

Dans la dernière salle, vous verrez 3 interrupteurs accrochés sous une plateforme. Activez-les dans cet ordre (de gauche à droite) : 2ème, 3ème. Vous pourrez accéder au chemin du haut (le seul accessible normalement). Vous verrez ensuite deux passages dans le plafond. Montez au deuxième et activez l'interrupteur jaune. Une porte apparaîtra sur votre droite. Prenez-la pour accéder à la sortie secrète.

### Monde Fleur - 1

Juste après avoir obtenu la dernière pièce étoile du niveau (après le tuyau jaune), vous verrez deux blocs jaunes « ? ». L'un d'eux vole ! Mettez-vous sur celui de droite et effectuez une attaque écrasement pour l'activer. Laissez-vous emporter par le bloc ailé pour atteindre une zone annexe. Continuez pour atteindre le drapeau de la sortie alternative. Ceci vous permettra d'aller au monde Fleur - A.

### Monde Fleur - Maison hantée

Lorsque vous obtenez l'étoile et que le sol et tous les éléments du niveau se transforment en pièces, vous devez vous plaquer sur le mur de droite et vous laisser descendre. Vous verrez une pancarte avec une flèche rouge. Continuez votre chemin et vous arriverez à la sortie secrète du niveau pour accéder au niveau fleur - B.

## ATTEINDRE FACILEMENT LE MILLION

Tout d'abord, lancez le mode pièce en folie avec Mario normal jusqu'à avoir pour premier niveau le niveau Champi-1. Lorsque vous arrivez à un endroit avec trois tuyaux et des koopas, prenez la fleur d'or et entrez dans le tuyau jaune. Sautez une fois sur le paratroopa de manière à le faire devenir un simple koopa. Cassez deux briques côte à côte puis cassez la brique de droite du trou et mettez-vous là. Lorsque le koopa arrive, sautez-lui dessus. Normalement, Mario saute tout le temps sur lui. Remontez quand la carapace a explosé. Plus loin, prenez le tuyau jaune en bas de l'écran, transformez les briques en pièces et ramassez-les. Ressortez. Ramassez quelques pièces pour en avoir 4000, puis sautez tout en haut du drapeau de fin de niveau. Lors des deux prochains niveaux, sautez toujours tout en haut du drapeau, cela vous fera 30000 pièces. Répétez cette opération plusieurs fois pour atteindre le million de pièces.



## EFFACER TOUTES LES DONNÉES DU JEU

Quand vous démarrez le logiciel, attendez que le logo Nintendo 3DS disparaisse, puis maintenez A, B, X et Y enfoncés simultanément pour effacer toutes les données de sauvegarde (fichiers et pièces amassées). Elles ne pourront être récupérées.

# Nintendogs + Cats Bouledogue Français & ses Nouveaux Amis

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## LES PLOTS

Pendant une balade vous pouvez essayer de slalomer entre des plots sans les toucher. Si vous y arrivez, vous verrez un cadeau apparaître.

## LE CHEMIN SECRET

Parfois, en vous promenant en ville, vous remarquerez un panneau jaune où vous pourrez voir un chien et son maître se balader, c'est le chemin secret. Si vous y allez, vous y trouverez une multitude de plots et de cadeaux.

## TOUTES LES RACES DE CHIENS

Beagle	3400 points
Boxer	3400 points
Bull Terrier	600 points
Cocker Spaniel	2100 points
Golden Retriever	9800 points
Great Dane	5800 points
Jack Russel Terrier	7400 points
Labrador Retriever	5800 points
Maltese	3400 points
Miniature Dachshund	600 points
Miniature Pinscher	2100 points
Miniature Poodle	9800 points
Miniature Schnauzer	5800 points
Pembroke Welsh Corgi	2100 points
Pomeranian	5800 points
Pug	5800 points
Shiba Inu	9800 points
Shih Tzu	600 points

## MÉTHODE ALTERNATIVE POUR DÉBLOQUER LES RACES DE CHIENS

Les races de chiens ne se débloquent pas seulement en obtenant suffisamment de points, mais aussi en jouant pendant un certain nombre de jours. Vous devez au moins lancer une partie pour qu'un jour soit comptabilisé. La dernière race du jeu se débloquent au bout de 31 jours.

# Nintendogs + Cats Caniche Toy & ses Nouveaux Amis

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + TOUTES LES RACES DE CHIENS

Basset de Hound	3600 points
Beagle	3600 points
Cavalier King Charles	2000 points
Chihuahua	5800 points
Cocker Spaniel	3600 points
Dalmatien	7400 points
Daschund	5800 points
German Shepherd	7400 points
Great dane	600 points
Husky	2000 points
Maltese	2000 points
Mini Pinscher	7400 points
Pug	600 points
Shetland	5800 points
Yorkshire	600 points

## + LES PLOTS

Pendant une balade vous pouvez essayer de slalomer entre des plots sans les toucher. Si vous y arrivez, vous verrez un cadeau apparaître.

## + LE CHEMIN SECRET

Parfois, en vous promenant en ville, vous remarquerez un panneau jaune où vous pourrez voir un chien et son maître se balader, c'est le chemin secret. Si vous y allez, vous y trouverez une multitude de plots et de cadeaux.

## + MÉTHODE ALTERNATIVE POUR DÉBLOQUER LES RACES DE CHIENS

Les races de chiens ne se débloquent pas seulement en obtenant suffisamment de points, mais aussi en jouant pendant un certain nombre de jours. Vous devez au moins lancer une partie pour qu'un jour soit comptabilisé. La dernière race du jeu se débloquent au bout de 31 jours.

# Nintendogs + Cats Golden Retriever & ses Nouveaux Amis

© Nintendo 2011

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

## 📌 LES PLOTS

Pendant une balade vous pouvez essayer de slalomer entre des plots sans les toucher. Si vous y arrivez, vous verrez un cadeau apparaître.

## 📌 LE CHEMIN SECRET

Parfois, en vous promenant en ville, vous remarquerez un panneau jaune où vous pourrez voir un chien et son maître se balader, c'est le chemin secret. Si vous y allez, vous y trouverez une multitude de plots et de cadeaux.

## 📌 TOUTES LES RACES DE CHIENS

Basset de Hound	9800 points
Boxer	5800 points
Bulldog français	9800 points
Bull Terrier	3400 points
Cavalier King Charles Spaniel	5800 points
Chihuahua	600 points
Dalmatien	3400 points
Husky	5800 points
Jack Russel Terrier	600 points
Labrador Retriever	3400 points
Miniature Poodle	9800 points
Miniature Schnauzer	2100 points
Pembroke Welsh Corgi	7400 points
Pomeranien	2100 points
Shepherd allemand	2100 points
Shetland Sheepdog	600 points
Shih Tzu	7400 points
Yorkshire Terrier	7400 points

## MÉTHODE ALTERNATIVE POUR DÉBLOQUER LES RACES DE CHIENS

Les races de chiens ne se débloquent pas seulement en obtenant suffisamment de points, mais aussi en jouant pendant un certain nombre de jours. Vous devez au moins lancer une partie pour qu'un jour soit comptabilisé. La dernière race du jeu se débloque au bout de 31 jours.

# One Piece : Romance Dawn

© Namco Bandai / Three Rings Inc. 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## JOUER AVEC PORTGAS D. ACE

Terminer l'histoire principale pour le débloquent.

## DÉBLOQUER L'ÉQUIPAGE DE CHAPEAU DE PAILLE

### Roronoa Zoro

Terminer l'arc ShellTown (East Blue)

### Nami

Terminer l'arc Orange (East Blue)

### Usopp

Terminer l'arc Sirop (East Blue)

### Sanji

Terminer l'arc Baratie (East Blue)

### Tony Tony Chopper

Terminer l'arc Drum (GrandLine)

### Nico Robin

Terminer l'arc Alabasta (GrandLine)

### Franky

Terminer l'arc Enies Lobby (GrandLine)

### Brook

Terminer l'arc Thriller Bark (GrandLine)

# One Piece Unlimited Cruise SP

© Namco Bandai / Ganbarion 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## 📁 TRÉSOR SECRET (BUG)

Allez sur l'île n°1, prenez la pioche, allez à gauche et creuser entre les deux palmiers. Vous trouverez un coffre qui ne figure sur aucune des cartes mais qui ne contient rien.

## 📁 GALERIE DES PERSONNAGES

### Monkey D.Luffy

Se débloquent automatiquement

### Monkey D.Luffy (gear 2)

Utiliser la deuxième attaque spéciale de Luffy

### Mini-Luffy

Utiliser le gear 3 (attaque spéciale en gear 2)

### Cauchemar-Luffy

Le battre en mode aventure ou série de boss

### Roronoa Zoro

Se débloquent automatiquement

### Nami

Se débloquent automatiquement

### Usopp

Se débloquent automatiquement

### Roi Dutir

Utiliser la deuxième attaque spéciales de Usopp

### Sanji

Se débloquent automatiquement

### Tony Tony Chopper (Brain Point)



Se débloquent automatiquement

### Tony Tony Chopper (Heavy Point)

Utiliser l'attaque de la touche X de Tony Tony Chopper

### Tony Tony Chopper (Walk Point)

Utiliser le mouvement de vitesse de la touche R de Tony Tony Chopper

### Tony Tony Chopper (Jumping Point)

Utiliser le mouvement de saut de la touche B de Tony Tony Chopper

### Tony Tony Chopper (Guard Point)

Faites-vous toucher par un ennemi après avoir mangé une rumble ball avec Tony Tony Chopper

### Tony Tony Chopper (Arm Point)

Utiliser l'attaque de la touche A de Tony Tony Chopper

### Tony Tony Chopper (Horn Point)

Utiliser l'attaque en course de Tony Tony Chopper (R + A)

### Chopper enragé

Le battre en mode aventure ou série de boss

### Nico Robin

Se débloquent automatiquement

### Franky

Se débloquent automatiquement

### Brook

Se débloquent automatiquement

### Eustass Kidd

Le battre en mode série de boss

### Crocodile

Le battre en mode série de boss ou marineford

### Vivi Nefertari

Utiliser le mode série de boss

### Smoker

Le battre en mode série de boss ou marineford

## Mihawk

Le battre en mode série de boss ou marineford

## Shanks

Terminer le mode marineford ou le battre en mode série de boss

## Pauly

Le battre en mode série de boss

## Rob Lucci (forme humaine)

Battre Rob Lucci forme leopard/forme hybride en mode série de boss

## Rob Lucci (forme leopard)

Battre Rob Lucci forme leopard/forme hybride en mode série de boss

## Rob Lucci (forme hybride)

Battre Rob Lucci forme leopard/forme hybride en mode série de boss

## Kaku

Battre Kaku (Forme girafe) en mode série de boss

## Kaku (forme girafe)

Le battre en mode série de boss

## Barbe blanche (Edward Newgate)

Utiliser le mode marineford ou le battre en mode série de boss

## Donquihote Doflamigo

Le battre en mode marineford

## Borsalino (Kizaru)

Le battre en mode marineford ou série de boss

## Monkey D.garp

Le battre en mode marineford ou série de boss

## Mr2 Bonclay

Le battre en mode série de boss

## Bartholomew Kuma

Le battre en mode aventure ou marineford ou série de boss

## Ener

Le battre en mode aventure ou série de boss

### Baggy

Le battre en mode aventure ou série de boss

### Kuro

Le battre en mode aventure ou série de boss

### Krieg

Le battre en mode aventure ou série de boss

### Gecko Moria

Le battre en mode aventure ou marineford ou série de boss

### Wapol

Le battre en mode aventure ou série de boss

### Spandam

Le battre en mode aventure ou série de boss

### Kuzan (Aokiji)

Le battre en mode aventure ou marineford ou série de boss

### Portgas D.Ace

Le battre en mode aventure ou marineford ou série de boss

### Marshall D.Teach (Barbe Noire)

Le battre en mode aventure ou marineford ou série de boss

### Arlong

Le battre en série de boss

### Calgara

Le battre en série de boss

### Boa Hancock

La battre en mode marineford ou en mode série de boss

### Emporio Ivankov

Le battre en mode marineford ou en mode série de boss

### Jinbei

Le battre en mode marineford ou en mode série de boss

### Sakazuki (Akainu)

Le battre en mode marineford ou en mode série de boss

### Marco

Le battre en mode marineford ou en mode série de boss

### Joz

Le battre en mode marineford ou en mode série de boss

### Gardien maléfique

Le battre en mode aventure ou en mode série de boss

### Bête maléfique

La battre en mode série de boss

### Gardien du destin

Le battre en mode aventure

### Gabri

Utiliser le mode aventure

### Pantins de boue

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (1 round)

### Soldat de la marine

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (7 rounds)

### Agents secrets

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (7 rounds)

### Artilleurs de la Marine

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (7 rounds)

### Officiers de la Marine

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (7 rounds)

### Agents du Cypher Pol

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (7 rounds)

### PX-1

Le battre en mode marineford ou 200 victimes (8 rounds)

### Pirates sabreurs

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (2 rounds)

### Pirates tireurs

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (2 rounds)

### Pirates boxeur

Le battre en mode 200 victimes (2 rounds)

### Exécuteurs

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (5 rounds)

### Robots

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (5 rounds)

### Soldats zombies

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (6 rounds)

### Zombies sauvages

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (6 rounds)

### Général zombie

Le battre en 200 victimes (6 rounds)

### Epéistes

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (4 rounds)

### Pugillistes

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (4 rounds)

### Gyro-soldats

Le battre en mode aventure (île 4)

### Général violet

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (4 rounds)

## LISTE DES TRÉSORS

Ici sont répertoriés, pour chaque île, tous les lieux où vous pourrez trouver des trésors.

Chaque tiret correspond à un trésor distinct.

### Ile n°1

-Empruntez l'échelle après l'avoir construite, puis creusez aux alentours des buissons.

-Avancez un peu au premier bloc de pierre de Gabri, puis allez sur la gauche. Creusez une fois que vous êtes sur les rochers.

-Il faut déjà avoir cassé un rocher pour découvrir un nouveau coin de pêche. Ceci fait, allez dans la caverne, au bout de l'endroit où se situent les boules de poison, et creusez.

### Ile n°2

-Descendez dans le creux qui se trouve devant Moria. Ensuite, creusez devant l'arbre.

-Allez sur la gauche avant le bloc de pierre de Gabri, puis grimpez sur les pierres. Donnez un coup de pioche lorsque vous vous trouvez sur la plateforme.

-Allez à l'endroit où se trouve du marbre, après avoir construit le premier pont. Ceci fait, fabriquez le second pont ainsi que l'échelle. Prenez la première à gauche puis montez, enfin creusez près de la pierre.

### Ile n°3

-La seconde échelle construite, allez à gauche. Avancez jusqu'à trouver un chemin à gauche, prenez-le puis creusez à droite.

-Creusez le rocher qui mène à une stèle, puis creusez à gauche de celle-ci.

### Ile n°4

-Rendez-vous à l'endroit où se trouve la lave, puis allez tout au fond. Passez à droite puis creusez en face de l'arbre.

-Pour obtenir ce trésor vous devrez prendre Brook. En arrivant sur l'île, allez au fond sur la droite là où il y a de l'eau. Courrez sur l'eau avec Brook, puis creusez entre les deux parties d'eau.

## TRANSFORMATION EN MONSTER CHOPPER

Les conditions pour pouvoir se transformer en Monster Chopper sont les suivantes :

- jouer en mode Difficile ou plus
- avoir Détermination au Niv.5
- être face à un boss
- avoir très peu de PV

Utilisez alors la Rumble Ball pour déclencher une petite cinématique qui viendra compléter votre métamorphose.

## CHANGER LA TENUE DES PERSONNAGES

Pour changer la tenue des personnages, il faut avoir terminé le jeu en mode normal puis recommencer en mode difficile, et se rendre soit dans la chambre des garçons, près du tas de vêtements, soit dans la chambre des filles devant le placard, puis appuyer sur A et choisir la tenue parmi celles proposées.

## AUGMENTER LE NIVEAU MAXIMUM DES ATTAQUES

Pour augmenter le niveau maximum des attaques, il faut terminer le jeu puis recommencer dans un mode plus difficile.

Mode Normal -> Niveau 5 maximum

Mode Difficile -> Niveau 5 maximum

Mode Très Difficile -> Niveau 10 maximum

# One Piece Unlimited Cruise SP 2

© Namco Bandai 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + AVENTURE PLUS DIFFICILE

Terminez l'aventure une fois pour pouvoir choisir un nouveau niveau de difficulté.

## + ATTAQUES COMBINÉES

Pour déclencher une attaque combinée, vous devez avoir suffisamment de PS pour activer le coup spécial et vous assurer que tous les personnages requis sont en état de se battre.

### Mouton 600 Pound Jet Cannon

Luffy, Zoro, Sanji

### Armée de l'air Power Shot

Zoro, Sanji

### Jackpot 600 millions de Berry

Luffy, Zoro, Sanji, Robin, Franky

## + LA FAUNE TERRESTRE ET MARINE

### Faune terrestre

- escargophone : se promène sur l'avant du Thousand Sunny
- mouette : non loin de la proue, à côté de l'escargophone
- souris hirsute : se capture dans la cuisine de Sanji avec un piège, de préférence amélioré
- machaon : le plus simple pour le capturer est de poser un piège amélioré à côté des plantes à robin
- frelon docteur : se trouve sur l'île désertique, à l'oasis du milieu de la carte
- scorpion à pinces : se trouve à côté des deux gros rochers noirs suite au combat contre Eustass Kidd
- scarabée dragon : se trouve sur les arbres secs, non loin des rochers noirs
- lézard de pierre : se trouve dans un rocher qui bouge après le pont qu'à construit Franky près du mât
- scarabée atlas : arbre île 2 après avoir battu Smoker
- scarabée atlas doré : au même endroit que le scarabée atlas mais son apparition est plus rare
- scarabée tricorne : au même endroit que le scarabée atlas
- papillon macabre : près du 1er pont construit par Franky sur l'île 3, à côté du poirier
- phalène démoniaque : au même endroit que le papillon macabre



- grenouille Zyeux-rouges : près de la stèle du défi Kaku Lucci
- luciole spirituelle : se capture un peu partout sur l'île 3, nécessite uniquement le filet à insectes amélioré
- phoenix arc-en-ciel : se capture sur les plantes blanches de l'île 4
- electro-scarabée : au même endroit que le phoenix arc-en-ciel
- taupe : se trouve au nord-est de l'île 4 après avoir atteint la tour et être descendu de l'échelle
- electro-araignée : se trouve au nord-ouest de l'île 4, accrochée à une toile électrique, nécessite uniquement le filet à insectes amélioré

## Faune marine

- méduse joyeuse : elle se pêche en se penchant par-dessus le rebord du Thousand Sunny
- requin : il se pêche sur le côté du Thousand Sunny à l'aide de la super canne à pêche
- cyprin royal géant : il se pêche sur le côté du Thousand Sunny à l'aide de la canne à pêche ultime améliorée au maximum
- queue-fourche : elle se pêche sur l'oasis de l'île 1
- étoile de mer épineuse : elle se pêche dans l'oasis au même endroit que la queue-fourche
- salamandherbe : elle se pêche après le pont de Franky près du mât de l'île 1
- poisson pikos : au même endroit que la salamandherbe
- palourde à rayures : elle se pêche non loin de l'épreuve Shanks Mihawk
- poisson-lune glacé : il se pêche au même endroit que la palourde à rayures
- raie missile : au même endroit que la palourde à rayures
- grand tirigius : au même endroit que la palourde à rayures, requiert la canne à pêche ultime
- poisson-chat ballon : il se pêche sur le bord d'un rocher accessible uniquement avec le mini mery 2 près de la tour de l'épreuve Lucci Kaku
- langouste bagareuse : entrée île 3, elle se pêche sur le ponton se trouvant après le gros rocher noir à l'aide de la pioche renforcée
- hydramandrake : au même endroit que la langouste bagarreuse
- alligator palmipède : il se pêche sur le rebord uniquement accessible avec le mini merry 2 près de la tour Lucci Kaku, requiert au moins la super canne à pêche
- ange adorable : il se pêche à l'extrême nord-ouest de la zone en ayant suivi le chemin de gauche dès l'arrivée sur l'île 4
- poisson céleste : au même endroit que l'ange adorable
- poisson ballon : au même endroit que l'ange adorable

## SE TRANSFORMER EN NIGHTMARE LUFFY

- Il faut posséder 100 ombres (les ombres se trouvent sur les zombies grâce aux billes de sel)
- Il faut avoir 8 personnages K.O (sauf Luffy)

## CHANGER LA TENUE DES PERSONNAGES

Pour changer la tenue des personnages, il vous suffit de vous rendre soit dans la chambre des garçons, près du tas de vêtements, soit dans la chambre des filles devant le placard, puis appuyer sur A et choisir la tenue parmi celles proposées.

## SE TRANSFORMER EN CHOPPER ENRAGÉ

Pour se transformer en Chopper Enragé, il faut :

- Etre contre un boss.
- Que tout l'équipage soit K.O. sauf Chopper.
- Qu'il ne reste qu'un dixième de la barre de vie.
- Avoir Détermination Niveau 5

Si toutes ces conditions sont remplies, utilisez une Rumble Ball.

## LISTE DES TRÉSORS

- Trésor N°1 : Plan Pièges Perfectionnés / île 1 / Pantins de boue
- Trésor N°2 : Visio-Dial / île 1 / Baroque Works
- Trésor N°3 : Élixir Miracle / île 2 / Pirates
- Trésor N°4 : Ombres x50 / île 3 / Zombies
- Trésor N°5 : Moulinet Ultime / île 2 / Marines
- Trésor N°6 : Recette Repas d'Amour / île 4 / Gardiens
- Trésor N°7 : Audio-Dial / île 3 / Exécuteurs
- Trésor N°8 : Plan Super Aspirateur / île 4 / Pacifistas
- Trésor N°9 : Coup Spécial 600 millions de Berry Jackpot / île 4 / Gaimon
- Trésor N°10 : Coup Spécial Armée de l'air Power Shoot / île 1 / Mini-Boss (Mode Unlimited)

## AUGMENTER LE NIVEAU MAXIMUM DES ATTAQUES

Pour augmenter le niveau maximum des attaques, il faut terminer le jeu puis recommencer dans un mode plus difficile.

Mode Normal -> Niveau 10 maximum

Mode Difficile -> Niveau 20 maximum

Mode Unlimited -> Niveau 30 maximum

# Paper Mario : Sticker Star

© Nintendo / Intelligent Systems 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + BOUTIQUE SECRÈTE

Il est possible de racheter les "Trucs" déjà utilisés dans la boutique secrète à gauche de la plate-forme sur laquelle vous transformez les "Trucs" en stickers. Un vendeur apparaîtra discrètement au comptoir pour vous les proposer à des prix assez élevés.

## + LES FRAGMENTS DE STÈLE

Voici l'emplacement des trois fragments de stèle à placer au monde 2-5 pour faire apparaître la tour.

### Niveau 2-1

Près de l'endroit où se trouvait le soda, laissez-vous glisser dans la rigole de sables mouvants entre les deux cactus pour atterrir dans une zone secrète. Là, gravissez les marches jusqu'au coffre pour trouver un fragment de stèle.

### Niveau 2-2

Montez les marches du sphinx et entrez par la porte à gauche. Frappez le mur de la deuxième salle pour trouver un passage secret et ressortez par la droite. Montez les marches qui mènent au fragment de comète, mais ne le prenez pas tout de suite continuez par la porte à gauche pour vous retrouver sur la tête du Yoshi géant. Laissez-vous glisser au milieu sur son nez pour tomber sur la longue plate-forme qui mène au coffre... gardé par Kamek. Attention, Kamek va transformer temporairement tous vos stickers en sandales, donc pensez à les classer avant pour mémoriser leur emplacement si vous ne voulez pas perdre les meilleurs. Un fragment de stèle se trouve dans le coffre.

### Niveau 2-4

Avancez à gauche jusqu'à la tornade et collez le sticker de l'aspirateur pour la faire disparaître. Entrez dans l'oasis et collez le sticker du robinet pour faire revenir l'eau. Entrez dans le bâtiment et fouillez le meuble pour ouvrir un coffre contenant le dernier fragment de stèle.

## + TOUS LES COEURS PV+

### Niveau 1-2

Vous devez aider le Toad à restaurer son jardin. Pour cela, commencez par couper le ventilateur en faisant le tour par la droite, puis revenez parler au Toad. Appuyez sur Y pour placer un fleur de feu, une fleur de glace et une fleur brillante sur les trois emplacements indiqués. Vous gagnerez un boost de +5 PV permanent.

### Niveau 1-4

Vous devez vaincre le sous-boss scarabée. Pour l'atteindre, collez un ventilateur à gauche du moulin puis entrez à

l'intérieur. Après avoir escorté le Toad du niveau jusqu'au village, vous obtiendrez le code 4123 qui correspond au code que vous devez entrer avec les blocs dans le moulin. Le tuyau vous emmène dans une grotte où vous trouverez un sticker de tuyau à placer dans l'autre grotte située au pied du moulin. C'est là que vous affronterez le sous-boss. Pour le vaincre, essayez de jouer des pièces pour gagner deux actions car vous devez d'abord retourner la bête avant de pouvoir lui infliger des dégâts. Une fois vaincu, vous gagnez un boost de +5 PV permanent.

### Niveau 2-1

Une fois devant la pyramide, allez vers la gauche et sautez sur la plate-forme où se trouve le coeur en vous aidant de la base de la rampe.

### Niveau 2-2

Montez les marches du sphinx et entrez par la porte à gauche. Frappez le mur de la deuxième salle pour trouver un passage secret et ressortez par la droite. Montez les marches qui mènent au fragment de comète, mais ne le prenez pas tout de suite continuez vers le haut jusqu'à tomber de l'autre côté ! Vous atterrirez tout près d'un Coeur PV+.

### Niveau 2-3

Dans les ruines, laissez-vous tomber à gauche et passez la porte rouge. Continuez dans la salle de droite et descendez d'un niveau. Le bonus se trouve dans le troisième sarcophage.

### Le port

Appuyez sur Y devant la porte du troisième entrepôt et remettez-la à l'endroit en la recollant. A l'intérieur, passez la porte pour accéder à la ruelle de derrière qui mène à l'entrée cachée du premier entrepôt. Escaladez les caisses pour trouver l'aspirateur et le bonus de vie.

### Niveau 3-1

Après avoir vaincu le monstre marin du niveau 3-12 et fait disparaître le poison de la forêt, allez à la fin du niveau, là où se trouve le fragment de comète, et vous trouverez un Coeur PV+.

### Niveau 3-3

Entrez dans la maison de Wiggler, au premier étage, et placez un sticker porte secrète pour trouver le bonus.

### Niveau 3-8

Allez à droite vers le bassin empoisonné, passez la colonne géante et allez au fond à gauche, là où se trouve un sticker Saut. Vous trouverez une pièce secrète où se trouve le Coeur PV+.

### Niveau 3-9

Après avoir vaincu le monstre marin du niveau 3-12 et fait disparaître le poison de la forêt, allez au deuxième écran du niveau 3-9 à droite, sautez dans la zone asséchée et suivez les flèches sur le sol jusqu'à la salle cachée à gauche.

### Niveau 3-10

Après avoir vaincu le monstre marin du niveau 3-12 et fait disparaître le poison de la forêt, refaites les défis du niveau 3-10 et vous trouverez un Coeur PV+ dans l'entrepôt.

### Niveau 4-2

Sur la corniche la plus à l'est, dans la troisième zone du niveau.

### Niveau 4-3

Passez la porte à gauche et parlez au Toad après avoir terminé le niveau 4-5.

### Niveau 5-1

Allez deux fois à droite à partir de la dernière zone. Marchez derrière la fleur rouge et entrez dans la pièce secrète.

### Niveau 5-6

Le bonus se trouve au premier étage de la salle du Chain Chomp.

### Decalbourg

Si vous avez sauvé Toad dans les 5 mondes, entrez dans la maison de droite, examinez les peintures et parlez-lui.

## SÉQUENCE SPÉCIALE AVEC LUIGI

Pour voir Luigi intervenir durant la séquence de fin de jeu, vous devez le trouver cinq fois durant l'aventure. Lorsque vous l'avez localisé, vous devez passer en mode Papiérisation et appuyer sur A pour le sortir de l'endroit où il se cache.

### Le trouver au niveau 1-6

Il se trouve en haut des créneaux, à l'extérieur de la forteresse près du pont qui mène au boss.

### Le trouver au niveau 2-5

Il se trouve au quatrième niveau, derrière la fenêtre sur le chemin extérieur.

### Le trouver au niveau 3-12

Dans la première zone, derrière le rocher dans le paysage lorsque vous chevauchez la chenille Wiggler.

### Le trouver au niveau 4-5

Sur le télésiège, dans le décor de la troisième zone.

### Le trouver au niveau 5-5

Regardez derrière le mur ouest, dans la salle des sources chaudes.

## LES PORTES CACHÉES

Allez jusqu'au niveau 3-6 pour trouver le marchand qui vend des stickers à coller sur les portes cachées pour pouvoir entrer à l'intérieur. Il y a une porte cachée par niveau, sauf au niveau 6-1.

## 📌 DÉROULER LES SUPER DRAPEAUX

Après avoir terminé le niveau 1-6, vous trouverez 8 drapeaux dans le centre de Decalbourg qui vous indiqueront quels défis réaliser pour les voir se dérouler.

{Liste des défis

Trouver les 16 Coeurs PV+

Collecter tous les types de stickers

Faire apparaître toutes les portes cachées

Récupérer toutes les étoiles comètes

Dépenser 10 000 pièces

Obtenir 500 fois le bonus parfait en combat

Obtenir 1 000 fois la mention Excellent en combat

Réussir 50 fois le jackpot (3 identiques) à la roulette

## 📌 ACCÈS AU MUSÉE ET RÉCOMPENSES

Si vous vous rappelez bien les événements d'introduction, dès le début du jeu, un Toad s'est retrouvé coincé sous la fontaine de Decalbourg. Pour le libérer, il suffit de passer en mode Papiérisation à cet endroit et de décoller la fontaine avant de la remettre à sa place. Suivez le Toad dans la maison de droite pour accéder au musée. Vous devrez y coller chaque exemplaire de tous les types de stickers présents dans le jeu. Les salles éclairées indiquent que vous avez un sticker en réserve susceptible d'être collé.

### Sound Test

Collez tous les stickers correspondants aux Trucs pour débloquer la salle du Sound Test.

### Bestiaire

Collez tous les stickers de combat pour accéder à la salle du bestiaire.

## 📌 TRIER AUTOMATIQUEMENT LES STICKERS

Pour trier automatiquement les stickers, il suffit d'ouvrir l'album et d'appuyer sur Start.

## 📌 EMBLACEMENT DES PORTES SECRÈTES

### Decalbourg

Dans le Musée.

### Monde 1-1

3ème écran, au dessus du promontoire avec un panneau.

### Monde 1-2

Dernier écran, juste en-dessous du fragment de comète.

### Monde 1-3

Sautez dans le trou, là où l'eau sort de la bouche de Bowser.

### Monde 1-4

Dernier écran où il y a le fragment de comète, en sortant du tuyau rouge, au fond.

### Monde 1-5

Dans le tuyau, au milieu.

### Monde 1-6

Dans l'écran des ventilateurs, en contrebas.

### Monde 2-1

Dernier écran, en haut de la pyramide, derrière le Maskass Sombrero.

### Monde 2-2

Sur le côté droit du Sphinx.

### Monde 2-3

Laissez-vous glisser dans le sable en faisant : Droite-Droite-Droite, entrez, elle se trouve au fond devant vous.

### Monde 2-4

En tournant sur votre gauche à l'arrivée du niveau, contre un rocher.

### Monde 2-5

Dès votre arrivée.

### Monde 3-1

4ème écran, le grand arbre au milieu.

### Monde 3-2

Dans le labyrinthe faites : Droite-Gauche-Droite-Droite, la porte se situe alors en contrebas dans le coin en bas à droite.

### Monde 3-3

1er étage de la Maison de Wiggler, à droite.

### Monde 3-4

Dernier écran à droite, sautez vers l'avant.

### Monde 3-5

2ème écran derrière le Frère Boomerang.

### Monde 3-6

En bas à droite du 1er écran.

### Monde 3-7

Dès votre arrivée dans la souche, il faut faire le tour en allant à l'étage et aller à droite.

### Monde 3-8

Dès votre arrivée.

### Monde 3-9

Deuxième écran à droite, laissez-vous tomber devant le grand arbre du milieu.

### Monde 3-10

Arrivé à l'entrepôt, sautez sur les caisses.

### Monde 3-11

Dernier écran, juste avant la sortie donnant sur le Bloc ? à côté du fragment comète.

### Monde 3-12

Dès votre arrivée sur l'île allez à gauche.

### Monde 4-1

2ème écran, juste avant la pente de neige.

### Monde 4-2

2ème écran, après avoir sauté à droite de la cascade laissez-vous tomber sur la corniche juste en dessous.

### Monde 4-3

Dans le manoir prenez à droite, la porte au fond, puis allez au fond du couloir et montez les escaliers.

### Monde 4-5

Juste avant les télésièges.

### Monde 4-6

Au bout de la file d'attente vide.

### Monde 5-1

Allez au dernier écran tout à droite et sautez par dessus la 3ème fleur, elle se trouve à droite.

### Monde 5-2

1er écran, allez tout à droite.

### Monde 5-3



Laissez-vous guider par le radeau sans prendre le courant de gauche puis sautez par dessus les poteaux à droite dans l'écran du fragment de comète.

#### Monde 5-4

Dans la première salle avec les scies, elle se trouve contre le mur entre les deux scies sur lesquelles on saute.

#### Monde 5-5

Une fois la lave gelée allez sur le « lac » puis à droite du pilier gelé de droite.

#### Monde 5-6

Faites en sorte que la lave vous amène tout en haut et allez à droite, dans la pièce où le Chomp était sorti de la lave.

#### Monde 6-2

2ème écran, au fond à gauche.

### MUSÉE DES STICKERS : LISTE COMPLÈTE DES TRUCS

#### N°01 : Ciseaux japonais

Monde 4-6 : en prenant la porte secrète sautez par-dessus les barricades du côté guichet, il se trouve sur les boîtes.

#### N°02 : Ciseaux de coiffure

Monde 2-4 : Porte secrète

#### N°03 : Ciseaux

Monde 1-1 : 3ème écran, entrez dans la caverne au fond dès votre arrivée.

#### N°04 : Ciseaux de tailleur

Monde 5-1 : Porte secrète

#### N°05 : Soufflet

Monde 1-5 : Porte secrète

#### N°06 : Éventail

Monde 2-2 : Porte secrète

#### N°07 : Ventilateur

Monde 1-2 : passez le premier écran par la sortie du bas puis remontez l'écran suivant par la sortie en haut.

#### N°08 : Petit aspirateur

Monde 5-2 : Porte secrète

### N°09 : Aspirateur balai

Monde 3-7 : Porte secrète

### N°10 : Aspirateur

Port-L'Écume : Appuyez sur Y devant la porte du troisième entrepôt et remettez-la à l'endroit en la recollant. A l'intérieur, passez la porte pour accéder à la ruelle de derrière qui mène à l'entrée cachée du premier entrepôt. Escaladez les caisses pour trouver l'aspirateur.

### N°11 : Arrosoir

Monde 4-3 : Frapper la commode en dessous de l'arrosoir afin de le faire tomber.

### N°12 : Robinet

Monde 1-3 : Dans la grotte derrière la tête de Bowser, sautez sur le robinet afin de le fermer.

### N°13 : Théière

Monde 5-4 : au dernier point de sauvegarde, avant le Chomp, allez vers à droite jusqu'à la cascade, frappez le vide afin de faire apparaître des blocs, puis entrez dans la cascade.

### N°14 : Trompette

Monde 1-6 : Une fois monté en haut de la tour principale, juste sur votre droite.

### N°15 : Violon

Monde 3-2 : Porte secrète

### N°16 : Guitare

Monde 5-6 : Porte secrète

### N°17 : Journal

Monde 3-12 : Porte secrète

### N°18 : Fausse batte

Monde 5-1 : Dans le premier écran avec les hautes herbes allez au fond et passez derrière les ruines.

### N°19 : Batte de baseball

Monde 2-3 : Laissez-vous glisser droite-droite-gauche-gauche puis montez les escaliers à droite, entrez, elle se trouve dans le sarcophage de droite.

### N°20 : Conteneur

Monde 3-10 : Porte secrète

### N°21 : Bassine

Monde 5-5 : Porte secrète

### N°22 : Baril

Monde 3-4 : Porte secrète

### N°23 : Ampoule

Monde 2-2 : arrivé au fragment de comète entrez dans la tête du Yoshi et sautez sous la torche avec l'ampoule pour la récupérer.

### N°24 : Lampe de poche

Monde 4-5 : Porte secrète

### N°25 : Projecteur

Monde 3-1 : Porte secrète

### N°26 : Pile bouton

Monde 3-8 : une fois la forêt assainie, allez dans la mare asséchée du 1er écran.

### N°27 : Pile standard

Monde 5-4 : à l'endroit où vous avez récupéré le « sol de ruine » frappez contre le mur afin de la faire apparaître.

### N°28 : Batterie auto

Monde 2-1 : Porte secrète

### N°29 : Boule de Billard

Monde 3-4 : Frappez l'arbre au fond à droite du 2ème écran.

### N°30 : Pierre de curling

Monde 4-2 : elle glisse sur la glace, récupérez-la quand elle passe.

### N°31 : Boule de bowling

Monde 3-2 : faites droite-gauche-droite-droite-droite puis sautez par dessus la barrière et allez toujours au fond jusqu'à tomber dessus. Une fois utilisée, elle réapparaît au 3-4.

### N°32 : Trophée

Monde 3-2 : même endroit que la boule de bowling une fois cette dernière utilisée.

### N°33 : Téléphone

Monde 4-1 : Porte secrète

### N°34 : Marteau-piqueur

Monde 2-3 : dans la salle du sable allez tout en bas à gauche.

### N°35 : Radiateur

Monde 3-10 : récompense de l'épreuve spéciale du Snifit.

### N°36 : Sèche-cheveux

Monde 4-2 : Porte secrète

N°37 : Four

Monde 4-3 : Salle à manger du manoir.

N°38 : Loupe

Monde 2-3 : Salle du sable, laissez-vous tomber 1 fois à droite puis ouvrez la porte tout à droite sans tomber, se trouve dans une salle derrière le sarcophage du milieu.

N°39 : Allumettes

Monde 1-4 : Porte secrète

N°40 : Briquet

Monde 2-3 : Porte secrète

N°41 : Coupe glacée

Monde 2-4 : sur le toit de la maison.

N°42 : Climatiseur

Monde 5-4 : Porte secrète

N°43 : Réfrigérateur

Monde 4-3 : salle à manger

N°44 : Soda

Monde 2-1 : Au 5ème écran, lors des 3 pentes de sable mouvant, sur celle en descente, à moitié enfoncé dans le sable.

N°45 : Pistolet à eau

Monde 1-6 : Porte secrète

N°46 : Canard en plastique

Monde 5-2 : il viendra tout seul sur le radeau

N°47 : Houppette à poudre

Monde 5-1 : Dernier écran à droite, au moment de sauter sur la 3ème fleur, sautez vers le fond de l'écran.

N°48 : Éponge

Monde 3-9 : A l'écran du fragment de comète.

N°49 : Grosse éponge

Monde 5-5 : Au 2ème écran, après avoir sauté par dessus la lave avec la plate-forme mouvante, sautez sur les rochers pour atteindre le chemin en arrière-plan de la seconde vague de plates-formes mouvantes, allez sur la droite.

N°50 : Oreiller

Monde 3-5 : Porte secrète

N°51 : Lit

Monde 1-3 : Porte secrète

N°52 : Lit à baldaquin

Monde 5-3 : Porte secrète

N°53 : Ruban adhésif

Monde 3-8 : Porte secrète

N°54 : Épingle de bureau

Monde 1-1 : Porte secrète

N°55 : Agrafeuse

Monde 4-3 : dans le couloir de droite, elle sort d'une des fenêtre.

N°56 : Hameçon

Monde 3-6 : Porte secrète

N°57 : Ballon

Monde 3-11 : Porte secrète

N°58 : Montre de gousset

Monde 3-12 : en contrebas du 1er écran, enfoncé dans le sable.

N°59 : Chat du bonheur

Monde 1-2 : après l'écran du ventilateur, il faut aider le Toad persécuté par les Goombas.

N°60 : Talon haut

Monde 3-3 : Sauter dans la cheminée au 1er étage de la maison.

N°61 : Chèvre

Monde 4-1 : Au 3ème écran, assistez à la scène en haut à gauche.

N°62 : Dinde

Monde 5-5 : Une fois la lave gelée, sautez dans le cratère avec le Bloc ? et allez sur la gauche.

N°63 : Gâteau

Monde 4-3 : sautez depuis l'étage sur la table à manger.

N°64 : Radiocassette

Monde 3-3 : dans la chambre de Wiggler.

Sauf indication contraire, presque tous les stickers peuvent être achetés en boutiques en changeant les pages avec L ou R. Leur stock change au fur et à mesure des Stickers Royaux récupérés.

Pour rappel il y a une boutique à Décalbourg et dans les niveaux 1-5, 3-6, 4-4 et 5-6.

N°01 : Saut miteux

N°02 : Saut

N°03 : Saut brillant

N°04 : Saut chatoyant

N°05 : Saut étincelant

N°06 : Saut Flamboyant

Monde 6-2 : Porte secrète

N°07 : Saut de fer

N°08 : Saut de fer brillant

N°09 : Saut de fer chatoyant

N°10 : Saut de fer étincelant

N°11 : Saut de fer flamboyant

Monde 5-5 : Au niveau des X, faites tomber les roches sur la marque tout en haut et tombez dans le trou ainsi créer.

N°12 : Rebond

N°13 : Rebond brillant

N°14 : Rebond chatoyant

N°15 : Rebond étincelant

N°16 : Rebond Flamboyant

Monde 5-4 : entrez dans les ruines après la cascade, prenez à droite en dessous de la plate-forme mouvante et aller dans le recoin gauche, il y a un tuyau caché.

N°17 : Multibond

N°18 : Multibond brillant

N°19 : Multibond chatoyant

N°20 : Multibond étincelant

N°21 : Multibond Flamboyant

Monde 4-6 : A l'endroit où vous avez battu le Boss, laissez-vous tomber sur la plate-forme en bas à droite et frappez le Bloc ?

N°22 : Sautocopie chatoyante

Uniquement au Magasin du Monde 4-4

N°23 : Sautocopie étincelante  
Uniquement au Magasin du Monde 4-4

N°24 : Sautocopie Flamboyante  
Monde 5-6 : libérez-le des chaînes en frappant le pilon correspondant au sol.

N°25 : Répétibond

N°26 : Répétibond étincelant  
Monde 5-3 : le Bloc ? devant la Porte secrète

N°27 : Répétibond flamboyant  
Monde 5-3 : dans la salle du fragment de comète dans les ruines allez sur la droite pour atteindre une salle cachée avec le Bloc ?

N°28 : Marteau miteux

N°29 : Marteau

N°30 : Marteau brillant

N°31 : Marteau chatoyant

N°32 : Marteau étincelant

N°33 : Marteau flamboyant  
Monde 2-2 : Allez sur le côté droit du Yoshi et passez la porte, frappez le mur à droite afin d'avoir le sticker de collé contre un mur avec un Frère Marteau devant.

N°34 : Martobaffe

N°35 : Martobaffe brillant

N°36 : Martobaffe chatoyant

N°37 : Martobaffe étincelant

N°38 : Martobaffe flamboyant  
Monde 5-5 : Au niveau des X, faites tomber les roches sur la marque à côté de l'entrée et tombez dans le trou ainsi créer.

N°39 : Martocouic

N°40 : Martocouic brillant

N°41 : Martocouic chatoyant

N°42 : Martocouic étincelant

N°43 : Martocouic flamboyant  
Monde 5-4 : allez sur le radeau au début du niveau et frappez le bois pour le libérer, puis une fois arrivé sur la berge frappez le Bloc ?

N°44 : Martopilon

N°45 : Martopilon brillant

N°46 : Martopilon chatoyant

N°47 : Martopilon étincelant

N°48 : Martopilon flamboyant

Monde 5-1 : Frappez le Bloc ? en hauteur avec le Frère Marteau juste à l'écran de droite du Point de Sauvegarde.

Monde 5-4 : Entrez dans les ruines après la cascade, prenez à droite en dessous de la plate-forme mouvante et allez dans le recoin gauche, il y a un tuyau caché.

N°49 : Martododo

N°50 : Martododo étincelant

N°51 : Martododo flamboyant

Monde 5-4 : entrez dans les ruines après la cascade, prenez à droite en dessous de la plate-forme mouvante et allez dans le recoin gauche, il y a un tuyau caché.

N°52 : Martopyro

N°53 : Martopyro étincelant

N°54 : Martopyro flamboyant

Monde 5-5 : A la fin du 1er écran, juste au niveau du Bloc ? passez derrière le rocher gris.

N°55 : Martocryo

N°56 : Martocryo étincelant

N°57 : Martocryo flamboyant

Monde 4-6 : sur la plate-forme au milieu des rails où se trouve le Point de Sauvegarde.

N°58 : Super botte

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°59 : Super botte brillante

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°60 : Queue

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°61 : Queue brillante

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°62 : Grenouflage

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°63 : Grenouflage brillant

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°64 : kaskipik

N°65 : kaskipik brillant

N°66 : kaskipik chatoyant

N°67 : Fleur de feu



N°68 : Fleur de feu brillante

N°69 : Fleur de feu chatoyante

Uniquement au Magasin du Monde 1-5

N°70 : Fleur de glace

N°71 : Fleur de glace brillante

N°72 : Fleur de glace chatoyante

Uniquement au Magasin du Monde 1-5

N°73 : Bloc POW

N°74 : Bloc POW brillant

N°75 : Bloc POW chatoyant

N°76 : Carapace

N°77 : Carapace brillante

N°78 : Carapace chatoyante

Monde 5-4 : le Bloc ? au dessus des blocs sortant de la cascade, frappez à côté pour faire apparaître un Bloc marchepied

N°79 : Champignon

N°80 : Champignon brillant

N°81 : Champignon chatoyant

N°82 : Champi 1UP

Monde 2-1 : au sommet de la colline avec les 3 pentes de sables mouvants, allez derrière les rochers.

N°83 : Champi 1UP étincelant

Monde 5-6 : frappez les pilons afin de le libérer des chaînes.

N°84 : Champi poison

Uniquement au magasin du Monde 1-5

N°85 : Feuille

Monde 3-4 en frappant les arbres où on la voit.

N°86 : Feuille brillante

Monde 5-6 à l'étage du vendeur

N°87 : Porte secrète

Uniquement au magasin du Monde 3-6

N°88 : Boule de neige

Laissé par les Spikaglass au Monde 4-1

N°89 : Boule Spikante

Laissé par les Spike au Monde 2

N°90 : Tonneau

Laissé par les Booxeurs situés uniquement au Monde 6-2 dans la cabine du capitaine lorsqu'on affronte le Frère Boomerang.

N°91 : Clé à molette

Laissé par les Torti Taupes au Monde 6-2.

N°92 : Os

Laissé par les Skelerex situés majoritairement aux mondes 2-2 et 2-3.

N°93 : Boomerang

Laissé par les Frères Boomerang

N°94 : Bombe

Laissé par Bomb-ombs aux mondes 1-6 et 6-2.

N°95 : Sombrero

Laissé par Mass'quero au Monde 2

N°96 : Shuriken

Laissé par Ninji au Monde 3

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### La fête des stickers

##### Décalbourg

Après l'horrible incident qui met un terme à la joyeuse fête des Stickers, vous prenez le contrôle d'un Mario complètement froissé... Sautez plusieurs fois à l'aide du bouton A afin de le déplier et de l'aider à retrouver sa forme normale. On vous appelle alors à l'aide... Allez donc vers le petit tableau sur votre gauche et décollez la couronne argentée qui vous parle. Il s'agit de Collette, un sticker qui vous demande de l'aide afin de rétablir l'ordre chamboulé par le méchant Bowser !

Empressez-vous d'aller décoller le Toad scotché au-devant de la scène. Il vous offre un marteau à utiliser avec le bouton B qui vous sert à détruire des éléments du décor, ou plus simplement à interagir avec eux. Essayez donc de remonter le réverbère renversé juste à côté de vous. Vous pouvez maintenant visiter les trois zones accessibles de la ville, qui renferment chacune plusieurs Toad à sauver et plusieurs autocollants à décoller. Commençons par la scène du festival.

{load Toad accroché à un ruban qui pend, auquel on accède en montant sur les caisses en bois

Toad accroché à une banderole en hauteur : faites apparaître un stand en décollant le scotch au sol, et montez dessus pour y accéder

Toad au-devant de la zone, collé à une caisse

Toad collé au-devant de la scène, à droite, caché derrière une pancarte

{load autocollants Saut

Marteau

Martocouic

Pour sortir de la zone, il faut décoller le scotch à l'est pour faire apparaître le chemin de sortie. Vous accédez ainsi au quartier résidentiel qui comporte également plusieurs secrets.

{load Toad derrière buisson à faire tomber  
Toad derrière buisson dans la clôture  
Toad sur un auvent sous lequel il faut sauter pour le déplier  
Toad sous le paillason de la maison de droite, frappez au sol à côté pour le retourner  
Tout plein de Toad dans l'étagère de la maison de gauche  
Cinq Toad dans le tableau de la maison à droite  
Toad dans la poubelle de la maison du milieu  
Toad scotché sur le mur à gauche (à l'arrière des maisons)

{lutocollants Rebond  
Marteau miteux  
Marteau miteux  
Marteau  
Martododo  
Saut (maison du milieu)  
Saut (à l'arrière des maisons)  
Saut miteux (à l'arrière des maisons)  
Saut brillant dans un " ? " auquel on accède grâce aux caisses à droite de la maison de droite

Une fois tous les Toad des deux premières zones réunis, vous accédez à la place de la fontaine qui est " débûchifiée ". Ne tentez pas désespérément de sauver le Toad vert coincé sous la place de la fontaine, vous ne pourrez l'aider que plus tard dans le jeu. Là, vous livrez votre premier combat servant de didacticiel en sortant par la voie du sud pour atteindre la carte du monde.

## Premier sticker royal

### M1-1 Plaines chaleureuses

{ssages secrets Décollez le scotch sur la petite montagne pour trouver une grotte pleine de pièces

En accédant à la seconde zone, vous rencontrez un Toad paniqué qui laisse tomber un sticker rare : les Ciseaux ! Vous rencontrez aussi Bowser Jr. qui vous provoque en combat. Ne gaspillez pas vos stickers d'attaque, ils ne servent à rien puisque l'ennemi régénère automatiquement ses points de vie. Utilisez donc le sticker rare Ciseaux qui en vient à bout en un seul coup et met un terme au combat. Bowser Jr. coupe alors le pont et l'envoie en haut de la colline. Retournez donc au début du niveau pour retrouver le Toad froissé qui appelle ses copains pour vous filer un coup de main.

Ils se transforment en escalier et vous permettent donc d'accéder au sommet de la petite montagne. Vous récupérez le pont en sticker et redescendez pour apprendre la technique de papiérisation utilisable à tout moment grâce à Collette ! Grâce à cela, vous reposez le pont et poursuivez votre chemin. Vous croisez alors une souche d'arbre qui permet, en collant un sticker dans la case au-dessus grâce à la papiérisation, de l'améliorer ! Essayez donc ! Poursuivez ensuite dans la zone suivante.

Décollez le scotch sur la montagne pour entrer dans la grotte secrète où vous trouvez les ciseaux, puis passez dans la zone suivante.

Là, vous apercevez un morceau d'étoile à récupérer, mais vous êtes rapidement interpellé par les trois goombas du début du jeu qui veulent leur revanche. Ils se plient en pics et il n'est donc pas possible de les attaquer en sautant : utilisez des marteaux pour en venir à bout ! Allez donc récupérer le morceau d'étoile et empressez-vous de récupérer toutes les grosses pièces qui tombent alors du ciel avant le temps imparti !

## Décalbourg

Vous pouvez dès à présent retourner à Décalbourg pour utiliser la technique de papiérisation sur la fontaine et ainsi

sauver le petit Toad qui y était coincé. Rejoignez-le ensuite chez lui pour découvrir un véritable musée des stickers qu'il a construit de ses petites mains de champignon. A vous donc de coller les stickers sur les tableaux afin de compléter petit à petit cette collection. Les salles dont sort de la lumière sont celles où vous pouvez poser un sticker en votre possession. C'est certes un petit sacrifice dans votre inventaire, mais c'est une chose importante que de se mettre au service de l'art !

Vous pouvez d'ailleurs retourner sur le lieu du festival pour trouver, collés à la scène, un saut de fer brillant et une feuille brillante.

### Port-L'Ecume

Passez faire un tour à Port-L'Ecume, où vous arrivez dans une première zone. Passez ensuite dans la zone est en grimpant sur le pont en bois.

Dans le petit bateau en panne, vous comprenez que vous avez besoin d'une roue de gouvernail pour faire une papiérisation, que vous trouverez plus tard dans l'aventure. Revenez dans la première zone et dépapiérisez la porte collée de travers. Recollez-la à l'endroit et rentrez dans le garage de droite.

Il y a un Coeur PV+5 à l'étage du garage.

### M1-2 Jardins des bouquets

Explorez les jardins des bouquets en vous promenant dans les différentes zones tout en récupérant les nombreux objets collés aux murs et cachés dans des " ? ". Lorsque vous arrivez dans la zone fortement ventée, passez derrière les buissons et allez sur la gauche pour découvrir une cachette secrète. Redescendez et prenez alors le chemin de l'est. Retirez le scotch au sol caché par un buisson pour faire apparaître l'escalier qui vous permet de monter, pour ensuite rejoindre le ventilateur à récupérer dans le menu Trucs.

Retournez alors dans la zone ventée et passez à l'endroit au nord. Là, sauvez le Toad martyrisé par deux goombas pour récupérer un Truc, le Chat du bonheur. En poursuivant votre route, vous tombez sur un gang de cinq goombas qui vous attaquent en formant une roue. Pas de panique, Collette vous apprend que vous pouvez attaquer plusieurs fois par tour et vous offre une première occasion d'avoir trois offensives successives. Dès que vous avez récupéré plusieurs fleurs de feu et de glace, allez les coller dans le jardin du Toad de la zone auparavant ventée. Vous obtenez un Coeur PV+5 ainsi que de nombreuses fleurs (plus que vous n'en avez déposées). Vous ne tardez pas à trouver le morceau d'étoile tant convoité.

### M1-3 Chemin de la cascade

Pour commencer, allez à droite et déscotchez du sol le pont qui mène à l'île du milieu. Suivez le chemin par le haut. En arrivant dans la nouvelle zone à l'est, un Toad effrayé vous remet une nouvelle page qui vous permet de stocker plus de stickers dans votre album. Vous rencontrez aussi le sorcier Kamek qui vous affronte. Le combat n'est pas difficile : utilisez une carapace pour dégommer les deux premiers goombas et éliminez le sorcier grâce à un saut ou un rebond. Après le combat, Kamek subtilise le fragment de comète sous vos yeux en l'envoie plus loin dans le monde.

Poursuivez alors par l'est jusqu'à arriver devant une cascade en forme de tête de Bowser. Là, montez à sa droite et pénétrez dans le passage secret dans le mur (n'oubliez pas d'aller à l'est pour ramasser deux fleurs de feu). Dans la grotte, sautez à plusieurs reprises sur le robinet pour le fermer et le ramasser en tant que Truc. Sautez dans le truc dans lequel est tombé le fragment de comète pour la récupérer et aller la recoller à son emplacement initial pour terminer le niveau.

Ceci fait, retournez dans le même niveau et rendez-vous dans la zone d'où on sort du trou dans lequel était tombé la comète. Là, montez sur le petit pont en bois qui permet de traverser la cascade, et sautez dans la chute d'eau pour trouver... Une nouvelle comète ! Elle débloque l'accès au monde M1-5.

### M1-4 Colline Parci-Parlà

Après avoir fouillé en profondeur la zone au-dessus du sol, sautez dans le tuyau le plus à gauche pour accéder à un

souterrain menant à l'intérieur des clôtures dans lequel un Toad pleure. Parlez-lui pour qu'il vous accompagne dans la suite de votre exploration. Repassez donc par le souterrain en faisant attention de ne pas sauter par-dessus les ennemis, car sinon, le Toad prend peur et s'enfuit pour retourner à sa cachette initiale. Une fois le souterrain parcouru, ramenez le Toad dans la ville de Décalbourg et allez le voir dans sa maison au milieu du quartier résidentiel pour recevoir un champignon. Il vous donne aussi un mot de passe, 4123, qui vous servira plus loin dans la Colline Parci-Parlà. Allez ensuite dans le passage derrière les maisons et achetez le champipoison pour 200 pièces.

.. Si vous êtes assez têtu pour vous laisser avoir. Cela dit, il en faut bien un pour le musée, donc n'hésitez pas si vous vous sentez l'âme d'un mécène de l'art.

Passez ensuite dans la zone à gauche de la place de la fontaine pour utiliser le Stick'o'matic pour transformer vos Trucs en stickers. Retournez ensuite dans le M1-4. Cette fois, descendez dans le tuyau de droite et allez tout au bout du chemin pour trouver un multibond brillant. Revenez à côté du moulin et placez le sticker du ventilateur sur la souche d'arbre. L'accès au bâtiment est dégagé, rentrez y le code 4123. Vous accédez à une nouvelle partie du souterrain au bout de laquelle vous trouvez un morceau de tuyau. Retournez donc le coller là où vous aviez vu qu'il manquait (tuyau de droite devant le moulin). Descendez donc pour affronter le boss du niveau, qu'il est difficile de battre puisqu'il faut au moins deux objets à chaque tour : un pour le retourner, l'autre pour lui infliger des dégâts. A moins que vous ne décidiez d'utiliser votre sticker de Ciseaux qui lui enlève directement 20PV. (Ne vous en faites pas, les Trucs réapparaissent dans les niveaux où vous les avez trouvés, notamment pour compléter la collection du musée.) Une fois l'ennemi vaincu, vous obtenez un Coeur PV+5. Sortez donc par le tuyau rouge. Vous voyez une porte qui ressemble à un passage secret et qui est pour l'instant inaccessible. Allez sur la droite pour récupérer le fragment de comète et terminer ce monde.

### M1-5 Mont Badaboum

Dès votre entrée dans la zone, allez au fond à gauche et frappez à plusieurs reprises sur le tronc d'arbre dressé pour le faire tomber. Cela vous servira pour plus tard. Prenez ensuite le chemin de gauche en évitant au mieux les ennemis piquants, et atteignez l'étoile pour jouir d'une invincibilité jusqu'au bout du chemin. Là, vous avez un bloc de vie pour restaurer vos PV. Dans la zone suivante, vous apercevez qu'il manque un portail que vous allez donc devoir trouver.

Passez dans la zone suivante et contournez-la par le nord en vous dirigeant à l'est. Lorsque vous revenez au premier plan, vous frappez dans un arbre qui provoque un enchainement bouleversant toute le paysage de la montagne, et en musique, s'il vous plaît ! Retournez donc au nord-est de la zone et allez tout à droite pour monter sur un bloc de briques. En utilisant votre marteau, vous faites apparaître d'autres blocs qui vous donnent l'accès aux nombreuses pièces 10 et à une feuille brillante. Revenez sur la gauche en utilisant le pont dévoilé par le scotch au sol et plongez dans le souterrain par le tuyau.

Le souterrain vous ramène au début du monde. Là, reprenez le même chemin que tout à l'heure et allez chercher le portail qui a atterri là où vous aviez préalablement fait tomber un tronc d'arbre. Dans la zone suivante, décollez le Toad bleu qui ouvre une petite échoppe d'objets pas franchement utile. Le fragment de comète se trouve dans la zone suivante.

### M1-6 Forteresse Goomba

Dès le début du monde, avancez simplement et prenez la porte au nord. Là, déroulez le tapis rouge en enlevant le scotch du sol. Rebroussez chemin et frappez sur le bloc jaune pour faire pivoter les passerelles. Allez à l'est, là où vous êtes accueilli par une pluie de bob-omb. Au bout du chemin, une nouvelle salle pivotante. N'oubliez pas d'aller à droite pour dévoiler un chemin dans le mur et récupérer des pièces ainsi qu'un saut brillant.

Sur le rempart suivant, collez deux stickers sur les bouches d'aération afin de les obstruer et pouvoir passer jusqu'à la tour d'en face. Là, allez au fond et frappez au sol avec votre marteau pour créer des blocs jusqu'à " ? " qui contient un POW brillant. Traversez le nouveau rempart en attendant que les bob-omb viennent détruire les barrières, puis passez dans la nouvelle tour où vous devez cette fois décoller puis recoller le bloc jaune à l'endroit (papiérisation). Sortez par le sud. Vous arrivez au premier rempart et décollez le tapis rouge qui finalise le passage. N'oubliez pas d'aller sauvegarder en bas et récupérer vos PV. En avançant vers le donjon central, vous apercevez Luigi au loin... Qui se promène... Luigi, quoi. En mode papiérisation, vous pouvez le " décoller " pour le faire s'en aller.

Au centre du grand donjon, au sol, vous pouvez placer un sticker en papiérisation pour l'améliorer. Au sommet, sortez

pour trouver un Truc, la trompette. Gravissez enfin au sommet du donjon pour affronter le grand boss du M1, un goomba géant brillant ! N'hésitez pas à utiliser des stickers rares comme les ciseaux ou le ventilateur pour lui infliger un maximum de dégâts. Au terme du combat, vous obtenez votre premier sticker royal et la capacité de votre album augmente d'une page.

## Deuxième sticker royal

### M2-1 Désert Archisec

Dès votre arrivée dans ce nouveau monde, votre route rencontre une grosse porte fermée. Pour l'ouvrir, vous devez coller six stickers : un saut, un marteau, un champignon, un champipoison, un kaskipik et une fleur (de feu ou de glace). Dans la grotte, faites attention aux chauves-souris qui tombent du plafond quand vous passez sous un " ? ". Sautez dans le tuyau pour découvrir un petit passage souterrain contenant des pièces et un sticker. En sortant, vous débloquent l'accès au " ? " auparavant trop élevé.

Dans la zone suivante, gravissez la colline de sable peuplée d'ennemis. De l'autre côté, un Toad se fait maltraiter par cinq goombas volants. Pour le sauver, choisissez de payer 25 pièces ou bien de les affronter. Vous obtenez un champignon brillant. Juste derrière se trouve un mass'quero qui vous offre un champi 1up en cas de victoire.

Dans la zone suivant, vous avez affaire à du sable mouvant. Comme dans chaque Mario, il faut sauter à répétition pour ne pas se faire engloutir sous le sable. Traversez donc la zone en prenant garde aux ennemis. Décollez le scotch en haut à gauche pour dévoiler une cachette contenant plusieurs pièces.

Dans la zone suivante, même chose, déplacez-vous en sautant pour gravir la descente de sables mouvants. Vous pouvez frapper les cactus sphériques pour gagner soit un coeur, soit une grosse pièces qui en équivaut dix. Lors de la descente, examinez l'objet bizarre au sol pour ramasser un Truc, la cannette de soda.

Vous vous trouvez enfin dans la dernière zone du monde. Cette gigantesque pyramide est à gravir et à fouiller de tous les côtés pour récupérer tous les objets qui y sont scotchés, dont un Coeur PV+5 tout à gauche en prenant la glissade. Au sommet de la pyramide, le fragment de comète.

### M2-2 Sphinx Yoshi

Sautez dans le tuyau de la première zone pour arriver aux côtés du Sphinx Yoshi. Contournez le monument en restant au sol pour trouver une porte. A l'intérieur, plusieurs stickers collés au sol, mais surtout un passage secret qui mène à un marteau flamboyant collé au mur ! Rentrez ensuite à l'intérieur du sphinx. Quand vous arrivez dans une salle totalement vide sans ne plus pouvoir avancer, il faut taper le mur du fond, au centre, pour dévoiler un passage secret. Plein d'issus s'offrent à vous, visitez-les toutes soigneusement pour ne rien laisser passer !

Décollez le scotch dans la pièce de droite pour dévoiler une brique coeur. Montez l'escalier de la pièce sombre et, au sommet, affrontez trois koopas volants. Décollez le scotch au sol pour dévoiler la partie manquante de l'escalier. Prenez donc cet escalier, mais ne récupérez pas le fragment de comète tout de suite. Poursuivez dans la tête du sphinx. Frappez sous l'ampoule allumée, plusieurs fois pour la faire tomber et la récupérer en tant que Truc. Là, montez en haut et passez dans la zone de droite par le fond. Encore à droite se trouve un passage secret avec trois " ? ". Faites ensuite tomber le gros mur de carton qui sépare les deux salles pour arriver sur le nez puis sur la langue du Sphinx Yoshi.

Là, vous affrontez de nouveau Kamek qui transforme tous vos stickers en sandales... Utilisez les brillantes pour lui infliger le plus de dégâts possible et remporter le combat. Dans le trésor, vous trouvez un fragment de stèle. La langue se rétracte alors. Retournez donc à la comète et ne la prenez toujours pas, mais placez-vous en dessous d'elle et tombez de l'autre côté du sphinx, vers le fond de la zone. Vous atterrissez à côté du Coeur PV+5 vu auparavant. Vous n'avez plus qu'à tout gravir de nouveau et récupérer enfin le précieux morceau de comète.

### M2-3 Ruines ensablées

Vous arrivez directement dans une zone bien remplie d'ennemis, dont une nouvelle sorte qui vous lance des poules piquantes... Pour obtenir le contenu du " ? ", vous devez préalablement créer un bloc invisible en sautant dessus, au

niveau du sable mouvant. Enfoncez-vous ensuite dans le souterrain par les escaliers. A vous de descendre pour explorer un peu cette grande pièce...

Dans la porte au milieu à droite se trouvent des sarcophages contenant des objets, celui tout au fond renferme un skelerex. Descendez encore en prenez la première porte à droite. Dedans, deux skelerex, mais aussi un bruit de scintillement étrange... Ouvrez l'avant-dernier sarcophage pour obtenir un Coeur PV+5 ! Tout en bas, vous trouvez une autre salle avec un scotch au mur inaccessible. Sautez en-dessous pour faire apparaître des cubes de briques invisibles et accéder à trois stickers, dont un grenouillage. Dans cette même pièce se trouve un passage secret qui sera accessible plus tard dans le jeu. Pour remonter à la surface, utilisez un geyser de sable qui ramène à la première zone du monde.

Retournez dans le souterrain et prenez à chaque fois la descente la plus à gauche. Une fois tout en bas, allez à gauche pour trouver un Truc, le Marteau-piqueur ! Revenez à l'entrée du souterrain et prenez les chutes dans l'ordre suivant : celle de droite, celle de droite, celle de gauche puis celle de gauche. Cela fait pivoter un petit angle droit sur lequel vous tomber. Prenez le chemin de droite et ouvrez les sarcophages pour obtenir un Truc, la Batte de baseball ! Pour passer la zone piquante, sautez de sarcophage en sarcophage en commençant par celui de gauche ! Vous arrivez dans une nouvelle salle où il y a du sable mouvant à traverser. Attention aux skelerex qui tombent du ciel... Vous arrivez rapidement au fragment de comète !

Retournez de suite dans le monde M2-3 pour trouver le second fragment de comète. Reprenez le même chemin que pour la précédente comète. Cette fois, vous tombez sur la gauche, puisque le petit angle droit a déjà été décalé... Entrez par la porte alors accessible. Pour atteindre le bloc à droite, utilisez la papiérisation afin de créer d'autres " ? ". Pour atteindre la comète, montez les marches et passez dans le passage du mur de droite. Là, sautez dans le sarcophage et rentrez dans celui de gauche. Une fois en haut à gauche, passez derrière le mur et ouvrez le sarcophage de gauche. Le niveau du sable descend et la comète qui mène au M2-4 est enfin accessible.

#### M2-4 Oasis aux Iris

Dans le monde 2-4, vous aurez besoin des stickers Robinet et Aspirateur créés à partir des trucs disponibles dans les mondes 1-3 et Port-L'Ecume. Vous pouvez les acheter à gauche de la scène permettant leur transformation en autocollants. Une fois sur place, allez sur la droite, contre le vent, jusqu'à la tornade que vous aspirerez avec l'aspirateur en mode papiérisation. Ceci fait, le fragment de comète est directement accessible, mais vous avez autres choses à faire ici avant de terminer ce monde.

Rentrez dans l'oasis qui est, malheureusement, à sec. Utilisez alors le robinet sur le conteneur bleu au fond à droite afin de redonné au Toad son petit bout de paradis. Vous pouvez alors pénétrer chez lui et trouver un trésor dans son armoire qui renferme un fragment de stèle ! Ouvrez le store pour passer sur le toit de la maison où est posé un Truc, une Coupe glacée ! Vous pouvez à présent terminer le monde 2-4.

#### M2-5 Stade d'Archisec

Retournez dans le M2-4, allez sur la droite et parlez au Toad devant un panneau. Il vous parle d'un indice et d'un secret, puis s'en va en courant. Lisez le panneau, puis retournez dans le M2-1. Allez jusqu'à la grosse colline de sable mouvant à grimper, et arriver au sommet, descendez vers le devant de l'écran pour tomber entre les deux fameux cactus rayés. Vous arrivez dans une zone secrète. Montez et passez sur la gauche pour trouver un coffre contenant le troisième fragment de stèle.

Direction le M2-5 à présent. Montez les marches et déposez les trois fragments de stèle au sol de manière à former une sorte de U. Une immense tour apparaît alors ! Rentrez en son intérieur et passez tout au fond de la salle. Au-dessus du Toad bizarre, placez un saut à gauche et un marteau à droite grâce à la papiérisation.

A l'étage supérieur, passez sur la droite et glissez-vous sous les pics en vous enfonçant suffisamment, mais pas trop, dans le sable mouvant. Derrière, vous trouvez la porte de l'étage. Contournez de nouveau le centre de l'étage et passez derrière pour y coller la porte et accéder à l'étage supérieur.

Contournez une nouvelle fois l'étage par la gauche pour trouver un nouveau mur Toad qui attend des stickers. De gauche à droite, placez un marteau, un kaskipik et un saut.



A l'étage supérieur, contournez une nouvelle fois sur la gauche et glissez-vous dans le petit trou dans le mur derrière du sable. Continuez sur la gauche et sortez par le devant de l'écran à l'extérieur de la tour. Lorsque vous apercevez Luigi à une fenêtre, faites le bouger grâce à la papiérisation (facultatif). Grâce au tuyau, vous arrivez dans une zone au début du niveau qui vous offre un sacré raccourci si vous voulez faire le plein de stickers en ville (frappez le mur pour ébranler le passage). Contournez ensuite sur la droite et remettez la porte droite grâce à la dépapiérisation. Du sable coule, ce qui débloque l'accès à l'ascenseur de l'étage.

Sur le dernier Toad aux stickers, placez une fleur de feu à gauche et un Bloc POW à droite. Vous accédez enfin au grand boss du monde 2. N'oubliez pas d'utiliser vos supers stickers (à base de Trucs) dans ce combat, notamment la batte de baseball particulièrement efficace. Bonne chance ! Au terme du combat, vous obtenez un nouveau sticker royal ainsi qu'une page supplémentaire dans votre album.

### Troisième sticker royal

#### M3-1 Chemin sylvestre

Dans ce monde, vous aurez besoin du sticker de la trompette, ce Truc que vous trouvez dans le M1-6. Il est très court, et la seule véritable chose que vous ayez à faire est d'avancer constamment vers l'est. Quand vous croisez la grosse chenille endormie, utilisez la trompette en mode papiérisation pour la réveiller, puis suivez-la. Vous arrivez alors dans une partie empoisonnée de la forêt. Attention où vous mettez les pieds, les flaques et mares de poisons vous infligent des dégâts. Au terme du monde, vous affrontez les deux frères boomerangs et terminez le monde en gagnant le morceau de comète.

#### M3-2 Futaie confuse

Ce niveau est très court, et pour cause, il s'agit simplement d'un labyrinthe permettant d'accéder au niveau suivant. Prenez donc la peine de ramasser tous les stickers collés au décor. Les panneaux blancs sur lesquels vous pouvez coller des stickers vous servent à retrouver votre chemin en indiquant les endroits par lesquels vous êtes déjà passés. Cela dit, rien ne vaut un bon vieux plan pour s'en tirer dans une forêt sombre : prenez successivement les chemins de droite, gauche, droite, milieu et avant-gauche. Vous arrivez au fragment de comète.

#### M3-3 Maison de Wiggler

Voici enfin la maison de la chenille Wiggler. Rentrez à l'intérieur et montez à l'étage. Frappez le feu de la cheminée pour dégager un passage et pouvoir accéder en contrebas à son étagère à chaussures où vous trouvez un Truc, le talon haut ! Retournez à l'étage et sortez sur le balcon par la gauche pour accéder au niveau supérieur. Dans la petite niche à droite se trouve un second Truc, le radiocassette.

Sortez de nouveau à l'extérieur et décollez le ruban scotch pour débloquer la branche ascenseur. Montez enfin au sommet de l'arbre pour retrouver Wiggler, ou plutôt sa tête. Après avoir écouté sa mésaventure, glanez la comète de droite. Les autres seront accessibles plus tard !

#### M3-4 Bois Maboul

Il est grand temps de récupérer les morceaux de Wiggler ! Poursuivez toujours à l'est en frappant tous les arbres fruitiers pour qu'ils vous donnent des stickers ainsi que des pièces. Le but du niveau est de suivre la partie du corps de Wiggler qui s'enfuit constamment. Elle est soit cachée dans un arbre, soit au premier plan de l'écran, derrière une clôture... Une fois arrivé dans la dernière zone où se trouve le morceau de comète, ne la prenez pas et allez chercher le Wiggler en haut à droite. Il s'enfuit de nouveau.

Il est retourné dans la seconde zone (celle avec le bloc coeur). Allez donc frapper l'arbre tout à droite qui se meut pour obtenir un Truc, la boule de billard ! Rendez-vous dans la zone à l'ouest, la toute première du niveau, pour dénicher le petit Wiggler derrière un buisson qui bouge un peu trop. Il se joint à vous et vous suit jusqu'au fragment de comète que vous pouvez enfin récupérer sereinement.

#### M3-5 Canal Tournenrond



Dans ce monde, deux fragments sont à récupérer, ainsi qu'un machin qui brille que vous voyez dès le début du niveau. Passez dans la zone de droite et sortez par la porte du nord (où se trouve un frère boomerang). Là, sortez une nouvelle fois par l'est et allez frapper la branche qui pend au-dessus de la rivière de poison. Sautez rapidement sur la feuille qui vous sert de petit bateau. Vous passez dans la zone de gauche, puis encore dans la zone de gauche. Lorsque vous passez entre des deux parcelles de terre (verticalement), sautez pour faire apparaître des blocs invisibles qui vous donneront accès au " machin brillant " que vous voyez.

Retournez une nouvelle fois dans la zone au nord (au nord de l'endroit où se trouve le frère boomerang), sautez sur la feuille, puis sautez de nouveau au premier plan pour accéder au fond de la zone. Décollez le scotch et allez chercher le Wiggler qui vous affronte. Battez-le et finissez une première fois le niveau en récupérant la comète tout de suite à droite. Ramenez le petit Wiggler chez lui en empruntant l'ascenseur-branche à gauche de l'arbre.

Retournez ensuite dans ce même M3-5. Rendez-vous au même endroit où vous avez récupéré la comète, puis descendez au sud pour frapper une nouvelle feuille qui tombe dans la rivière. Sautez dessus pour accéder, dans la zone de gauche, au plan du fond. Ce dernier vous permet d'accéder dans la zone encore à gauche où vous récupérez le machin brillant, une souche d'arbre, et le second fragment de comète par la suite.

### M3-6 Promontoire

Ce monde est en réalité un magasin. Le seul dans lequel vous pouvez acheter les stickers Porte secrète, qui vous permettent de déverrouiller les portes transparentes que vous avez pu croiser durant les premiers niveaux du jeu ! Derrière ces portes se cachent de nombreux trésors tels que des Trucs ou des Coeurs PV+, alors n'hésitez pas à faire le stock de ces stickers pour partir à l'assaut des cachettes !

Vous trouverez l'emplacement de toutes les portes secrètes dans la catégorie éponyme de notre solution.

### M3-7 Antre des Arayées

Pour accéder au niveau M3-7, retournez coller le morceau de souche trouvé dans le M3-5 dans la maison de Wiggler pour pouvoir gagner le second fragment de comète.

Au tout début du niveau, vous tombez avec le petit Wiggler dans un grand trou. Dans la chute, vous perdez tous vos stickers... Ainsi que Collette. Une fois réveillé, récupérez ce que vous trouvez de vos stickers éparpillés au sol et sur les murs, et progressez. Dans la zone suivante, précipitez-vous sur l'étoile pour éliminer rapidement toutes les araignées, ainsi que le maximum dans la zone au nord. Ceci fait, passez dans le trou dans le mur à gauche pour récupérer des sauts dans le " ? ", puis régénérez votre vie avec le cube coeur. Affrontez l'araignée qui apparait quand vous tentez de sortir à droite. Sautez à plusieurs reprises sur sa toile pour la casser, puis terminez en achevant l'araignée.

Poursuivez votre route à droite, puis encore à droite, et sautez à plusieurs reprises sur la toile d'araignée pour l'effondrer et pouvoir sauver Collette en contrebas. Vous pouvez désormais papiériser l'élément qui se trouve dans la salle par laquelle vous sortez : la porte de tanière ! En empruntant cette porte et en continuant toujours à gauche, vous finissez par récupérer votre précieux marteau. Si vous êtes sadiques, vous pouvez aller écraser toutes les petites araignées que vous trouvez sur votre passage. Grâce au marteau, vous pouvez surtout casser les toiles d'araignées qui retiennent le petit Wiggler ainsi que la comète. Vous finissez ainsi le niveau M3-7.

### M3-8 Sentier de la Canopée

Le petit Wiggler a encore fait des siennes... Tracez votre route juste quand la zone de droite. Là, sautez dans la petite mare de poisson à droite, puis allez sur la parcelle de terre au fond. Elle vous permet de rentrer dans le tronc du gros arbre pour y récupérer un Coeur PV+5 !

Poursuivez sur la droite en faisant attention à ne pas briser la toile qui vous sert de passage au-dessus du poison. Vous pouvez aller vous ressourcer à côté de la source chaude. Grimpez dans l'arbre à gauche pour rejoindre le petit Wiggler empoisonné, corrigez-le, puis montez tout en haut à gauche pour récupérer un nouveau morceau de souche d'arbre.

Pour récupérer le fragment de comète, revenez dans la zone précédente par le chemin par lequel vous êtes arrivé. Le passage est caché au niveau du " ? " situé en hauteur, il faut se glisser derrière entre des buissons... Vous terminez

ainsi le niveau M3-8. Allez donc raccompagner le Wiggler chez lui et posez le morceau de souche pour accéder au M3-9.

### M3-9 Mares aux défis

Encore un monde dans lequel vous devez sauver un morceau de Wiggler ! Commencez par traverser la première zone de gauche à droite. Placez un sticker grâce à la papiérisation sur l'échappement de gaz empoisonné afin de l'obstruer. Avant de sortir par la droite, détachez le morceau de bois accroché à la berge en enlevant le morceau de scotch.

Dans la seconde zone, vous arrivez juste devant un escalier. Sautez dans la mare de poison, à la base de cet escalier, et rentrez en son intérieur : il s'agit d'une cachette secrète qui contient de nombreuses pièces ainsi qu'un Coeur PV+5 ! Ressortez et montez en hauteur. Utilisez les planches de bois mouvantes pour vous déplacer. Si elles sont scotchées au sol, déscollez-les. Cela vous permet notamment d'éviter une nouvelle fuite de gaz toxique et de sortir par le haut droit de l'écran.

Dans la nouvelle zone, accédez au nord-ouest pour trouver une éponge toxique. Martelez-la pour la nettoyer et la glaner en tant que Truc. Sortez ensuite par la sortie en bas à gauche. Là, allez retrouver le morceau de Wiggler qui s'enfuit une nouvelle fois. Passez dans la zone de droite, même manoeuvre. Passez dans la zone du haut où le Wiggler est coincé dans une souche flottante... Rejoignez-le en passant sur la zone au-devant de l'écran pour qu'il vous suive enfin. Il ne vous reste plus qu'à aller décrocher la comète du niveau pour le terminer.

### M3-10 Souche louche

Ce niveau entier est un immense jeu télévisé, " Pas de fumée sans Snifit " ! Relevez les défis successifs jusqu'à la victoire !

Le premier défi est un questionnaire, " Pas de Panique ". Vous devez répondre par vrai ou faux à trois questions parmi les suivantes. Attention, soyez rapide, le snifit vous inflige des dégâts !

{! Allons droit au but, Bowser est plus cool que Mario. Réponse : Vrai

Pour utiliser le Marteau, appuie sur la touche B. Réponse : Vrai

Les stickers " Saut " coutent 3 pièces et se revendent 2 pièces. Réponse : Vrai

Utiliser un sticker Champignon régénère la santé de Mario. Réponse : Vrai

Mon dîner de la veille était un délicieux steak de champignons. Réponse : Vrai

Un sticker " Saut " brillant coute plus cher qu'un sticker " Saut ". Réponse : Vrai

Avec un sticker " Saut de fer ", Mario peut sauter sur les ennemis piquants. Réponse : Vrai

Le corps de Wiggler comprend quatre parties sans compter la tête. Réponse : Vrai

Le surnom de Mario durant ce jeu télévisé est Snifit. Réponse : Vrai

Un sticker Champignon à la boutique de Décalbourg coute 15 pièces. Réponse : Vrai

En ce moment, il y a 30 Snifit dans le public. Réponse : Vrai

Kamek peut voler dans les airs avec son balai. Réponse : Vrai

Lorsque Mario a rencontré Collette pour la première fois, elle était collée à une pancarte. Réponse : Vrai

Mario, Toad, et les Koopas portent tous des chaussures. Réponse : Vrai

Bowser déteste la princesse Peach. Réponse : Faux

La princesse Peach est en fait un homme. Réponse : Faux

La machine à sous en combat coute 5 pièces. Réponse : Faux

Pour utiliser le Marteau, appuie sur la touche Y. Réponse : Faux

Le Kaskapik permet aussi de sauter sur les ennemis piquants. Réponse : Faux

Le père de Bowser Jr. est Bowser et sa mère est la princesse Peach. Réponse : Faux

L'étoile rend Mario invisible. Réponse : Faux

Les Koopas, Paratroopas et Lakitus peuvent tous voler. Réponse : Faux

Utiliser un sticker Champignon fait grossir le corps de Mario. Réponse : Faux

Kamek, Lakitu, et Bowser Jr. portent tous les lunettes. Réponse : Faux

Plusieurs Toad étaient enfermés dans un placard à Décalbourg. Ils étaient 9 à l'intérieur. Réponse : Faux

Mario n'a pas de frères et sœurs. Réponse : Faux

Un sticker Marteau brillant est moins puissant qu'un sticker Marteau. Réponse : Faux

Si vous obtenez 3 Champis-poison dans la roue des combats, tous les ennemis sont empoisonnés. Réponse : Faux

Si votre santé est faible, vous ne pouvez plus utiliser la Papiérisation. Réponse : Faux

Le deuxième défi est un jeu nommé " Tape dans le Pif ". Vous devez frapper vingt ennemis avant qu'ils ne disparaissent. Ne succombez pas, des coeurs sont parfois là pour vous filer un coup de main !

Le troisième défi s'appelle " Attention ! Ca tourne ! " A vous de retrouver le bon bloc en ne le perdant pas du regard !

Le quatrième défi s'appelle " Pas de Panique et Tape dans le Pif " ! Cette fois, entre chaque réponse à valider par vrai ou faux, il faut taper cinq stagiaires... Pas bien difficile ! Attention à votre santé !

En remportant ce dernier défi, vous obtenez un joli lot, un Truc, le radiateur ! Vous pouvez désormais terminer le niveau en glanant le fragment de comète. Notez que si vous remporter une nouvelle fois le jeu télévisé après avoir battu le grand boss du M3, vous obtenez un Coeur PV+5 !

Malheureusement, le petit Wiggler s'enfuit... Allez donc le chercher dans le M3-2. Pour le trouver, le chemin est droite, gauche, droite, droite, droite. Vous le retrouvez dans une zone remplie de stickers. Affrontez-le pour qu'il se soumette enfin à votre autorité. Quittez la zone par le nord. Au bout du chemin, vous glanez un Truc, la Boule de bowling ! Sortez ensuite du monde et allez ramener le Wiggler chez lui.

Transformez votre boule de bowling en sticker et retournez maintenant dans le M3-4 Bois Maboul. Poursuivez sur la droite, puis en haut, pour arriver sur une espèce de... Piste de bowling ! Papiérisez la boule sur la droite pour la lancer et dégager la voie. Vous la récupérez après le lancer en Truc. Glanez la comète pour ouvrir l'accès au M3-11.

### M3-11 Bosquet secret

Dans la première zone, vous apercevez le petit Wiggler derrière des buissons. Passez derrière par la droite pour le voir se faire enlever par des poulpes. Poursuivez dans la zone de droite où vous pouvez enlever les scotchs pour accéder à un " ? ". Retourner dans la zone de gauche par le haut et, pareillement, enlevez les morceaux de scotch pour tomber dans une cachette en souterrain. Remontez par le chemin, frappez l'arbre et glanez un morceau de scotch à papiériser dans la zone de droite. Ceci fait, glanez la comète pour terminer une première fois ce monde.

Retournez-y de suite, rendez-vous à l'endroit de la comète et continuez vers la zone de droite. Là, aidez le Toad maltraité par des poulpes et sauvez-le. Il vous offre un champignon brillant. Sautez ensuite dans la flaque toxique creuse pour tomber en contrebas et accéder à la zone suivante à droite. Là, récoltez les nombreux stickers et empruntez le chemin vers le nord pour arriver sans plus tarder vers la comète. Courage, on voit le bout du tunnel !

### M3-12 Plage Tic-Tac

Dès votre entrée dans la zone, dirigez-vous vers le bas de l'écran pour trouver un Truc qui dépasse du sable, une montre de gousset. Combattez ensuite le petit Wiggler toxique et les deux poulpes. Enfin, décollez Luigi de son rocher grâce à la papiérisation, tout en haut à droite de l'écran.

Ceci fait, sortez du M3-12 et rendez-vous à Port-L'Ecume pour y récupérer le petit Wiggler. Il n'est pas difficile à trouver, il suffit de suivre les traces toxiques au sol. Ramenez-le dans sa maison pour réunir enfin tous les petits Wiggler et reformer la chenille grâce à la papiérisation de Collette ! Ce après quoi Wiggler, furieux, s'en va sur la plage Tic-Tac. Rejoignez-l'y.

Là, traversez l'océan sur le dos de Wiggler jusqu'à arriver sur l'île de l'épave. Atteignez le bateau en récoltant les stickers disséminés ci-et-là. Restaurez vos points de vie, sauvegardez, et c'est partie ! La méthode est la même que pour tous les autres boss : utilisez abusivement des stickers de Truc. Quand le poulpe devient violet, utilisez l'éponge pour renvoyer son attaque contre lui et l'empoisonner ! Au terme du combat, vous remportez un troisième sticker royal ainsi qu'une page supplémentaire pour votre album.

### Quatrième sticker royal

### Port-L'Ecume

Maintenant que vous avez terminé tous les mondes du continent, il est temps de prendre le large vers de nouveaux horizons. Pour cela, rendez-vous à Port-L'Ecume et retournez dans les garages. Grâce à la papiérisation, placez l'ampoule sur la lampe pour pouvoir récupérer la barre du navire. Dirigez-vous alors vers le bateau jusqu'alors cloué au quai pour le réparer.

Allez couper la corde qui retient le bateau à quai avec le sticker des ciseaux. Retournez au bateau. Vous êtes alors opposé à un gros poisson, un Maxi Cheep Cheep. Pour le vaincre facilement, il est intéressant de posséder les stickers liés aux Trucs Hameçon (porte secrète M3-6) et Epingle de bureau (porte secrète M1-1). Grâce à l'hameçon, vous le repêchez après qu'il soit allé dans l'eau, et grâce à l'épingle de bureau, vous éclatez ce gros ballon après qu'il se soit surgonflé pour en venir à bout en un seul coup.

Attention, vous prenez des dégâts lors de son explosion. Au terme de la victoire, vous pouvez enfin rejoindre le second continent du jeu.

#### M4-1 Montagne de neige

Dès votre entrée, traversez la première zone vers la droite. Avant de sortir, allez en haut et placez un sticker fleur de feu sur le gros sorbet qui fond alors, laissant découvrir un objet précieux que vous pourrez récupérer ultérieurement. Passez ensuite dans la zone de droite et traversez la piste de glissade en prenant soin d'éviter la descente des pingouins. Sur la droite, ramassez les stickers et montez en frappant les boules de neige grâce à votre marteau afin de ne pas être écrasé.

Montez au sommet du chemin de droite pour arriver en haut d'une montagne. Au lieu, vous apercevez la silhouette d'une chèvre, le plus majestueux, le plus beau et le plus charismatique de tous les animaux, qui règne en roi ultime sur la chaîne de montagnes et sur l'entièreté du monde. Frappez le sapin à gauche avec votre marteau pour déclencher un numéro acrobatique de la part de Birdo qui vous conte un poème amoureux, sûrement destiné à exprimer toute la grâce de la chèvre qu'elle finit par vous apporter pour que vous la récoltiez en tant que Truc.

Revenez sur vos pas et prenez cette fois le chemin de gauche qui vous mène en haut de la piste de glissade. Là, vous voyez un petit morceau de briques sur la droite. Placez le radiateur dessus grâce à la papiérisation pour faire fondre la piste et dégager une ouverture dans la montagne. Pénétrez à l'intérieur. Là, grimpez la nouvelle montagne en évitant les boules lancées par les pingouins. Frappez dans les premières pour affronter le goomba qui se trouve dessus et pouvoir passer. Au sommet de la montée, le fragment de comète.

Ceci fait, retournez dans ce même niveau. A l'endroit où vous avez fait fondre la piste de glissade, poursuivez à gauche et allez quérir le morceau de tuyau qui se trouvait dans le sorbet glacé. Allez ensuite papiériser tout ça à l'endroit approprié, dans la troisième zone tout en bas à droite. Pour y accéder, passez par-dessus et tombez dans le tas de neige. Le tuyau vous emmène loin dans le dernier plan de l'écran, où vous allez chercher un nouveau fragment de comète sur la gauche.

#### M4-2 Rio Glagla

Avancez et descendez sur la piste sur laquelle glissent des pingouins. Là, évitez-les et attendez jusqu'à ce qu'une pierre de curling arrive pour que vous la récupériez en tant que Truc. Avancez ensuite le long de la piste jusqu'à arriver dans une grotte.

Grimpez-la en prenant garde à ne pas tomber en glissant... Une fois à l'extérieur, vous trouvez une nouvelle piste de curling qu'il faut encore une fois remonter. Vous pouvez récupérer un Truc chat du bonheur sur cette piste (normalement, vous l'avez déjà récupéré dans le M1-2). Dès que cela est possible, sautez sur le talus à droite pour aller chercher le Coeur PV+5 que vous aviez aperçu en montant.

Dans la nouvelle grotte atteinte se trouve le fragment de comète. Vous trouvez également un sticker Porte secrète collé au mur. Pour y accéder, sautez en-dessous pour faire apparaître un bloc, puis accédez-y par la gauche. Finissez-donc ce monde faisant honneur au curling !

#### M4-3 Enigmanoir

Devant l'entrée du manoir, parlez à son propriétaire, un petit Toad qui vous confie le Fantômicon, le livre qui vous

permettra d'emprisonner les fantômes que vous y rencontrerez. Entrez dans la demeure et allez dans la salle au fond à gauche, la cuisine. Là, après la petite danse des boos, allez examiner le réfrigérateur au fond droit de la salle. Affrontez le fantôme et récupérez-le dans votre album, puis glanez le Truc : réfrigérateur. Récupérez aussi le four qui se trouve à gauche.

Retournez dans le hall, battez et récupérez le boo qui se cache derrière les escaliers, puis passez dans la pièce de gauche. Là, frappez le tableau qui scintille pour obtenir le coffre-fort du manoir. Passez dans le couloir du haut, frappez les fenêtres jusqu'à trouver celle qui se dérobe (la troisième), et sortez dehors pour capturer votre troisième boo.

Revenez dans le couloir, prenez la porte. Vous arrivez dans une pièce. A sa gauche, une seconde pièce. Avec la papiérisation, décollez le mur du fond de chacune des deux pièces, et intervertissez-les. Le petit tabouret vous permet d'obtenir le sticker répétibond. Passez dans par la porte qui est maintenant dans la salle de gauche. Là, allez frapper l'étagère au fond pour faire tomber l'arrosoir et le glaner en Truc. Allez chercher le boo suivant dans la véranda de droite.

Revenez ensuite dans le couloir à la fenêtre cassée, et passez sur la droite. Entrez par la porte entre les deux étagères de livres. Décollez celle qui se trouve au fond et ramenez-la à sa place devant la porte.

Vous récupérez un nouveau répétibond. Retournez dans la pièce et collez le sticker du coffre-fort. Un boo doré en sort, affrontez-le, capturez-le. Ressortez dans le couloir, allez à droite, puis au fond, puis passez sous l'escalier pour trouver un nouveau boo à capturer (en compagnie de deux souris). Au sommet de l'escalier se trouvent des stickers ainsi que la porte secrète.

Revenez dans le fameux couloir et descendez en bas. Vous trouvez une agrafeuse folle que vous récupérez en Truc. Descendez dans la salle du bas. Là, éteignez la lumière pour affronter les trois boos et les capturer. Pour cela, montez sur le buffet de gauche, sur la table volante, sur la planche en haut et sauter sous la bougie. Utilisez ensuite les meubles pour atteindre la porte du manoir sur l'armoire à droite. Sortez ensuite du manoir par la porte d'entrée et éteignez le feu de Toad grâce au marteau pour déloger un nouveau boo à capturer. Rentrez de nouveau à l'intérieur : il est temps d'explorer l'étage, maintenant.

Montez les escaliers, récupérez le contenu des " ? ", puis décollez le tableau de Toad pour le remplacer par la porte du manoir. Sautez depuis le haut sur la grande table pour récupérer le gâteau en Truc. Remontez en haut. Au fond, rentrez dans la porte de gauche. Frappez l'horloge et capturez le boo. Ouvrez l'étagère et affrontez l'empilement de boos. Vous les battez en un seul tour si vous utilisez correctement le répétibond ! Au terme du combat, récupérez la grande bibliothèque qui brille derrière vous. Sortez et rentrez dans la chambre du milieu. Deux boos à récupérer ici : un tout faiblard dans la corbeille à papier et un dans le tableau qui ne se montre que si vous faites semblant de sortir pour subitement retourner l'affronter.

Enfin, dans la chambre de droite, examinez les tableaux au fond pour récupérer les derniers boos du manoir. Ceci fait, retournez dans le hall, allez dans la salle de droite et collez l'étagère de livres. Vous accédez au sous-sol où vous affrontez le maître des lieux, le Maxi Boo. Quand il allume les bougies pour se cacher, utilisez le sticker du ventilateur pour les éteindre et pouvoir finir le combat en toute quiétude.

Au terme du combat, allez rejoindre monsieur le Toad dans son salon à gauche du hall d'entrée. Après une petite parlotte et une tasse de thé, examinez le tableau à gauche de la salle pour le récupérer. Vous n'avez plus qu'à sortir dans la cour (par la troisième fenêtre, toujours), pour récupérer le fragment de comète et en finir avec ce manoir hanté.

#### M4-4 Grotte glacée

La grotte glacée n'est pas vraiment un niveau, mais uniquement un magasin de Toad qui vous propose notamment des stickers étincelants qui sont désormais très utiles pour venir à bout d'ennemis de plus en plus puissants. N'oubliez donc pas d'y faire un tour afin que le niveau soit considéré comme terminé.

#### M4-5 Vallée Immacollée

Progressez vers la droite. Vous passez devant une porte secrète que vous pouvez ouvrir si vous avez un sticker approprié. Au bout de la grotte, papiérisez le tableau que vous avez récupéré à la fin du manoir (M4-3), afin d'accéder aux télésièges.

Sautez sur un siège au choix pour commencer une ascension assez fastidieuse, puisque vous n'allez cesser d'être harcelé par divers ennemis. Assis sur votre siège, vous pouvez faire deux choses : sautez pour déloger les ennemis qui passent au-dessus de vous pour vous toucher, ainsi que pour récupérer les pièces et coeurs qui se promènent par-là, et vous balancer à gauche et à droite pour éviter les boules de neiges envoyées par les frères marteaux du second plan.

Le télésiège arrive ensuite dans une grotte où les ennemis sont beaucoup plus nombreux. A vous d'agencer correctement sauts et balancements pour en sortir indemne. Vous ressortez ensuite dans une tempête de neige où ce sont des goombas ailés qui se ruent sur vous. Encore une fois, ce sont les balancements qui vous sauveront. N'oubliez pas de dépapiériser Luigi quand vous le croiserez, à la fin de la montée, sur une cabine au second plan. Vous ne tardez pas à arriver au sommet de la montagne où vous attend votre jolie comète.

#### M4-6 Fort-Glaçon

Vous arrivez dans un grand parc d'attractions pour maskass. Là, deux choix s'offrent à vous : vous farcir toute la file d'attente pour accéder à l'intérieur de la grotte, ou poser une porte secrète sur la porte condamnée de droite et entrer sans plus attendre. A l'intérieur, montez sur les caisses à droite pour récupérer un Truc, les ciseaux japonais. Tout à gauche, sauvez le Toad victime des maskass en payant la somme désirée ou en choisissant de les affronter.

Allez ensuite au guichet et montez faire un tour de montagnes russes. Sautez pour récupérer des pièces, évitez les pics et passez les trous.

Si vous tombez, vous pourrez recommencer sans plus attendre en parlant de nouveau au guichet. Quoiqu'il en soit, vous ne tardez pas à voir un maskass dans un autre wagon qui fait le malin avec un truc brillant accroché à son wagon. Dès que vous apercevez des blocs sur son chemin, papiérisez un sticker à l'emplacement approprié pour le stopper et récupérer un morceau de rail que vous devez placer plus loin pour accéder à la seconde partie des montagnes russes.

Là, vous ne tardez pas à passer sur une parcelle de rails à l'envers. Dépapiérisez-la, et repapiérisez-la dans le bon sens pour accéder à une plateforme en hauteur avec pas mal de " ? ", un bloc de coeur et un bloc de sauvegarde. Vous trouvez aussi la sortie de la mine sur la gauche (gros rond noir). Elle est à coller au terme des rails pour accéder au boss du monde 4. Si vous ratez votre saut pour sortir, utilisez le tuyau à gauche pour reprendre un wagon dans cette même zone.

Vous voilà donc face à ce Bowser-bonhomme de neige. Son point faible, le feu, notamment les martopyros étincelants que vous pouvez acheter dans le magasin du monde 4-4. Le sticker radiateur est aussi très efficace ! Au terme du combat, vous obtenez un sticker royal ainsi qu'une septième page pour votre album.

#### Cinquième sticker royal

#### M5-1 Jungle Maskass

Traversez la première zone en grappillant ci et là les différents stickers. Frappez la grosse fleur par le bas pour l'épuiser et pouvoir s'en servir de passerelle sans danger afin d'accéder à la sortie est. Dans la zone suivante, progressez jusqu'à voir deux grands troncs d'arbres au milieu desquels se trouve de la lumière. Passez derrière celui de droite pour accéder à une zone secrète où vos glanez un Truc, la fausse batte. Revenez sur vos pas et sortez par la droite, vers le nord.

Là, vous voyez trois maskass qui portent chacun un morceau de papier doré : il s'agit des trois morceaux du pont nécessaire pour finir le niveau. A vous de les traquer pour récupérer leur butin ! Comme ils vous fuient, essayer de les approcher doucement pour les bloquer dans un angle. Passez ensuite dans la zone de gauche où c'est grâce au sticker aspirateur que vous arrivez à déloger le petit maskass. En suivant les traces de sanglier au sol, vous arrivez dans une zone où vous pouvez transformer quatre stickers au choix.

Revenez devant la zone du pont et prenez à droite. Là, vous voyez le maskass qui donne le morceau de pont à un de ses copains. Descendez pour taper la fleur et pouvoir s'en servir comme plateforme. Le problème est que le chemin pour remonter est trop long... Frappez donc à plusieurs reprises le buisson en bas pour le faire tomber et découvrir un morceau de scotch. En le retirant, vous obtenez un marchepied qui vous permet de passer sans souci ! Ceci dit, avant de sortir par la droite, passez au sol à droite de la plante pour trouver une cachette contenant un Coeur PV+5 ! Sortez



ensuite par la droite.

Là, avancez au fond vers la troisième grosse fleur et montez sur la plateforme sur la gauche où se trouvent deux arbres parallèles. Frappez au milieu d'eux pour faire apparaître un bloc. Faites monter le maskass par le chemin tout à gauche. Quand il se jette dans la fleur, il meurt et vous laisse le morceau de pont que vous allez chercher grâce à ce petit bloc. Avant de sortir reconstruire le pont, retournez en haut à gauche de la grosse fleur et sautez derrière les buissons. Une ouverture se trouve dans la roche à gauche ; à l'intérieur, vous trouvez un Truc, la houpette à poudre !

Vous pouvez à présent construire entièrement le pont et récupérer le précieux fragment de comète.

### M5-2 Rapides de la jungle

Encore un niveau assez original et assez court. Dans la petite cabane, sautez sur le radeau, cassez le bloc, et c'est parti pour une virée sur le fleuve ! Pour vous diriger, allez tout à droite ou tout à gauche du radeau. Vous pouvez aussi sauter et utiliser votre marteau. Evitez donc les multiples éléments du décor et évitez de toucher les rochers, car sinon, votre radeau se cassera petit à petit. Dans la troisième zone, frappez les squelettes de piranhas pour les éliminer, et n'oubliez pas de récupérer le Truc canard en plastique en vous plaçant bien au centre de l'écran.

Une fois arrivé à bon port, ne récupérez pas le fragment de comète de suite mais allez sur la gauche et suivez le chemin pour sauver le Toad que vous avez vu durant votre promenade sur le fleuve. Vous pouvez ensuite terminer ce monde 5-2 en passant entre les maskass qui dansent.

### M5-3 Chutes Frakass

La première partie de ce monde est une sorte de boss, puisque vous devez échapper à un gros poisson qui vous poursuit. Durant la course, observez bien ses mouvements et rabattez-vous rapidement du bon côté pour l'éviter.

Quand il saute, il va forcément au centre, donc n'importe quel côté est le bon pour l'éviter.

Une fois la course terminée, allez tout droit pour trouver la comète et terminer le niveau.

Revenez ensuite dans ce même monde 5-3. Après une seconde confrontation contre le gros poisson, prenez cette fois le chemin de gauche du fleuve. Vous arrivez devant une grande porte à remettre droite grâce à la papiérisation. Vous accédez donc à la seconde comète de ce monde. N'oubliez pas de récupérer dans la cachette à droite le sticker répétibond flamboyant qui est un sacré atout en combat !

### M5-4 Machu Pichomp

Dans ce monde, les murs bougent et pas qu'un peu, puisque sans cesse ils vont vous pousser vers l'avant. Faites donc bien attention et essayez de repérer les blocs à leurs yeux afin de ne pas trop être ralenti dans votre progression. Avancez sur la droite et rentrez dans le temple par la porte sombre. A l'intérieur, repapiérisez la pente pour pouvoir accéder à la sortie en haut à droite. Là, faites attention au sol qui se dérobe sous vos pieds ainsi qu'aux scies circulaires. La salle en bas à droite contient des stickers et deux coeurs. La véritable sortie se trouve en haut à gauche : pour y accéder, sautez sur les plateformes des scies circulaires et laissez-vous emporter vers la gauche. Vous passez devant l'emplacement de la porte secrète.

A l'extérieur, allez sur la droite pour débloquer un raccourci vers le début du niveau. Pour cela, descotez le scotch et frappez le mur qui vous sépare du bloc de coeur. Retournez ensuite à gauche et traversez le pont en prenant garde aux blocs qui vous poussent vers l'avant. Rentrez de nouveau dans le temple. Là, empruntez le passage vers la droite en sautant sur les blocs mouvant. Attention au sol qui se dérobe à l'arrivée. Si vous tombez, remontez en décollant le scotch sur le mur. Dans la nouvelle salle à droite, repapiérisez à l'endroit le bloc mouvant pour pouvoir monter en haut. A l'extérieur, vous glanez le sol des ruines et une pile standard (Truc) derrière le mur à gauche du sol des ruines.

Revenez dans le temple et posez le sol des ruines grâce à la papiérisation. Là, frappez le sol pour arriver en-dessous. Ensuite, sortez par la gauche. Vous pouvez aller récupérer le répétibond en y accédant grâce aux scies circulaires. A l'extérieur, frappez avec votre marteau devant la chute de la cascade pour créer des blocs et pouvoir atteindre la cachette derrière la cascade. Vous y trouvez un Truc, la Théière.

Passez maintenant sur la gauche, ouvrez le pont, et montez rejoindre le chomp. Prenez bien soin de casser le pieu qui le retient au sol avant de l'affronter, sinon, vous ne pourrez rien faire à par fuir (il ne prend aucun dégât) sans oublier de l'endormir avant. Pour le vaincre, attendez donc les trois tours qu'il se réveille, et laissez-le s'enfuir. Il dévoile l'emplacement de la comète qui met fin à ce monde.

#### M5-5 Sentier battu

Peu après votre entrée dans le monde, approchez des grandes effusions de lave et papiérisez le sticker réfrigérateur afin de geler la zone et de la rendre praticable. Passez au premier plan sur la petite mare de glace où se trouve un " ? " et allez dans le mur de gauche pour trouver le Truc dinde.

Passez dans la zone de droite et continuez jusqu'à trouver l'entrée d'une grotte. Dépapiérisez-la. Passez au premier plan et sortez par la droite. Là, vous trouvez une autre entrée de grotte obstruée par un rocher. Dépapiérisez-la. Retournez placer ce rocher à l'emplacement de la première entrée. Montez sur la corniche et rentrez dans la grotte à gauche pour trouver un Truc, la grosse éponge. Retournez ensuite placer le vrai trou de grotte là où vous aviez trouvé le rocher et allez sur la droite pour marteler la grosse roche fendue. Une pierre tombe et vous fait un pont au-dessus. Allez-y par la zone de gauche.

Traversez le pont que vous avez créé et passez dans la zone de droite. Là, les rochers tombent du ciel sur vous. Vous observez des fentes au sol. Placez-vous dessus, attendez qu'un rocher arrive (fiez-vous à leur ombre au sol), et dégagez-vous pour que le rocher creuse un trou. Ainsi, vous accédez à une cachette. Plus loin, à gauche du talus où se trouve un frère marteau, répétez la manoeuvre pour creuser un trou qui mène aux sources thermales.

Dépapiérisez Luigi dans son bain sur la gauche, puis allez tout en bas de la zone pour trouver un rocher fissuré. Ressortez par le sud. Vous revenez dans la zone de tout à l'heure, où le sol est rempli de fissures. Sortez par le nord-est après avoir traversé le torrent de lave.

Dans cette nouvelle et dernière zone, même manipulation : papiérisez le rocher fissuré et martelez-le pour faire tomber un autre gros rocher. Il tombe sur la comète.

Allez au nord-est et rentrez dans la grotte (grâce à une pierre qui tombe du ciel) pour y trouver un saut de fer flamboyant. Ressortez, remettez le gros rocher droit, et récupérez votre fragment de comète.

#### M5-6 Volcan Bourrino

Plongez à l'intérieur du volcan, et avancez pour assister à une scène où Flora Piranha engloutit Collette... Approchez-vous du pont, décollez le scotch au sol, et là, c'est le drame. Vous tombez tout en bas. Heureusement, en progressant vers le haut, vous trouvez une plateforme qui, poussée par un jet de lave, vous ramène au niveau de Flora... Ou pas ; le jet est bien trop puissant et vous allez bien trop haut ! Le but du niveau va donc être de poser trois chomps sur la plateforme ainsi de l'alourdir et donc d'arriver à bon port. Le chomp au plafond est pour l'instant inaccessible. Le premier chomp à utiliser est tout prêt : passez sur la gauche pour qu'il sorte d'un bain de lave et vous suive. Fuyez sur la droite pour qu'il tombe et s'encastre dans la plateforme.

Remontez sur la plateforme qui descend donc d'un étage. Récupérez bien les martododos, vous allez en avoir besoin contre le prochain chomp pour l'endormir. Là, rentrez dans la grotte. Vous passez par un magasin, n'hésitez pas à y acheter des stickers si nécessaire. Vous ne tardez pas à arriver devant un nouveau chomp : le combat commence, endormez-le, puis fuyez. Cassez le pieu qui le retient au sol, puis reprenez le combat pour le réveiller et pour qu'il s'échappe. N'oubliez pas de récupérer les stickers feuille brillante au mur. Le chomp est enfin libre et jouit de sa liberté pendant à peine 0,3 secondes, puisqu'il s'encastre comme le premier dans la plateforme.

Sautez sur la plateforme pour arriver à l'étage inférieur. Là, brisez toutes les chaînes pour récupérer ce qui était auparavant pendu au plafond. Bien entendu, la chaîne qui retient le chomp n'est pas là, ce serait trop simple, sinon... Passez donc dans la grotte de gauche et là, suivez le long chemin de plateformes ascendantes pour arriver au ruban scotch qui retient la dernière chaîne. (Quand vous êtes dans le coin en haut à gauche de la zone, notez bien qu'il y a deux étages accessibles et que c'est celui du milieu qui est le bon chemin.) Le chomp tombe enfin.

Rejoignez la plateforme pour atteindre enfin le niveau de Flora Piranha. Là, à droite, un tuyau qui mène à celui à côté du



magasin de ce monde M5-6. A gauche, un Coeur PV+. Vous pouvez à présent aller battre la plante carnivore. Utilisez des marteaux sur sa tête jusqu'à ce que son nombril soit enfin découvert. Là, privilégiez les stickers de saut. Quand elle fait tomber un skelerex, abattez-le puis recommencez l'opération. La victoire vous donne un cinquième sticker royal ainsi qu'une nouvelle page dans votre album.

## Sixième sticker royal

### M6-1 Cap de l'Impasse

Ce monde est très court puisqu'il vous suffit de sélectionner vos cinq stickers royaux pour débloquent l'accès au château caché de Bowser, puis de repartir à bateau. Rien de plus.

### M6-2 Galion de Bowser Jr.

Il est maintenant temps de s'attaquer à Bowser pour en finir. Sachez qu'à ce niveau du jeu, il est possible d'avoir récupéré tous les Coeurs PV+5 et donc d'avoir un maximum de 100PV, ce qui est toujours ça de gagné face aux boss qui vous attendent. Une fois préparé, allez voir Wiggler sur le toit de sa maison. Il est transformé en papillon et vous permet d'atteindre le château de Bowser en vous prenant sur son dos !

Une fois arrivé sur le galion de Bowser Jr., avancez sur le pont et rentrez à l'intérieur. Vous voyez un nouveau type de stickers, une queue. Récoltez-en un maximum durant ce monde, vous en aurez grandement besoin contre le prochain boss. Descendez ensuite dans la salle des canons. Sautez sur les bob-ombs pour les tuer sans enclencher de combat, et descendez par les escaliers du premier plan. Dans la salle des machines, décollez le scotch pour faire basculer le canon.

Remontez et sortez sur l'aile du vaisseau, et continuez jusqu'à trouver le gros canon principal à retourner grâce à la papiérisation. Cela vous permet de traverser le vaisseau vers la droite et de remonter sur le balcon où se trouvent les deux frères marteaux. Montez à l'étage supérieur pour accéder au pont supérieur. Là, montez sur la droite et grimpez sur la rambarde du fond. Elle vous permet d'accéder aux caisses mouvantes pour traverser le pont vers la gauche. Vous arrivez enfin face au maître des lieux.

Pour le vaincre, c'est très simple : utilisez uniquement une queue à chaque tour et appuyez sur A quand il attaque pour lui renvoyer son projectile, notamment les boules piquantes qui lui infligent 50 points de dégâts. Quand il ne lui reste plus que 100 points de vie, son bouclier disparaît. Bref, rien de bien difficile !

### M6-3 Château volant de Bowser

Dès votre arrivée, rentrez dans le château et parcourez le long couloir pour être directement confronté à Kamek. Le combat est très simple : dès le début du combat, tous vos stickers sont transformés en sandales. Afin de ne pas utiliser des stickers puissants, remplissez une page de stickers saut (3 pièces dans la boutique) et utilisez-les dans le combat. Kamek crée deux clones devant elle pour se protéger. Si vous réussissez bien un combo de sandales, vous éliminez un clone en une attaque. Quand les Kameks sont en l'air, utilisez une sandale dans le vide, ce n'est pas important. Chaque attaque de sandale enlève maximum 5 PV à l'ennemi, ce qui est suffisant pour terminer rapidement le combat. Attention, Kamek peut supprimer des stickers de votre page active sur l'album, mais puisqu'ils n'ont aucune valeur, ce n'est pas important. Au terme du combat, retournez à l'extérieur faire le plein d'énergie et de stickers.

Avant de pouvoir affronter Bowser, vous devez traverser un long tapis rouge en partie déchiré et qui se roule derrière vos pas. Rien de bien compliqué, d'autant plus que vous ne perdez qu'un point de vie si vous tombez sur les pics en dessous. Vous arrivez enfin face à Bowser. Le combat se déroule en plusieurs phases distinctes.

Tout d'abord, utilisez le sticker agrafeuse ou ruban adhésif pour verrouiller les accès par lesquels arrivent les sbires de Bowser. Éliminez ceux déjà sur le terrain et tapez le roi de koopas. Quand il n'a plus que 300 PV, il recule et régénère sa vie dont le maximum est maintenant 350 PV.

Dans la seconde phase, un whomp vient se mettre devant Bowser pour le protéger. Faites-le tomber avec un martocouc et éliminez-le d'un seul coup avec un sticker ciseaux. Continuez ensuite à attaquer Bowser. Il fuit, se

régénère et a désormais 300 PV maximum.

Dans la troisième phase, utilisez un sticker froid (coupe glacée, réfrigérateur...) pour congeler les boules de feu et pouvoir vous occuper calmement de Bowser. Il fuit et régénère jusqu'à 250 PV maximum.

Dans la quatrième phase, il suffit d'utiliser un sticker queue pour renvoyer le chomp sur Bowser et le tour est joué.

Dans la cinquième et dernière phase, vous ne pouvez premièrement pas infliger de gros dégâts à Bowser, jusqu'à ce que vous puissiez utiliser le sticker Collette. Là, vos attaques deviennent surpuissantes et vous pouvez attaquer jusqu'à cinq fois par tour ! Finissez donc comme il se doit ce méchant koopa.

Au terme du combat, vous récupérez le sixième et ultime sticker royal. Félicitations, vous avez terminé l'aventure de Paper Mario Sticker Star !

## Objets rares

### Trucs

#### Trucs dans le décor

{l Ciseaux, dans le M1-1 Plaines chaleureuses (dans une grotte)  
Aspirateur, à l'étage des garages dans Port-L'Ecume  
Ventilateur, dans le M1-2 Jardins des bouquets  
Chat du bonheur, dans le M1-2 Jardins des bouquets  
Robinet, dans le M1-3 Chemin de la cascade  
Trompette, dans le M1-6 Forteresse Goomba  
Soda, dans le M2-1 Désert Archisec  
Ampoule, dans le M2-2 Sphinx Yoshi  
Marteau-Piqueur, dans le M2-3 Ruines ensablées  
Batte de baseball, dans le M2-3 Ruines ensablées  
Coupe glacée, dans le M2-4 Oasis aux Iris  
Talon haut, dans le M3-3 Maison de Wiggler  
Radiocassette, dans le M3-3 Maison de Wiggler  
Boule de billard, dans le M3-4 Bois Maboul  
Eponge, dans le M3-9 Mares aux défis  
Radiateur, dans le M3-10 Souche louche  
Boule de bowling, dans le M3-2 Futaie confuse (voire chapitre M3-10)  
Montre de gousset, dans le M3-12 Plage Tic-Tac  
Chèvre, dans le M4-1 Montagne de neige  
Pierre de curling, dans le M4-2 Rio Glagla  
Réfrigérateur, dans le M4-3 Enigmanoir  
Four, dans le M4-3 Enigmanoir  
Arrosoir, dans le M4-3 Enigmanoir  
Agrafeuse, dans le M4-3 Enigmanoir  
Gâteau, dans le M4-3 Enigmanoir  
Ciseaux japonais, dans le M4-6 Fort-Glaçon  
Fausse-Batte, dans le M5-1 Jungle Maskass  
Houppette à poudre, dans le M5-1 Jungle Maskass  
Canard en plastique, dans le M5-2 Rapides de la jungle  
Pile standard, dans le M5-4 Machu Pichomp  
Théière, dans le M5-4 Machu Pichomp  
Dinde, dans le M5-5 Sentier battu  
Grosse éponge, dans le M5-5 Sentier battu

#### Portes secrètes

{l Epingle de bureau, dans le M1-1 Plaines chaleureuses

Lit, dans le M1-3 Chemin de la cascade

Allumettes, dans le M1-4 Colline Parc-Parlâ

Soufflet, dans le M1-5 Mont Badaboum

Pistolet à eau, dans le M1-6 Forteresse Goomba

Batterie auto, dans le M2-1 Désert Archisec

Eventail, dans le M2-2 Sphinx Yoshi

Briquet, dans le M2-3 Ruines ensablées

Ciseaux de coiffure, dans le M2-4 Oasis aux Iris

Projecteur, dans le M3-1 Chemin sylvestre

Violon, dans le M3-2 Futaie confuse

Baril, dans le M3-4 Bois Maboul

Oreiller, dans le M3-5 Canal Tournenrond

Hameçon, dans le M3-6 Promontoire

Aspirateur balai, dans le M3-7 Antre des Arayées

Ruban adhésif, dans le M3-8 Sentier de la Canopée

Conteneur, dans le M3-10 Souche louche

Ballon, dans le M3-11 Bosquet secret

Journal, dans le M3-12 Plage Tic-tac

Téléphone, dans le M4-1 Montagne de neige

Sèche-cheveux, dans le M4-2 Rio Glagla

Lampe de poche, dans le M4-5 Vallée Immacollée

Ciseaux de tailleur, dans le M5-1 Jungle Maskass

Petit aspirateur, dans le M5-2 Rapides de la jungle

Lit à baldaquin, dans le M5-3 Chutes Frakass

Climatiseur, dans le M5-4 Machu Pichomp

Bassine, dans le M5-5 Sentier battu

Guitare, dans le M5-6 Volcan Bourrino

## Cœurs PV+

{l Cœur PV+5, à l'étage dans les garages de Port-L'Ecume

Cœur PV+5, en posant des fleurs de feu et de glace dans le jardin du M1-2 Jardins des bouquets

Cœur PV+5, en battant le boss du M1-4 Colline Parc-Parlâ

Cœur PV+5, en descendant par la glissade gauche de la pyramide du M2-1 Désert Archisec

Cœur PV+5, en tombant de l'autre côté du sphinx au niveau de la comète dans le M2-2 Spinx Yoshi

Cœur PV+5, dans un sarcophage du M2-3 Ruines ensablées

Cœur PV+5, dans le gros arbre du M3-8 Sentier de la Canopée

Cœur PV+5, dans l'escalier du M3-9 Mares aux défis

Cœur PV+5, en réussissant le jeu du M3-10 Souche louche après avoir vaincu le grand boss du M3

Cœur PV+5, derrière la porte secrète dans la maison de Wiggler

Cœur PV+5, à la fin du 3-1 une fois le troisième sticker royal récupéré

Cœur PV+5, à droite de la seconde piste de curling dans le M4-2 Rio Glagla

Cœur PV+5, en retournant boire le thé avec le Toad du manoir une fois le quatrième sticker royal récupéré

Cœur PV+5, à droite de la seconde plante à frapper dans le M5-1 Jungle Maskass

Cœur PV+5, au niveau de Flora Piranha, une fois les trois chomps sur l'ascenseur du M5-6 Volcan Bourrino

Cœur PV+5, en allant dans la maison du Toad rouge après l'avoir sauvé dans les cinq mondes. Lisez la description des cinq tableaux puis parlez-lui pour obtenir le précieux cœur.

## Taquiner du Luigi

Vous avez sûrement remarqué que Luigi se trouvait inexplicablement dans certains endroits de Paper Mario Sticker Star. Même s'il ne sert strictement à rien, il est amusant de le dénicher à tous ces endroits pour le voir apparaître au terme du générique de fin. Voici les cinq emplacements où Luigi se cache, utilisez la papiérisation pour le décoller :

{l M1-6 Forteresse Goomba, sur un rempart avant de pénétrer dans le donjon du fort

M2-5 Stade d'Archisec, dans une fenêtre à l'extérieur, au dernier étage du stade

M3-12 Plage Tic-Tac, sur un rocher au loin, dans la mer

M4-5 Vallée Immacollée, sur un télésiège au second plan, vers la fin du niveau

M5-5 Sentier battu, dans un bain à gauche des sources chaudes

# Pet Zombies

© Majesco 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 DÉBLOQUER LE TROPHÉE BRAIN

Entrez le code suivant dans la section dédiée du menu Options : BRAAAINS

# Phoenix Wright : Ace Attorney : Dual Destinies

© Capcom 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 DÉBLOQUER LES EXTRAS

Terminez la cinquième affaire pour débloquer les catégories Anime Cutscenes et Illustrations du mode Extras.

# Pilotwings Resort

© Nintendo / Monster Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

## CLASSE DIAMANT

Obtenir 3 étoiles dans toutes les missions de chaque classe.

## DIORAMA MECA HAWK

Obtenir 3 étoiles dans toutes les missions de la classe diamant.

## AÉRONEFS SPÉCIAUX

### Jet

Réussir la 3ème mission de la classe Argent pour que le jet soit accessible en Vol Libre.

### Super propulseur

Réussir la 3ème mission de la classe Or pour que le super propulseur soit accessible en Vol Libre.

### Super delta

Réussir la 3ème mission de la classe Platine pour que le super delta soit accessible en Vol Libre.

## NOUVEAUX OBJETS EN VOL LIBRE

### Ballons

Débloquer la classe Argent.

### Extras

Débloquer la classe Or.

## AVOIR SON PROPRE CHÂTEAU

Passez dans les 75 anneaux pour avoir votre propre château sur l'île privée.

## MECA HAWK

Obtenir 3 étoiles dans toutes les missions de chaque classe pour voir apparaître le Meca Hawk durant les parties en mode Vol Libre.

## TEMPS SUPPLÉMENTAIRE EN VOL LIBRE

2 min 30 secs

Faire éclater 20 ballons blancs.

3 min

Faire éclater 40 ballons blancs.

3 min 30 secs

Faire éclater 60 ballons blancs.

4 min

Faire éclater 80 ballons blancs.

4 min 30 secs

Faire éclater 100 ballons blancs.

5 min

Faire éclater les 120 ballons blancs.

## SUPER AÉRONEFS POUR TOUTES LES MISSIONS

Pour pouvoir refaire toutes les missions avec les super aéronefs, il suffit d'obtenir toutes les étoiles parfaites dans toutes les classes. Vous pourrez ensuite refaire une mission où il fallait utiliser un aéronef normal avec un super aéronef.



## FIN ALTERNATIVE

Pour voir les crédits de fin alternatifs, vous devez obtenir un score parfait sur toutes les missions du jeu.

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

## RÉCOMPENSES DES STICKERS

### Nombre de vignettes

30 vignettes

50 vignettes

70 vignettes

100 vignettes

150 vignettes

200 vignettes

250 vignettes

328 vignettes

### Récompenses

Note

Image en fond d'écran

9 Pokémon simultanés dans le visualiseur RA

Agrandir ou rapetisser

Stop

10 Pokémon simultanés dans le visualiseur RA

11 Pokémon simultanés dans le visualiseur RA

12 Pokémon simultanés dans le visualiseur RA

## LES MÉDAILLES D'OR

### Médaille d'or sur le menu des stickers RA

Trouver tous les stickers RA.

### Médaille d'or sur le menu des stickers photos

Trouver tous les stickers photos.

### Médaille d'or sur le menu du Pokédex

Trouver tous les Pokémon.

## RECEVOIR PLUS RAPIDEMENT LES POKÉMON

Recevez les trois Pokémon du jour puis allez dans les paramètres Changer la date pour en recevoir 3 nouveaux.

# Pokédex 3D Pro

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## + OPTIONS DU CHALLENGE POKÉMON

PokéDex Text	Obtenir 50 bonnes réponses
Pokémon Form	Obtenir 70 bonnes réponses
Perspectives	Obtenir 80 bonnes réponses
Evolution	Obtenir 90 bonnes réponses
???	Obtenir 100 bonnes réponses
Catégories	Obtenir 110 bonnes réponses

## + QUIZ PLUS DIFFICILE

Durant les quiz 37 à 39, entrez le code `UJFPJGAD` pour débloquer des questions plus difficiles du quiz 40 à 69.

## + DÉBLOQUER LES DONNÉES DE GENESECT

Dans le Challenge Pokémon, supprimez l'un des quizz et entrez le code `PHSKUTDF`. Vous débloquentez alors un quizz qui, une fois complété, vous donnera accès aux données de Genesect dans le Pokédex.

## + DÉBLOQUER LES DONNÉES DE MELOETTA

Dans le Challenge Pokémon, supprimez l'un des quizz et entrez le code `TTQALFHN`. Vous débloquentez alors un quizz qui, une fois complété, vous donnera accès aux données de Meloetta dans le Pokédex.

# Pokémon Donjon Mystère : Les Portes de l'Infini

© Nintendo / Chunsoft 2013

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

## 📌 TOUTES LES PIERRES DE FORCE

Entrez le code 5SFPHSF5 dans le menu mots de passe de Pokémon Paradise.

## 📌 MOTS DE PASSE (VERSION US)

Entrez ces mots de passe via l'option Wonder Mail pour recevoir des objets bonus.

2C3YJ43F Tous les Protect Orbs

5PMHM339 Golden Seed

6SM86QY3 PP Manual

7F3CJ9FP Gold Ribbon

8P868TP7 Joy Seed

8W7TNK36 Iron

JTN34N92 Joy Seed

K93YR926 Protein

KQ5ST45X Reviver Seeds

KQM4W3H2 Gold Scope

MFN89K9X Reviver Seeds

NPWRWH8Q Blue Key

NT6MYXRQ Citrus Berry

P326J5WX Joy Ribbon

TY2XTMNP Dragon Gift

W3KCMQMP Fire Gift

XN83N4W6 Reviver Seeds

Note : Les noms des objets sont ceux de la version américaine du jeu.

## 📌 ACCÉLÉRER LA VITESSE DES TEXTES

Contrairement aux anciens Pokémon Donjon Mystère où il suffisait de maintenir la touche B appuyée, ici il faut appuyer sur A et B, en les maintenant appuyés, pour faire défiler plus rapidement les textes.

## POKÉMON LÉGENDAIRES

Viridium : Recrutée automatiquement au fil de l'histoire.

Keldeo : Recruté automatiquement au fil de l'histoire.

Meloetta : Recrutée après avoir construit, à la fin du jeu, le Musical Pokémon.

Cobaltium : Recruté par une mission aléatoire après avoir obtenu le Grade Royal.

Terrakium : Recruté par une mission aléatoire après avoir obtenu le Grade Royal.

Boreas : Trouvable dans le donjon "Chambre d'Or" si vous y avez été amené à travers les donjons "Toundra silencieuse", "Île Onirique" ou "Bois Clair de Lune".

Fulguris : Trouvable dans le donjon "Chambre d'Or" si vous y avez été amené à travers les donjons "Mont Rouillé", "Bouche de l'Enfer" ou "Mont des Grandes Fumées".

Démétéros : Trouvable dans le donjon "Prairie de la Brise" au 8ème étage.

Lugia, Ho-Oh, Reshiram, Zekrom, Kyurem, Kyurem Noir et Kyurem Blanc peuvent être combattus via les missions spéciales (tableau d'affichage de gauche) mais ne peuvent pas être recrutés à cause de leur taille.

## POKÉMON CHROMATIQUES

Il est possible de rencontrer divers Pokémon chromatiques (aussi appelés shiney) tout au long du jeu. Ceux-ci auront des attaques différentes des Pokémon normaux et seront plus puissants.

## LE POKÉDEN MUSIQUE

Le Pokéden Musique est un stand qui peut être construit dans Pokéden une fois la quête principale terminée. Pour le construire, il faut aller voir Meloetta dans une zone déblayée, elle donnera la liste des matériaux nécessaires :

- Terre chimère x3
- Roc inépuisable x3
- Metal clinquant x3
- Bûche sublime x3
- 3000 pokés (argent)

Une fois ce bâtiment construit, vous pourrez écouter la musique de votre choix dans Pokéden. Plus votre niveau Pokéden sera élevé, plus la liste de thèmes sera grande. Aussi, si vous téléchargez ou achetez des donjons en DLC, des musiques des jeux précédents de la série seront disponibles ! Meloetta se joindra à vous directement après avoir bâti son stand.

## BATTRE FACILEMENT UNE FLOPÉE D'ENNEMIS

Pour ça, rien de plus simple. Il suffit juste d'utiliser une Pétriflorbe ou une Foliorbe. La Pétriflorbe permettra de s'occuper des ennemis un par un, tandis que la Foliorbe sèmera la zizanie et vous pourrez en profiter pour mettre KO vos adversaires, et cerise sur le gâteau, s'ils sont trop proches, ils peuvent même se taper dessus !

Attention cependant, certains ennemis peuvent bénéficier de l'Anti-Contagion.

## 📌 LES OBJETS D'ÉVOLUTION ET LEUR OBTENTION

Tous les objets d'évolution sont à obtenir en récompense au stand Polagriffe du Pokédén si vous passez la barre des 2500 points. Il faut pour rappel payer 100 pokés pour pouvoir jouer.

Attention, leur apparition dans les prix est aléatoire, donc ils ne sont pas disponibles n'importe quel jour, par conséquent il vous faudra persévérer dans vos recherches.

Voici les différents objets d'évolution du jeu :

- Pierre éclat
- Pierre Mousse
- Pierre Givre
- Pierre Feu
- PierreFoudre
- Pierre Eau
- Pierre Nuit
- PierreSoleil
- Coeur Lune
- Coeur Soleil
- Câble Link

## 📌 LISTE COMPLÈTE DES CAPACITÉS COMMUNES ET LEURS EFFETS

- Super Efficaces : Vos attaques super efficaces ont plus de chance d'infliger des dégâts critiques à l'ennemi.
- Non-Traîtres : Si un Pokémon dont le statut est "confusion" ou "éblouissement" attaque un allié par erreur, ce dernier ne subit pas de dégâts.
- Intimideurs : Permet parfois de faire échouer les capacités et les attaques des ennemis en les intimidant. Aucun effet sur les Pokémon éloignés ou qui possèdent la capacité spéciale "Attention".
- Désamorçeurs : Permet parfois de briser les pièges sur lesquels vous marchez au lieu de les déclencher.
- Lanceurs Stars : Permet de lancer les objets plus loin que d'ordinaire.
- Régénérateurs : Permet de récupérer plus de PV que d'ordinaire.
- Deuxième Chance : Si une capacité échoue à toucher un ennemi, vous aurez plus de chances d'y parvenir au tour suivant.
- Anti-KO : Permet de mieux esquiver les attaques adverses quand les PV sont au plus bas.
- Fureteurs : Augmente légèrement les chances de trouver un coffre quand vous gagnez un combat.
- Anti-Boulettes : Les objets et attaques lancés épargnent vos alliés pour atteindre les ennemis qui sont derrière eux, et les objets et capacités utilisés pour toucher vos alliés traversent les ennemis entre vous.
- Dénicheurs : Permet de connaître dès le début le nombre d'objets qui se trouvent à l'étage auquel vous venez d'accéder.
- Cartographes : Permet de connaître dès le début la configuration de l'étage auquel vous venez d'accéder.
- Détect'Escaliers : Permet parfois de connaître l'emplacement des escaliers de l'étage auquel vous venez d'accéder.
- PP Régénérateurs : Quand vous accédez à un nouvel étage, votre équipe récupère parfois quelques PP.
- Silencieux : Permet de passer discrètement à côté d'un ennemi endormi sans le réveiller.
- Tenaces : Permet parfois de garder 1 PV après avoir subi un coup qui aurait dû vous mettre KO.
- Courroucés : Renforce beaucoup l'Attaque, l'Attaque Spéciale et la Précision de toute l'équipe si l'un de vos alliés est mis KO. Revient à la normale si vous accédez à l'étage suivant ou marchez sur une Case Miracle.
- Casse-cou : Quand vous accédez à un nouvel étage, vous savez si une maison de monstres s'y trouve.
- Détect'Marchés : Quand vous accédez à un nouvel étage, vous savez si une boutique Kecleon s'y trouve.
- Anti-Contagion : Quand l'un des membres a un problème de statut, le reste de l'équipe ne peut pas être affecté par le même.
- Gourmands : Permet parfois de restaurer des PV ou des PP quand vous mangez ou buvez.
- Gardes du Corps : Quand le meneur se retrouve dans une situation de PV bas, les alliés proches le protègent parfois des attaques adverses, auquel cas ils ne subissent pas non plus de dégâts.

- Anti-Évolutifs : Empêche vos alliés d'évoluer en montant de niveau. Toutefois, les objets ayant cette fonction restent efficaces.

# Pokémon X

© Nintendo 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## LES POKÉMON EXCLUSIFS

### Pokémon exclusifs à Pokémon X

Anorith/Armaldo  
Flingouste/Gamblast  
Galekid/Galegon/Galeking  
Karaclée  
Lilia/Vacily  
Malosse/Demolosse  
Medhyèna/Grahyèna  
Mega Dracaufeu X  
Mega Mewtwo X  
Scarabrite  
Stari/Staross  
Sucroquin/Cupcanaille  
Xerneas

### Pokémon exclusifs à Pokémon Y

Amonista/Amonistar  
Chacripan/Leopardus  
Dynavolt/Elecsprint  
Embrylex/Ymphect/Tyranocif  
Fluvetin/Coctine  
Judokrak  
Kabuto/Kabutops  
Kokyas/Crustabri  
Mega Dracaufeu Y  
Mega Mewtwo Y  
Scarhino  
Venalgue/Kravarech  
Yveltal

## LES PIERRES DE MEGA-EVOLUTION

Les pierres de Mega-Evolution servent à faire Mega Évoluer le pokemon pendant le combat mais uniquement pendant le combat ! Hors Combat ils reprennent leur forme initiale. De plus elles ne peuvent être utilisées que par la dernière forme du pokemon concerné. Elles portent en général le nom du pokemon associé au mot "ite" (exemple : Lucarite).

La méga Evolution, en plus de changer l'apparence du Pokemon, l'améliore de façon prodigieuse et lui procure dans la plupart des cas une nouvelle capacité spéciale.

**Mega Anneaux :**



Il permet de faire méga-évoluer les Pokémon tenant une Méga-Gemme.

#### Florizarre :

Donnée par le professeur Platane si vous avez pris Bulbizarre.

A acheter dans une boutique d'Illumis à 500000 de Pokedollards si vous n'avez pas pris Bulbizarre.

#### Dracaufeu Y :

Donnée par le Professeur Platane si vous avez pris Salamèche . Uniquement dans Y

A acheter dans une boutique d'Illumis à 500000 Pokedollards si vous n'avez pas pris Salamèche. Uniquement dans Y.

#### Dracaufeu X :

Donnée par le Professeur Platane si vous avez pris Salamèche . Uniquement dans X

A acheter dans une boutique d'Illumis à 500000 Pokedollards si vous n'avez pas pris Salamèche. Uniquement dans X.

#### Tortank :

Donnée par le Professeur Platane si vous avez pris Carapuce

A acheter dans une boutique d'Illumis à 500000 de Pokedollards si vous n'avez pas pris Carapuce.

#### Alakazam :

Grotte miroitante entre 20h et 21h. Après la ligue.

#### Ectoplasma :

Une fille vous la donne à roman sous bois.

#### Kangourex :

Grotte étincelante entre 20h et 21h. Après la ligue.

#### Scarabrite :

Forêt Neuvartault entre 20h et 21h .Uniquement dans X. Après la ligue.

#### Léviator :

Mozheim entre 20h et 21h. Après la ligue.

#### Ptéra :

Roche-sur-gliffe donnée par un scientifique.

#### Mewtwo Y :

La ramasser après avoir capturé Mewtwo . Uniquement dans Y.

#### Mewtwo X :

La ramasser après avoir capturé Mewtwo . Uniquement dans X.

#### Pharamp :

La Méga-Gemme Pharamp est donné par un vieille homme près du spot photo sur la Baie Azur (Surf à partir du Port

Tempères).

#### Cizayox :

Derièrè le Blizzaroi dans la Caverne Gelée. Après la ligue.

#### Scarhino :

Forêt Neuvertault entre 20h et 21h. Uniquement dans Y. Après la ligue.

#### Tyranocif :

Arène d'escalade entre 20h et 21h. Uniquement dans X.

#### Démolosse :

Route 16 entre 20h et 21h. Uniquement dans X. Après la ligue.

#### Braségali :

Obtenue avec le poussifeu distribué lors de l'événement du 12 Octobre au 15 Janvier par cadeau mystère.

#### Gardevoir :

Café d'Illumis . Le maître de la Ligue l'échange avec son tréal contre n'importe quelle Pokémon.

#### Mysdibule :

Deuxième étage du fort-vanitas.

#### Galeking :

Arène d'escalade entre 20h et 21h. Y uniquement.

#### Charmina :

Rommant-sous-bois entre 20h et 21h. Après la ligue.

#### Elecsprint :

Route 16 entre 20h et 21h. Uniquement dans Y. Après la ligue.

#### Branette :

Chambre Néant. Après la ligue.

#### Absol :

Serena la donne quand vous l'affrontez et que vous gagnez à Bastique. Après la ligue.

#### Carchacrok :

Route victoire entre 20h et 21h. Après la ligue.

#### Lucario :

Combattre la fille avec Lucario en haut de la tour maîtrise . Puis accepter que le Lucario reste avec vous . Il tiens sa

Lucarite.

Blizzaroi :

Parler au Blizzaroi après l'avoir sauvé de la Team Flare, dans la Caverne Gelée.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Premier Badge

##### Prologue

Vous commencez votre aventure à Bourg-Croquis : remontez dans votre chambre en interagissant avec le miroir pour vous mettre en tenue après avoir croisé votre mère. Sortez pour croiser vos voisines, suivez-les le long du sentier de la Route 1 et sauvegardez à l'entrée de la ville de Quarellis : vous aurez ainsi la possibilité de recharger votre partie si la Nature du Starter que vous allez choisir ne vous convient pas. Faites quoi qu'il en soit votre choix entre Feunnec, Marisson et Grenousse, puis faites mine de retourner à Bourg-Croquis pour livrer votre premier duel, qui sera à votre avantage. Vous avez dès lors accès au Système de Perfectionnement Virtuel pour entraîner vos pokémons en dehors des combats.

Retournez chez vous à Bourg-Croquis pour recevoir la Carte, retournez à Quarellis, parlez au marchand à droite de la fontaine pour recevoir une Potion et achetez-en quelques unes de plus si besoin dans le magasin de droite. Dirigez-vous ensuite vers la Route 2 pour combattre vos premiers pokémons sauvages et apprendre les rudiments de la capture. Vous recevrez dans la foulée 10 Poké Balls de la part de Serena. Au bout de la zone, un premier dresseur vous défie avec un Zigzaton de niveau 5 devant l'entrée de la forêt.

##### Forêt de Neuvartault

Votre amie se joint à vous pour la traversée de la forêt et se fera un plaisir de soigner vos pokémons. Dans cette forêt, vous aurez également l'opportunité de capturer des pokémons utiles pour la suite, tels que Feuillajou, Flotajou et Flamajou, respectivement de type plante, eau et feu. Voici les dresseurs et les objets que vous trouverez sur votre chemin avant d'atteindre la Route 3.

Dresseur 1  
Lépidonille Nv.3  
Passerouge Nv.3

Dresseur 2  
Pikachu Nv.5

Dresseur 3  
Aspicot Nv.2  
Sapereau Nv.4

##### Objets

Potion x3  
Antidote  
Anti-Para (trouvé par Sannah)

Poké Ball

### Route 3

Sur cette route, vous pourrez entre autres capturer le mythique Pikachu. Traversez la zone pour rejoindre la ville de Neuvartault.

Dresseur 1  
Chenipan Nv.2  
Azurill Nv.4

Dresseur 2  
Pichu Nv.5

Dresseur 3  
Keunotor Nv.6

Dresseur 4  
Feuillajou Nv.3  
Flamajou Nv.3  
Flotajou Nv.3

Objets  
Rappel (coupe)  
Super Potion

### Neuvartault

A droite du Centre pokémon, la boutique de vêtements vous propose une sélection de chapeaux : profitez-en ! Dans l'une des maisons en haut à gauche, un montagnard vous propose également d'échanger son Canarticho contre un Sapereau. Dans une habitation sur la droite, un enfant vous donnera une Super Ball, tandis qu'à l'École Pokémon, vous recevrez des Attaques + et des Défenses +, utilisables uniquement en combat.

Rendez-vous ensuite devant l'Arène pour affronter une dresseuse possédant un Zigzaton de niveau 7 : vous obtenez ainsi les Rollers. Avant de vous attaquer à l'arène, de type Insecte, capturez et entraînez si vous en avez besoin un Hélionceau sur la route 22 à l'est, cela vous simplifiera la tâche. Voici à quoi vous devrez vous frotter une fois à l'intérieur :

Dresseur 1  
Coxy Nv.10

Dresseur 2  
Pérégrain Nv.10

Dresseur 3  
Coconfort Nv.7  
Aptrini Nv.9

Championne Violette  
Arakdo Nv.10  
Prismillon Nv.12

Victorieux, vous obtenez le premier Badge et la CT Harcèlement. Dirigez-vous ensuite vers le nord-ouest de la ville pour faire mine d'en sortir : vous recevez alors le Multi Exp de la part de la soeur de la championne.

### Deuxième Badge

## Route 22

Cette route, à l'est de Neuvartault, mène à la Route Victoire et à la Ligue Pokémon. Vous ne pouvez bien entendu pas accéder à ces zones pour le moment, mais rien ne vous empêche de vaincre les dresseurs du coin en capturant quelques créatures !

Dresseur 1  
Psykokwak Nv.6  
Hélionceau Nv.7

Dresseur 2  
Poissirène Nv.6  
Marill Nv.6

Dresseur 3  
Riolu Nv.9

Dresseur 4  
Roucoul Nv.7  
Chrysacier Nv.5

Dresseur 5  
Sapereau Nv.8

Dresseur 6  
Flabébé Nv.8

Objets  
Super Potion

## Route 4

Beaucoup d'insectes vous attendent sur cette route, donc sortez les filets ! Vous pourrez également trouver des Flabébés, des pokémons du tout nouveau type fée. Une pléthore de dresseurs vous attend quoi qu'il en soit de pied ferme le long du chemin, donc assurez-vous d'avoir quelques potions et en avant. Arrivé au terme des champs de fleurs, vous approchez d'Illumis et recevez la CT Retour.

Dresseur 1  
Ecrapince Nv.10

Dresseur 2  
Passerouge Nv.10

Dresseur 3  
Roucoul Nv.10

Dresseur 4  
Cheniti Nv.7 x3

Dresseur 5  
Rozbouton Nv.10

Dresseur 6  
Magicarpe Nv.9

Dresseur 7  
Ecrapince Nv.10

Dresseur 8  
Pichu Nv.7  
Pikachu Nv.9

Dresseur 9  
Ecrapince Nv.10

#### Objets

Repousse  
Super Potion  
Super Ball  
Antidote  
Pic Venin  
Filet Ball  
Huile

### Illumis

Suivez vos guides pour arriver au laboratoire, montez au 2ème avec l'ascenseur, parlez à la scientifique sur la droite pour recevoir la CT Faux-Chage et allez vous entretenir avec le Professeur pour livrer un petit combat. Platane possède les pokémons Bulbizarre, Carapuce et Salamèche, tous au Nv.10. Prenez soin de sauvegarder avant d'engager le combat, car le Professeur vous donnera ensuite l'opportunité de choisir l'un de ces trois pokémons !

Rendez-vous ensuite au 1er étage pour obtenir 5 Luxe Balls de la part d'une scientifique, sortez du laboratoire et rejoignez votre amie au Café Soleil sur la gauche dans le boulevard. Visitez ensuite les différents buildings accessibles pour notamment récupérer une Vive Griffe, 5 Rapide Balls et 5 Chrono Balls dans l'un d'entre eux en visitant l'étage. Votre visite terminée, sortez de la ville par le sud-ouest pour vous voir expliqué le principe d'Auras et rejoindre la route 5.

### Route 5

A partir de cette route, les combats en horde deviennent possibles : soyez donc sur vos gardes car vous ne serez pas à l'abri de vous faire attaquer par 5 Baggiguanes en même temps ! Au niveau des captures, c'est le bon moment pour vous procurer un type combat, Pandéspiègle et Baggiguane, justement, remplissant très bien cet office. Empruntez à rollers les rambardes pour explorer la zone jusqu'à atteindre Fort Vanitas

Dresseur 1 (combat double)  
Posipi Nv.11  
Negapi Nv.11

Tierno  
Ecrapince Nv.12

Dresseur 2  
Kadabra Nv.13

Dresseur 3  
Sapereau Nv.9  
Cabriolaine Nv.11

Dresseur 4  
Doduo Nv.12

Dresseur 5  
Keunotor Nv.12  
Mystherbe Nv.10

Dresseur 6  
Fouinette Nv.12

Dresseur 7  
Feuillajou Nv.12

Dresseur 8 (coupe)  
Carvanha Nv.10  
Pandespiègle Nv.10

#### Objets

Super Potion x2  
Super Ball  
Miel x3 (donné)  
CT10 Aiguillage  
Attaque +  
Bec Pointu (coupe)

### Fort Vanitas

Allez faire vos emplettes au Centre pokémon, parlez à l'homme sur la gauche du bâtiment pour récupérer une Hyper Ball, puis visitez l'hôtel en haut à gauche pour parler à ses occupants et obtenir un Total Soin et une Aura Atq. Spé. N.1. En explorant le reste de la ville et en parlant à ses occupants, vous obtiendrez également un Jus de Baie, la CT Larcin, un Morceau d'Étoile et un Chococoeur.

Rendez-vous ensuite au nord dans le Fort proprement dit, récupérez la Corde Sortie à l'étage et sortez vers l'ouest la route 7.

### Route 7

Allez vers le sud pour rejoindre le champ de baies. En plus de récupérer quelques baies, vous obtiendrez le Nénurrosor, grâce auquel vous pourrez arroser vos plants et vous lancer corps et âme dans la culture de la baie, et étant donné le nombre de plants disponibles, vous aurez de quoi faire.

Allez ensuite droit à l'ouest pour constater le blocage et retournez emprunter l'embranchement au sud pour rejoindre la route 6.

#### Objets

Grain Miracle (champ de baies)  
Soin Ball

### Route 6

Traversez simplement l'allée en combattant les deux touristes pour parvenir au Palais Chaydeuvre. En empruntant ensuite les allées sur votre gauche et votre droite, vous retournerez sur la route 6 pour combattre d'autres dresseurs et trouverez quelques pokémons sauvages intéressants dans les hautes herbes, tels des Monorpales et autres Psytigris.

Dresseur 1  
Pikachu Nv.11  
Psykokwak Nv.11  
Roucoul Nv.11

Dresseur 2  
Zigzaton Nv.11  
Tarsal Nv.11  
Gloupti Nv.11

Dresseur 3 (combat double)  
Couafarel Nv.14 x2

Dresseur 4  
Psytigri Nv.12  
Papilusion Nv.12

Dresseur 5  
Venipatte Nv.12  
Baggiguane Nv.12

Dresseur 6  
Sapereau Nv.14

Dresseur 7  
Passerouge Nv.14

Dresseur 8  
Muciole Nv.14

Dresseur 9  
Lumivole Nv.14

Dresseur 10  
Cradopaud Nv.11  
Dardagnan Nv.13

Objets  
Spécial +  
Réveil  
Baie Gowav  
Hyper Ball  
Antidote  
Vitesse +  
Anti-Para  
CT09 Choc Venin

### Palais Chaydeuvre

Il vous en coûtera la coquette somme de 1000 Poké dollars pour entrer dans le château. Ramassez l'Huile à gauche de l'entrée pour compenser et entrez. Utilisez l'un des lits sur la gauche pour remettre vos pokémons d'aplomb, montez dans l'aile gauche pour ramasser la Pièce Rune dans la première salle et passez au centre pour rejoindre les jardins.

Vous récupérerez la CS01 Coupe dans le petit labyrinthe de gauche et pourrez donc commencer à tailler du buisson !

Pour l'heure, rendez-vous toutefois au fond des jardins pour retrouver le Couafarel rebelle : placez d'abord Sannah au milieu du labyrinthe, en retrait, pour pouvoir pousser le Couafarel vers le haut, puis déplacez votre amie en haut à gauche ou à droite pour pouvoir acculer le pokémon. Retournez ensuite au château et rejoignez le balcon par la galerie qui sépare les deux ailes du 1er étage. Vous récupérerez ainsi pendant la scène la Pokéflûte et la CT Abri.

Objets  
CS01 Coupe  
Super Potion  
Antidote  
Défense Spéciale

### Route 7



De retour sur la route bloquée par le Ronflex, sauvegardez avant de le réveiller avec la Pokéflûte si vous souhaitez le capturer et engagez les hostilités. Vous croisez ensuite la Pension pokémon, où vous pourrez laisser vos créatures s'entraîner et faire des bébés en toute liberté. Vous trouverez également le Château de Combat sur votre route, dans lequel vous êtes libre de faire une halte. Vous atteignez ensuite la Cave Connecterre.

Dresseur 1  
Queulorior Nv.16

Dresseur 2 (combat double)  
Queulorior Nv.16 x2

Dresseur 3  
Queulorior Nv.16

Trovato & Tierno  
Pikachu Nv.14  
Ecrapince Nv.16  
Flabébé Nv.14

Objets  
Déf. Spé. +  
Petit Champi  
Baie Kika  
Poudre Argentée

### Château de Combat

Il n'y a guère que des combats à mener ici, mais cela en fait également l'endroit idéal pour accumuler argent et expérience ! Par la suite, en parlant à la domestique à l'entrée, vous pourrez envoyer de coûteuses invitations pour faire venir des dresseurs et mener d'autres combats. En complétant les premiers affrontements, d'autres nobles feront leur arrivée au fur et à mesure et vous deviendrez aisément Vicomte.

Dresseur 1  
Cheniti Nv.15

Dresseur 2  
Granivol Nv.15

Dresseur 3  
Riolu Nv.15

Dresseur 4  
Hypotrempe Nv.15

Dresseur 5  
Keunotor Nv.15

Dresseur 6  
Coxy Nv.15

Dresseur 7  
Flabébé Nv.

Dresseur 8  
Kecleon Nv.20

### Cave Connecterre

Pour l'heure, dirigez-vous vers l'entrée sud de la caverne pour vous rendre à Roche-sur-Gliffe via la route 8.

Entrée Nord

Dresseur 1  
Couaneton Nv.12  
Hélionceau Nv.12  
Pikachu Nv.12  
Mystherbe Nv.12

#### Objets

CT40 Aéropique

### Route 8

En arrivant sur les lieux, les assistantes du Professeur Platane ajoutent les Côtes de Kalos à votre Pokédex. Dans les hautes herbes alentours, vous pourrez mettre la main sur des Absols, des Sepiatops, ainsi que sur le rare Draby, des pokémons potentiellement intéressants pour votre équipe. Sautez sur les piliers de terre vers le sud et vous arriverez rapidement à destination.

Dresseur 1  
Coupenotte Nv.19

Dresseur 2  
Pandespiègle Nv.15  
Cabriolaine Nv.16  
Poissirène Nv.17

Dresseur 3  
Machoc Nv.20

#### Objets

PV Plus  
???  
Pierre Plante

### Roche-sur-Gliffe

Parlez aux habitants pour récolter la Canne à l'Aquarium, les CT Eclate-Roc et Force-Nature ainsi qu'une Scuba Ball, puis entrez dans le bureau d'étude des fossiles. Passez ensuite dans le bâtiment à droite du centre en récupérant le Casque Brut au passage pour rejoindre la route 9.

### Route 9

Enfourchez le Rhinocorne pour vous frayer un chemin sur le sentier en détruisant les obstacles avec A. Durant votre traversée, les Mascaimans et les Galvarans font leur entrée : capturez-les donc si vous avez besoin d'un type sol ou électrique et soignez votre équipe auprès de l'infirmière avant d'entrer dans la grotte.

Dresseur 1 (combat aérien)

#### Objets

Défense +  
Anti-Para  
Pierre Feu  
Sombre Ball

### Grotte Étincelante

Vous trouverez entre autres des Machocs, des Rhinocornes et des Osselaits dans cette caverne. Suivez les cristaux verts pour parvenir au plus vite à la sortie ou empruntez les embranchements annexes pour trouver une Pierre Dure et la CT Griffes Ombre. Vous tombez alors nez à nez avec un membre de la Team Flare, qu'il vous faudra vaincre avant de pouvoir poursuivre votre exploration. Des Grindurs vous tomberont ensuite littéralement dessus : profitez de l'occasion pour vous procurer ce puissant pokémon défensif !

Au bout du chemin, vous retrouvez le professeur et pouvez choisir entre les fossiles Mâchoire et Nageoire. Le premier donnera un pokémon de type Dragon/Roche une fois recréé au bureau d'étude tandis que l'autre donnera un type Roche/Glace. A vous de choisir ! Utilisez ensuite une corde sortie pour revenir plus rapidement à Roche-sur-Gliffe et allez si vous le souhaitez redonner vie à votre fossile au centre avant de traverser l'aquarium, direction

Team Flare 1  
Malosse Nv.18  
Nosferapti Nv.18

Team Flare 2  
Gloupti Nv.18  
Dynavolt Nv.18

Team Flare 3 (combat double)  
Baggiguane Nv.20  
Cradopaud Nv.20

Objets  
Pierre Dure  
CT65 Griffes Ombre  
Corde Sortie

### Route 8 (deuxième partie)

A l'entrée de la plage, une jeune femme vous offrira le Cherch'Objet, qui vous aidera à dénicher quelques objets cachés dans le décor. Après quelques combats de dresseur, vous arrivez sans peine à Relifac-le-Haut.

Dresseur 1  
Goélise Nv.19  
Psychokwak Nv.21

Dresseur 2  
Tentacool Nv.19 x3

Dresseur 3  
Kokiyas Nv.20  
Stari Nv.20

Dresseur 4  
Maskadra Nv.22

Objets  
Baie Mago

### Relifac-le-Haut

Parlez aux habitants et explorez la ville pour récolter les différents objets qui s'y cachent, entrez dans la boutique de vélo en choisissant le premier choix de réponse pour obtenir la Bicyclette et faites mine de monter en haut de la piste cyclable à l'est pour recevoir la CS04 Force de la part du champion d'arène. Une fois fin prêt, rendez-vous dans ladite arène juste à côté pour en défier les gardiens, qui utilisent des pokémons de type Roche.

Dresseur 1  
Crabicoque Nv.21  
Relicanthe Nv.23

Dresseur 2  
Solaroc Nv.22  
Séléroc Nv.22

Dresseur 3  
Nodulithe Nv.24

Dresseur 4  
Rhinocorne Nv.21  
Tarinor Nv.21  
Onix Nv.21

Champion Lino  
Amagara Nv.25  
Ptyranidur Nv.25

La victoire en poche, le champion vous offre la CT39 Tomberoché et le Badge Mur, qui vous permet d'utiliser Force en dehors des combats. Mettez cela à profit pour monter jusqu'à la Cave Connecterre et poussez les blocs pour créer un raccourci. Vous récupérerez aussi ainsi les CTs Frustration et Aéropique. Ne vous reste ensuite plus qu'à reprendre votre périple sur la route 10, au nord de Relifac-le-Haut.

#### Objets

Sachet Senteur  
Défense +  
Super Potion  
CS04 Force  
Spécial +  
Baies Kika (questionnaire)  
CT44 Repos  
CT88 Blabla Dodo  
Noeud Destin  
Aura Gain N. 1

### Troisième Badge

#### Route 10

Rien de bien nouveau sous le soleil sur cette route, si ce n'est quelques pokémons qui pourront retenir votre attention pour renforcer votre équipe, comme Brutalibré, le nouveau pokémon de type Vol/Combat, ou les Gringolems de type Sol/Spectre. Les champs traversés, vous arrivez à Cromlac'h.

Dresseur 1  
Nucléos Nv.22

Dresseur 2  
Floravol Nv.19  
Azumarill Nv.19  
Insolourdo Nv.19

Sbire Flare 1  
Malosse Nv.21  
Nosferalto Nv.23

Dresseur 3  
Méditikka Nv.19  
Kirlia Nv.21

Sbire Flare 2  
Dynavolt Nv.23  
Cradopaud Nv.21

Sbire Flare 3  
Gloupti Nv.24

Dresseur 4  
Baudrive Nv.19  
Hippopotas Nv.19  
Pachirisu Nv.19

Objets  
Baie Papaya  
CT73 Cage- Éclair (Force)  
Plaque Esprit  
Précision +  
Pierre Foudre

### Cromlac'h

En avançant dans la ville, vous apercevez un Sbire Flare courir vers le nord-ouest : suivez-le, puis faites mine de sortir à l'est de la ville pour écoper d'un petit combat contre Cornélia et ses deux Lucarios Nv.25. Vous avez ensuite accès à la route 11

Objets  
CT66 Représailles  
Sable Doux  
Chrono Ball  
Aura Vitesse N. 1  
Pierre Stase

### Route 11

Rien à signaler sur cette route, hormis un appel que vous recevrez à mi-parcours de la part du Professeur Platane, qui vous enjoint à aller voir Pépé Volution.

Dresseur 1  
Nucléos Nv.22  
Cryptéro Nv.24

Dresseur 2  
Kungfouine Nv.28

Dresseur 3 (combat double)  
Machopeur Nv.28  
M.Mime Nv.26

Dresseur 4 (combat aérien)

Objets  
Baie Citrus  
CT69 Poliroche

## Hyper Potion

### Grotte Miroitante

Le type Psy est à l'honneur dans cette grotte, qui abrite entre autres des Qulbutokés et des Nucléos. A l'étage inférieur, une infirmière se fera un plaisir de soigner votre équipe si besoin, n'hésitez donc pas à traîner dans les environs pour monter quelques niveaux bienvenus en utilisant les miroirs de la caverne pour repérer des escaliers ou des entrées camouflés. Sur le chemin, Tierno vous offrira la CT Flash sans demander son reste. Vous atteignez sans transition la ville de Yantreizh à la sortie de la grotte.

#### Dresseur 1

Linéon Nv.26

#### Dresseur 2

Judokrak Nv.26

Brutalibré Nv.26

#### Dresseur 3

Doduo Nv.24

Granbull Nv.24

Galvaran Nv.25

#### Dresseur 4

Nidorina Nv.26

#### Dresseur 5

Karacée Nv.28

#### Dresseur 6

Eoko Nv.24

Gringolem Nv.24

#### Dresseur 7

Nidorino Nv.26

#### Dresseur 8 (combat double)

Apireine Nv.26

Apitrini Nv.26

#### Dresseur 9

Absol Nv.26

Scarabrite Nv.25

#### Dresseur 10

Mascaïman Nv.22

Excavarenne Nv.24

Crabicoque Nv.23

### Objets

Rappel

Pierre Lune

Faiblo Ball

Ceinture Noire

Corde Sortie

Hyper Potion

Fer

Plaque Terre

### Yantreizh

Faites le tour de la ville pour récupérer tous les objets qui y traînent et progressez vers le nord avec vos amis, dont Tierno, qui vous donne une Pierre Insolite. Vous atteignez alors la Tour Maîtrise.

#### Objets

Grelot Zen

Aura Critique N. 1

Poussière Étoile x5 (type psy ou vol nécessaire)

Evoluroc

### Tour Maîtrise

Entrez dans la salle face à vous et préparez-vous à combattre Serena après la conversation avec Pépé Volution.

Serena

Mistigrix Nv.28

Absol Nv.28

Boguérisme/Roussil/Crôaporal Nv.30

Victorieux, retournez à la ville pour défier les gardiens de l'arène.

### Yantreizh

Voici à quels affrontements vous devrez vous préparer en pénétrant dans l'arène, qui est cette fois dédiée au type Combat.

Dresseur 1

Pandespiègle Nv.27

Judokrak Nv.27

Machopeur Nv.27

Dresseur 2

Méditikka Nv.28

Kungfouine Nv.28

Dresseur 3

Scarhino Nv.30

Dresseur 4

Karacée Nv.27

Hariyama Nv.29

Championne Cornélia

Kungfouine Nv.29

Machopeur Nv.28

Brutalibré Nv.32

En récompense de votre victoire, vous recevez le Badge Lutte ainsi que la CT98 Poing Boost. Cornélia vous donne également rendez-vous en haut de la Tour Maîtrise pour une autre joute pokémon.

### Tour Maîtrise

Arrivé en haut de la tour sauvegardez avant de sortir sur le balcon. Vous recevez votre Méga-Anneau et l'un des Lucarios de Cornélia vient à vos côtés, équipé de sa Lucarite. Mettez KO le Lucario ennemi en méga-évoluant et

acceptez ce nouvel allié de poids dans votre équipe! (la sauvegarde précédente pouvant vous permettre de recommencer le combat pour obtenir une Nature adéquate).

#### Objets

CT47 Balayette

### Quatrième Badge

A peine faites-vous mine de sortir de la ville par l'est vers la route 12 que Serena vient vous offrir la CS03 Surf, qui vous permet dès lors de voguer sur les flots à dos de pokémon.

### Route 12

Utilisez votre nouvelle capacité pour traverser le bras de mer et visiter le Ranch Cabriolaine et montez sur l'un d'entre eux pour pouvoir explorer la zone plus amplement, grâce à leur capacité à sauter par dessus les obstacles. Dans les hautes herbes, vous pourrez ici trouver quelques Tauros, en plus des innombrables Tentacools qui vous attendent dans l'eau, et la Baie Azur s'étend au nord si vous souhaitez l'explorer maintenant.

Dresseur 1

Qwilfish Nv.29

Opermine Nv.27

Dresseur 2

Linéon Nv.28

Dresseur 3

Séviper Nv.27

Ecrèmeuh Nv.29

Dresseur 4

Yanma Nv.27

Papilord Nv.27

Scobolide Nv.27

Dresseur 5

Mangriff Nv.27

Tauros Nv.29

Dresseur 6

Magicarpe Nv.24 x6

#### Objets

Baie Willia

CT45 Attraction (ranch)

Restes

Chantibonbon

Pierre Éclat

### Port Tempères

Arrivé au port, Serena vous donne rendez-vous devant l'arène pour un combat. Parlez comme d'habitude aux autochtones pour notamment récupérer la Super Canne, entrez dans la gare pour récupérer la CS02 Vol de la part du Professeur Platane et empruntez le monorail pour atteindre le coeur de la ville. Au nord, votre rivale vous attend.

Serena

Mistigrix Nv.31

Boguériss/Roussil/Crôaporol Nv.33



Absol Nv.31

L'arène vous est alors accessible et n'attend que vous. Le thème du champion local est le type Plante, donc sortez vos types Feu, Vol et Insecte pour triompher.

Dresseur 1  
Feuiloutan Nv.32

Dresseur 2  
Grindur Nv.32  
Lombre Nv.29  
Vortente Nv.29

Dresseur 3  
Rosélia Nv.30  
Cheniselle Nv.30

Dresseur 4  
Ortide Nv.29  
Noadkoko Nv.31

Champion Amaro  
Cotovol Nv.31  
Chevroum Nv.34  
Boustiflor Nv.31

Victorieux, vous obtenez le Badge Végétal ainsi que la CT86 Noeud Herbe et êtes libre de continuer votre périple vers le sud.

Objets  
Mouchoir Soie  
Œuf Chance  
CT62 Acrobatie  
Métronome  
Aura Amitié N. 1  
Plaque Ciel  
Poképlumet  
Boue Noire

## Cinquième Badge

### Route 13

Après avoir laissé les assistantes de Platane améliorer votre Pokédex, vous accédez aux steppes proprement dites et ce sont les types Sol et Dragon qui sont ici à l'honneur. Vous aurez entre autres l'occasion de capturer le puissant Griknot, Carchakrok en devenir, ainsi que des Triopikeurs. Après avoir fait le tour des environs, dirigez-vous vers le sud-ouest pour tomber sur un Sbire Flare qu'il va vous falloir discipliner.

Sbire Flare  
Démolosse Nv.31  
Nosferalto Nv.33

Examinez ensuite le côté droit du gros caillou juste derrière vous pour trouver le Passe Centrale. Le passe en main, déverrouillez et passez la porte non loin pour accéder à la Centrale.

Objets

Roche Lisse  
Huile Max  
Anti-Brûle  
CT57 Rayon Chargé  
Plaque Flamme  
Pierre Soleil

### Centrale de Kalos

Évoluez dans le dédale de la centrale en battant un par un les sbires qui se présentent jusqu'à pouvoir accéder au coeur de la structure.

Sbire Flare 1  
Baggiguane Nv.32  
Cradopaud Nv.32

Sbire Flare 2  
Cradopaud Nv.31  
Nosferalto Nv.33

Sbire Flare 3  
Grahya Nv.34

Sbire Flare 4  
Baggiguane Nv.32  
Nosferalto Nv.32

Sbire Flare 5  
Nosferalto Nv.32  
Grahya Nv.32

Sbire Flare 6  
Avaltout Nv.34

Sbire Flare 7  
Léopardus Nv.31  
Avaltout Nv.33

Sbire Flare 8  
Cradopaud Nv.31  
Baggiguane Nv.31  
Léopardus Nv.31

Vous tombez ensuite sur un Manager de la Team Flare qui va tenter de vous expédier ad patres avec son Démolosse Nv.36. Sa supérieure Ancolie vous défie ensuite à l'aide de son Grahya Nv.38. Vous êtes ensuite rejoint par les assistantes de Platane qui, déguisées, vous remettent une poignée de Guérisons. Vous êtes ensuite libre de poursuivre votre chemin sur la route 13 qui s'étend au sud.

### Objets

Plaque Volt

### Route 13

Brisez les rochers sur la droite après votre étrange rencontre pour récupérer un Super Bonbon avant de rejoindre Illumis par le passage au sud.

### Illumis

Rejoignez la Tour Prismatique au centre de la ville, entrez-y après la scène de l'illumination et empruntez l'ascenseur au centre. Vous voilà dans l'arène de la ville, dédiée aux pokémons de type Electrik : sortez donc vos meilleurs pokémons Sol, Dragon et Plante pour faire un carnage jusqu'à battre le champion lui-même. Voici également les réponses au quizz de la petite soeur de Lem : 3, 1, 3, 2. Notez que vous pouvez faire exprès de donner des mauvaises réponses pour combattre les trois dresseurs à chaque étage et ainsi engranger plus d'expérience.

Dresseur 1  
Dedenne Nv.34

Dresseur 2  
Raichu Nv.35

Dresseur 3  
Pharamp Nv.36

Dresseur 4  
Posipi Nv.34

Champion Lem  
Emolga Nv.35  
Magnéton Nv.35  
Iguolta Nv.37

Une fois la victoire en poche, vous emportez le Badge Tension ainsi que la CT24 Tonnerre. A la sortie, le Professeur Platane vous donne ensuite rendez-vous au café Lysandre, l'établissement rouge à côté du centre pokémon que vous aviez croisé.

Objets  
CT82 Draco-Queue (musée)

## Sixième Badge

Après avoir reçu une Roche Royale des mains de Lysandre, dirigez-vous vers le nord de la ville et sortez-en par la route 14

### Route 14

Sitôt sorti, vous êtes défié par Serena.

Serena  
Mistigrix Nv.35  
Blindépique/Goupelin/Amphinobi Nv.37  
Absol Nv.35

Votre rivale dans les choux, commencez l'exploration des marais en y défiant tous les dresseurs jusqu'à ce que Sannah vous interpelle sur la gauche.

Dresseur 1  
Arbok Nv.37  
Némélios Nv.37

Dresseur 2  
Mucuscule Nv.38

Dresseur 3  
Funécire Nv.34

Spectrum Nv.34

Dresseur 4

Tétarte Nv.35

Incisache Nv.36

Ramboum Nv.34

Dresseur 5

Floette Nv.33

Cupcanaille Nv.35

Après la petite histoire de fantôme, reprenez votre route vers le nord et vous arrivez très rapidement à Romant-sous-Bois.

#### Objets

Super Bonbon

Rune Purifiante

Gros Champi

Baie Selro

CT61 Feu Follet

Hyper Potion

CT06 Toxik (donnée)

Roche Humide

Rune Sort

### Romant-sous-Bois

Faites votre tournée locale pour récupérer quelques objets et lancez-vous à la conquête de l'arène, axée sur le tout nouveau type Fée, et dont les téléporteurs pourront éventuellement vous faire tourner en bourrique quelques minutes.

Dresseur centre

Dedenne Nv.38

Azumarill Nv.38

Dresseur bas-droite

Cocotine Nv.40

Dresseur centre-gauche

Trousselin Nv.37

Kirlia Nv.37

Granbull Nv.37

Dresseur haut-droite

Cupcanaille Nv.40

Championne Valérieane

Mysdibule Nv.38

M.Mime Nv.39

Nymphali Nv.42

En sortant vainqueur du duel, vous obtenez le Badge Nymphe ainsi que la CT99 Éclat Magique. A la sortie de l'arène, vos amis vous rejoignent à les suivre à l'usine de Poké Balls au nord.

#### Objets

CT41 Tourmente

Aura Rencontre N. 1

Huile

Ectoplasmite

## Septième Badge

### Usine de Poké Balls

Parlez à Sannah sur le côté pour libérer la voie, explorez les labyrinthes à droite et à gauche puis entrez. Empruntez les tapis roulants successifs en vous débarrassant des sbires, montez à l'étage et allez soigner vos pokémons dans la salle de repos au fond à gauche. Activez ensuite la console au sud pour que le tapis roulant vous emmène vers d'autres escaliers et le bureau au nord-est.

Sbire Flare 1  
Coatox Nv.37

Sbire Flare 2  
Grahya Nv.36  
Nosferalto Nv.36

Sbire Flare 3  
Baggiguane Nv.36  
Grahya Nv.36

Sbire Flare 4  
Avaltout Nv.37

Dans le bureau, vous affrontez une Manager de la Team Flare :  
Baggiguane Nv.37  
Démolosse Nv.38

Suivi d'un autre affrontement contre Cyane et Brasénie en combat double :  
Léopardus Nv.41  
Elecsprint Nv.41

Le PDG de l'usine vous donne ensuite le choix entre une Master Ball et une Maxi Pépite : quel que soit votre choix, vous recevrez les deux objets ! Sortez ensuite de l'usine et rejoignez la route 15 à l'est de Romant-sous-Bois.

### Objets

Rappel Max  
Huile Max  
Rapide Ball  
Chrono Ball

### Route 15

Méfiez-vous car certains dresseurs se cachent sous terre sur cette route, de même que les pokéballs qui renferment les items de la zone qui sont enfouies sous des tas de feuilles mortes. Un peu après l'appel de Lysandre et juste avant d'atteindre Frescale à l'est, vous passerez à côté de l'Hôtel Désolation, que vous pouvez commencer à explorer dès maintenant si vous le souhaitez.

Dresseur 1  
Eoko Nv.40

Dresseur 2  
Miradar Nv.37  
Rhinolove Nv.38  
Hypocéan Nv.39

Dresseur 3  
Carmache Nv.41

Dresseur 4  
Rafflesia Nv.41

Dresseur 5 (combat double)  
Grodrive Nv.40  
Floette Nv.40

Dresseur 6  
Dedenne Nv.37  
Cocotine Nv.39

Dresseur 7  
Funécire Nv.38  
Méios Nv.38

#### Objets

Baie Mepo  
Rappel  
PP Plus  
Muscle +  
Bracelet Macho  
Total Soin

### La Frescale

Faites votre petit tour d'horizon après la conversation avec Platane en passant par le Centre Pokémon, puis dirigez-vous vers le nord juste à droite du moulin pour atteindre la caverne gelée.

#### Objets

Aura Précision N. 1  
Baie Citrus  
Grosse Racine

### Caverne gelée

Avancez jusqu'à trouver le Mammochon inquiet et progressez vers le nord et la caverne proprement dite. Montez à l'étage par les escaliers de droite, glissez contre les parois en vous dirigeant vers l'ouest puis le sud afin d'explorer tous les recoins de la caverne et trouver l'infirmière en hauteur dans la première salle et continuez vers le nord. En empruntant l'étroit passage en glissant sur la droite, vous atteignez un sous-sol isolé renfermant la CT Souffle Glacé. Pour y parvenir, utilisez le déplacement en diagonal.

Dresseur 1  
Vibraninf Nv.44

Dresseur 2 (combat aérien)  
Hexagel Nv.45

Dresseur 3  
Queulorior Nv.44

Dresseur 4  
Dimoclès Nv.46

Dresseur 5

Raichu Nv.42  
Akwakwak Nv.42  
Ossatueur Nv.43

Dresseur 6  
Relicanth Nv.42  
Rhinoféros Nv.42

Dresseur 7 (combat double)  
Groret Nv.44  
Hariyama Nv.46

Dresseur 8  
Baggaïd Nv.43  
Judokrak Nv.44

Dresseur 9  
Karaclée Nv.43  
Shaofouine Nv.44

Dresseur 10  
Gravalanch Nv.40  
Gravalanch Nv.41  
Strassie Nv.42

Dresseur 11  
Ouvrifier Nv.46

Dresseur 12  
Tarinorme Nv.44

Dresseur 13  
Charmina Nv.46

Une fois arrivé au plus profond de la caverne, vous tombez sur la Team Flare et son goût indémodable pour le complot.

Sbire Flare  
Nosferalto Nv.42  
Elecsprint Nv.42

Myosotis  
Démolosse Nv.48

Victorieux, parlez au Blizzaroi pour recevoir la Blizzarite et retournez à la Frescale pour mettre les voiles à l'est, direction la route 17.

Objets  
Antigel  
Max Repousse  
Hyper Potion  
Huile  
Roche Glace  
Zinc  
CT79 Souffle Glacé

A dos de Mammochon, frayez-vous un chemin dans la neige en brisant les rochers pour explorer les recoins de la toundra et vous ne tarderez pas à rejoindre la ville de Flusselles.

Dresseur 1 (combat aérien)  
Motisma Nv.42  
Papilusion Nv.44

#### Objets

Plaque Glace  
Calcium  
Super Bonbon

### Flusselles

Après vous être vu offert des Bis Balls, faites votre petit tour habituel pour récupérer quelques objets et rendez-vous devant l'arène pour un petit duel avec Serena.

Serena  
Mistigrix Nv.44  
Blindépique/Amphinobi/Goupelin Nv.46  
Aquali/Pyroli/Voltali Nv.44  
Absol Nv.44

Vous êtes ensuite libre d'entrer dans l'arène de Flusselles, toute entière consacrée au type Psy : sortez donc les attaques de type Ténèbre et Insecte et allez réclamer votre septième badge.

Dresseur 1  
Noadkoko Nv.46

Dresseur 2  
Charmina Nv.46

Dresseur 3  
Symbios Nv.46

Dresseur 4  
Lippoutou Nv.46

Dresseur 5  
Gardevoir Nv.46

Championne Astera  
Cryptéro Nv.46  
Roigada Nv.45  
Mistigrix Nv.48

Vous remportez alors le Badge Psychisme ainsi que la CT04 Plénitude en prime. De retour à l'extérieur, un message de Lysandre vous parvient : c'est l'heure de retourner à Illumis !

#### Objets

Aura Expérience N. 1  
CT35 Lance-Flamme  
CT10 Puissance Cachée

### Huitième Badge

Rendez-vous à la Place Rose près du centre pokémon du centre de la ville d'Illumis pour entrer dans le Café Lysandre.



Parlez aux deux personnes présentes pour combattre leur Baggaïd Nv.46 et leur Léopardus Nv.46 et obtenir le mot de passe, puis examinez l'étagère au fond.

### Labos Lysandre

Sitôt entré, un duel contre Lysandre débute.

Lysandre  
Kungfouine Nv.45  
Némélios Nv.47  
Léviator Nv.49  
Cornèbre Nv.45

Vous êtes ensuite libre d'explorer le laboratoire pour y vaincre tous les sbires et récupérer la clef de l'ascenseur. Empruntez le téléporteur de gauche lorsque vous avez le choix, passez par l'ouverture au nord pour recevoir quelques rappels de la part des assistantes de Platane, puis dans l'ouverture à l'ouest un peu plus loin. En suivant toujours l'unique passage possible, entrez dans la pièce au nord pour affronter les lieutenants de Lysandre et poursuivez votre route pour trouver Myosotis, dans une salle à l'est.

Sbire Flare 1  
Avaltout Nv.46

Ancolie  
Grahya Nv.46  
Drakkarmin Nv.48

Sbire Flare 2  
Avaltout Nv.45  
Léopardus Nv.43

Sbire Flare 3  
Léopardus Nv.44  
Grahya Nv.44

Sbire Flare 4  
Démolosse Nv.44  
Coatoux Nv.44

Sbire Flare 5  
Elecsprint Nv.43  
Baggaïd Nv.45

Sbire Flare 6  
Nosferalto v.46

Sbire Flare 7  
Coatoux Nv.44  
Léopardus Nv.44

Cyane  
Elecsprint Nv.46  
Drascore Nv.48

Brasénie  
Léopardus Nv.46  
Scalproie Nv.48

Myosotis  
Démolosse Nv.46  
Dimoret Nv.48

Après cette dernière victoire, vous recevez enfin la Clé Ascenseur : retournez donc à l'entrée de la zone et empruntez ledit ascenseur pour retrouver Lysandre. Après la scène, rejoignez le niveau -3, auquel vous attend un duel contre Xanthin, le bras droit de Lysandre.

Xanthin  
Nostenfer Nv.46  
Sepiatroce Nv.48

Appuyez ensuite sur le bouton bleu pour avoir bonne conscience, mais cela n'empêchera pas l'activation de l'arme. Sortez donc fissa du laboratoire et volez en direction de Cromlac'h.

Objets  
CT12 Provoc  
Rappel  
Hyper Potion  
Super Bonbon

### Cromlac'h

Une fois sur place, dirigez-vous vers le nord-ouest et affrontez le sbire qui vous barre la route.

Elecsprint Nv.45  
Baggaïd Nv.45  
Nosferalto Nv.45

Un peu plus loin, vous êtes ensuite libre de pénétrer dans le repaire de la Team Flare

### Repaire Team Flare

Au fond du laboratoire, Lysandre vous attend pour un nouveau duel.

Lysandre  
Shao fouine Nv.47  
Léviator Nv.51  
Corboss Nv.47  
Némélios Nv.49

Passez ensuite dans le couloir à gauche et menez à leur terme les combats doubles qui vous attendent en compagnie de Serena.

Manager et Sbire Flare 1  
Léopardus Nv.48  
Coatox Nv.50

Manager et Sbire Flare 2  
Elecsprint Nv.50  
Grahya Nv.48

Manager et Sbire Flare 3  
Démolosse Nv.50  
Baggaïd Nv.48

Dans le coeur de la machine, de nouveaux combats solo vous attendent.

Manager Flare 1  
Léopardus Nv.47  
Elecsprint Nv.48

Manager Flare 2  
Avaltout Nv.50

Manager Flare 3  
Grahya Nv.47  
Démolosse Nv.48

Manager Flare 4  
Nosferalto Nv.50

Une fois débarrassé des sbires, sauvegardez immédiatement avant d'avancer vers la machine, car le légendaire de votre version se réveille ! Yveltal ou Xerneas sont tous deux de niveau 50 et disposent respectivement de puissantes attaques de type Ténacité et Fée. Si vous désirez reprendre votre sauvegarde pour pouvoir sélectionner la Nature de votre légendaire, prenez votre mal en patience car un combat contre Lysandre se déclenche avant une quelconque pause. Ce dernier possède à présent un Méga-Anneau et pourra transformer son Léviator, qui devient alors de type Eau/Ténacité : assurez-vous d'avoir de puissantes attaques Electriques, Combats et Plantes pour l'abattre.

Lysandre  
Shaofoine Nv.49  
Némélios Nv.51  
Corboss Nv.49  
Méga-Léviator Nv.53

Après la scène volez jusqu'à Flusselles, où Platane vous donne rendez-vous dans la ville suivante au sud-est.

### Route 18

Sur cette route se trouvent les entrées de la grotte Coda, dont l'exploration vous est partiellement ouverte dès maintenant. Un jeune homme dans la maison vous propose également un duel inversé, où toutes les faiblesses entre les types sont inversées ! En continuant vers le sud, vous ne tardez pas à atteindre la ville de Mozheim.

Dresseur 1  
Brutapode Nv.48  
Scarabruite Nv.48

Dresseur 2  
Shaofoine Nv.52

Dresseur 3  
Limonde Nv.50

Dresseur 4  
Granbull Nv.48  
Dedenne Nv.48

Dresseur 5  
Karaclée Nv.49  
Pandabare Nv.50

Dresseur 6 (combat aérien)  
Ninjask Nv.46  
Libégon Nv.47  
Grodrive Nv.47

### Objets

Hyper Potion  
Baie Parma  
PP Plus  
Défense +  
Huile Max

### Mozheim

Avancez vers le sud et vous ne tarderez pas à être rejoint par le Platane, qui vous défie en duel.

Professeur Platane  
Florizzarre Nv.50  
Tortank Nv.50  
Dracaufeu Nv.50

Flânez ensuite un peu en ville pour récupérer quelques objets intéressants et reprenez la route de plus belle vers le sud.

### Objets

Eau Mystique (questionnaire sur votre starter)  
CT55 Ébullition  
Aura Discrétion N. 1  
Potion Max  
CT89 Demi-Tour  
Super Bonbon

### Route 19

Sur le pont que vous ne tarderez pas à traverser au sud, Sannah vous rejoint et vous lance un duel :

Delcatty Nv.49  
Muplodocus Nv.49  
Goupelin/Amphinobi/Blindépique Nv.51

Elle est ensuite suivie par Tierno qui tient à vous affronter :

Flamibusard Nv.48  
Roserade Nv.49  
Colhomard Nv.52

Enfin, après avoir soigné vos pokémons, Trovato vous demande une vraie confrontation au lieu de comparer son Pokédex au vôtre :

Raichu Nv.49  
Ptéra Nv.49  
Florges Nv.51

Vous recevez ensuite la CS05 Cascade des mains de Sannah, qui vous permettra de remonter les cascades que vous aviez déjà pu croiser auparavant ainsi que les suivantes quand vous aurez acquis le badge suivant ! Reprenez donc votre exploration de la zone en n'oubliant pas de fouiller les marais en contrebas et rejoignez la ville suivante.

Dresseur 1  
Pitrouille Nv.50 x2

Dresseur 2  
M.Mime Nv.49  
Azumarill Nv.49  
Cocotine Nv.49

Dresseur 3 (combat double)

Ecrèmeuh Nv.53  
Tauros Nv.53

Dresseur 4  
Limonde Nv.52

Dresseur 5  
Mamanbo Nv.54

Dresseur 6  
Emolga Nv.51  
Groret Nv.51

Dresseur 7  
Mangriff Nv.51  
Polagriffe Nv.51

Objets  
Rappel Max  
PV Plus  
Os Rare  
Plaque Toxik  
PP Plus  
Baie Nanone  
CT36 Bomb-Beurk

### Auffrac-les-Congères

Faites le tour de cette sympathique bourgade et dirigez-vous ensuite vers le sud et la route 20, où est supposé se trouver le champion local.

Objets  
Aura Récup' PP N. 1  
CT08 Gonflette  
Guérison

### Route 20

Ne cherchez pas de logique dans l'enchaînement des différentes zones boisées que comporte ce bois ! Contentez-vous de tester toutes les sorties pour dénicher les objets cachés jusqu'à pouvoir trouver un passage éclairé au sud. Vous atteignez alors le village pokémon.

Dresseur 1 (combat double)  
Cocotine Nv.53  
Cupcanaille Nv.53

Dresseur 2  
Snubull Nv.51  
Granbull Nv.53

Dresseur 3  
Trousselin Nv.52  
Azumarill Nv.52

Dresseur 4  
Desséliande Nv.54

Dresseur 5  
Dedenne Nv.54

#### Objets

Plaque Herbe  
Baie Sédra  
Anti-Para  
Précision +  
CT53 Eco-Sphère  
Proteine

### Village Pokémon

Après votre discussion avec le champion, explorez les environs, où il vous faudra revenir plus tard pour pénétrer dans la Grotte Inconnue et pour utiliser Cascade au fond, puis rentrez en ville pour partir à l'assaut de l'arène.

#### Objets

Baie Pomroz  
Jolie Aile  
Huile Max  
Plaque Pixie  
Guérison  
CT29 Psyko

### Auffrac-les-Congères

Vous l'aurez sans doute deviné, l'arène est cette fois consacrée au type Glace : sortez donc vos meilleurs attaques de type Combat, Feu et Roche pour vous frayer un chemin jusqu'au champion et le défier. Faites tourner deux fois les cubes roses, trois fois les bleus, revenez faire tourner les cubes roses trois fois pour pouvoir traverser les deux passerelles d'une traite. Activez ensuite une fois l'interrupteur jaune et trois fois le vert pour pouvoir accéder au champion.

Dresseur 1  
Farfuret Nv.54  
Crustabri Nv.55

Dresseur 2  
Cadoizo Nv.54  
Mammochon Nv.55

Dresseur 3  
Hexagel Nv.52  
Cochignon Nv.53  
Lippoutou Nv.54

Dresseur 4  
Polagriffe Nv.54  
Sorbouboul Nv.55

Champion Urup  
Blizzaroi Nv.56  
Hexagel Nv.55  
Séracrawl Nv.59

Vous recevez alors en récompense le Badge Iceberg ainsi que la CT13 Laser Glace, un grand classique qui vous sera certainement utile. Mais votre périple ne s'arrête pas là et la Ligue n'attend que vous : rendez-vous donc sur la route 21, à l'ouest d'Auffrac-les-Congères.

## Ligue Pokémon

### Route 21

Cette route plutôt courte vous propose malgré tout un petit puzzle à base d rochers à pousser dans les trous adéquats. Poussez d'abord le cube du haut tout à gauche, poussez celui qui était juste en dessous tout à gauche également pour le placer dans le trou, puis ramenez le premier tout à droite pour combler un autre trou. Faites le tour en affrontant le dresseur 5 au passage pour pousser le cube au sud vers la droite, surfez, coupez le buisson et refaites le tour pour pousser le rocher vers la droite. Allez enfin pousser le rocher au nord pour accéder à la CT Lance-Soleil.

Dresseur 1

Ténéfix Nv.55

Crabaraque Nv.56

Dresseur 2 (combat double)

Wailord Nv.57

Rafflesia Nv.57

Dresseur 3

Hippodocus Nv.55

Dragmara Nv.57

Dresseur 4

Lugulabre Nv.58

Dresseur 5

Rexilius Nv.59

#### Objets

Plaque Insecte

Bis Ball

Baie Figuy

Elixir

CT22 Lance-Soleil

Super Bonbon

### Route Victoire

Avant même d'entrer sur la Route Victoire proprement dite, un topdresseur vous défie :

Strassie Nv.56

Raichu Nv.56

Hyporoi Nv.57

Vous êtes ensuite libre de traverser la dernière zone vous séparant de la Ligue en y affrontant tous les dresseurs d'élite qu'elle comporte. Une infirmière habillée en rouge vous attend dans les ruines lors du second passage en extérieur si vous désirez faire une petite pause. C'est également au sud de cette position qu'un passage dans la grotte vous permet de former un raccourci, en poussant un rocher avec Force.

Dresseur 1

Dimoret Nv.60

Dresseur 2

Steelix Nv.56

Electrode Nv.56

Kangourex Nv.57

Dresseur 3  
Mackogneur Nv.60

Dresseur 4  
Brutalibré Nv.57  
Shaofouine Nv.58

Dresseur 5  
Tranchodon Nv.58

Dresseur 6  
Charmina Nv.60

Dresseur 7  
Mentali Nv.58

Dresseur 8  
Pandarbare Nv.57  
Scarhino Nv.58

Dresseur 9 (combat double)  
Charmina Nv.58  
Gallame Nv.60

Dresseur 10  
Azumarill Nv.56  
Florges Nv.56

Dresseur 11  
Banshitrouye Nv.58

Juste à droite de l'infirmière sus-mentionnée, Serena viendra vous défier encore une fois, pour mieux vous comprendre selon ses dires :

Mistigrix Nv.57  
Altaria Nv.58  
Blindépique/Amphinobi/Goupil Nv.61  
Aquali/Pyroli/Voltali Nv.57  
Absol Nv.59

En cadeau, vous recevez de la part de votre rivale des Rappels Max, qui pourront vous être utile durant la Ligue. Reprenez ensuite votre périple en entrant dans la grotte au sud-est. En poussant le rocher juste au sud de la sortie, vous pourrez créer un nouveau raccourci avec l'extérieur.

Dresseur 12  
Flagadoss Nv.57  
Altaria Nv.57

Dresseur 13  
Flambusard Nv.61

Dresseur 14  
Nostenfer Nv.59

Dresseur 15  
Branette Nv.57  
Phylali Nv.59



Vous atteignez alors une grande zone de plein air, où la capacité Cascade sera très utile pour aller dénicher la CT Dracogriffe. Utilisez surf pour entrer dans la grotte immergée et combattez la dernière rangée de dresseurs pour finalement toucher au but.

Dresseur 16  
Queulorior Nv.58

Dresseur 17  
Volcaropod Nv.57  
Cizayox Nv.58

Dresseur 18  
Chartor Nv.56  
Golem Nv.56

Dresseur 19  
Desséliande Nv.57  
Gigalithe Nv.59

Dresseur 20  
Givrali Nv.57  
Ronflex Nv.59

Dresseur 21  
Airmure Nv.55  
Alakazam Nv.57  
Noctali Nv.55

#### Objets

Sombre Ball  
CT03 Choc Psy (grotte isolée au sud)  
Carbone  
Super Bonbon  
Rapide Ball  
PP Plus (Eclate-Roc)  
Zinc (Eclate-Roc)  
Max Elixir  
Croc Dragon  
Guérison  
CT02 Dracogriffe

### Ligue Pokémon

Le moment de montrer de quoi vous êtes vraiment capable est arrivé. Les quatre membres du Conseil des 4 sont respectivement spécialisés dans les types Feu, Eau, Dragon et Acier, mais la combinaison de types de certains de leurs pokémons vous forceront à vous adapter. Soyez sûrs d'avoir une équipe solide avec vous ainsi qu'un bon stock d'objets de soin et entrez. Vous êtes libre de défier les membres du Conseil dans l'ordre que vous souhaitez.

Malva  
Némélios Nv.63  
Flambusard Nv.65  
Chartor Nv.63  
Lugulabre Nv.63

Narcisse  
Gamblast Nv.63  
Léviator Nv.63

Golgopathe Nv.63  
Staross Nv.63

Dracéna  
Kravarech Nv.63  
Altaria Nv.63  
Bruyverne Nv.65  
Drakkarmin Nv.63

Thyméo  
Trousselin Nv.63  
Tarinorme Nv.63  
Exagide Nv.65  
Cizayox Nv.63

Les quatre membres vaincus, vous accédez à la salle du Maître de la Ligue. Attention, son Gardevoir méga-évoluera dès qu'il entrera en jeu !

Dianthéa  
Brutalibré Nv.64  
Rexilius Nv.65  
Muplodocus Nv.66  
Dragmara Nv.65  
Banshitrouye Nv.65  
Méga-Gardevoir Nv.68

Vous entrez après cela au Panthéon et une grande fête est donnée en votre honneur... Mais c'était sans compter sur A.Z., le géant, qui veut absolument vous combattre ! Mais après votre victoire sur la Ligue, il ne représente heureusement pas une grande menace.

A.Z.  
Chartor Nv.60  
Golemastoc Nv.60  
Cryptéro Nv.60

Les crédits défilent ensuite... Mais bien des choses restent à découvrir à Kalos !

## Après la Ligue

En sortant de chez vous après les crédits, Sannah vient vers vous et vous propose son starter à l'état de bébé en échange de n'importe lequel de vos pokémons : profitez donc de l'occasion pour compléter votre Pokédex et volez jusqu'à la zone nord d'Illumis.

### Illumis

Utilisez un taxi pour vous rendre à la gare, où votre Pokédex est immédiatement amélioré avec l'addition du mode National. Parlez ensuite à Platane, qui vous offre le Passe TMV vous permettant de rejoindre la ville de Batisques tout au sud. Faites ensuite un détour par le 1er étage du Laboratoire de Platane en ville pour récupérer le PokéRadar auprès du scientifique, puis ne perdez pas plus de temps et compostez votre ticket à la gare pour vous rendre à Batisques.

### Batisques

A peine sorti de la gare, un admirateur vous offre le Magneto VS, qui vous permet de sauvegarder ou d'envoyer des vidéos de combats pokémons. Faites le tour de la ville pour récolter quelques CTs et objets, aidez l'un des habitants à trouver des parades à Lévitacion en répondant " Oui/Gravité/Brise-Moule " et affrontez ensuite son équipe composée comme suit :

Smogogo Nv.65  
Ohmassacre Nv.66  
Archéodong Nv.65

Entrez ensuite dans la Maison de Combat et commencez une manche en vous inscrivant à l'un des modes de jeu proposés. Terminez la série de combat ou faites une pause dès que vous le souhaitez et rendez-vous au nord de la ville : Serena vous y attend pour combattre, et elle possède elle aussi sa méga-évolution à présent.

Serena  
Mistigrix Nv.66  
Mélodelfe Nv.68  
Aquali/Pyroli/Voltali Nv.66  
Blindépique/Amphinobi/Goupelin Nv.70  
Altaria Nv.67  
Méga-Absol Nv.68

Pour votre victoire, vous recevez une Absolite. Serena vous passe également un message du professeur qui vous attend au cadran solaire de Flusselles : ne tardez pas plus et volez jusque là sans attendre.

Objets  
Rappel Max  
CT91 Luminocanon  
Pépîte  
CT58 Chute Libre

### Flusselles

Parlez simplement au Professeur Platane et après un bref monologue, votre Méga-Anneau est amélioré ! Vous pouvez donc à présent, entre 20h et 21h, dénicher les méga-gemmes cachées dans les différentes régions de Kalos. Vous trouverez la liste complète des méga-gemmes dans la partie dédiée ci-dessous. Pour l'heure, rendez-vous au village pokémon en volant jusqu'à Auffrac-les-Congères. Vous avez désormais accès à la grotte inconnue.

### Grotte Inconnue

Ici, pas de fioritures : vous vous retrouvez nez-à-nez avec le tout puissant Mewtwo ! Engagez donc le combat en prenant soin de sauvegarder avant, préparez un stock de poké balls ou préparez-vous à sortir votre fameuse Master Ball pour mettre la main sur l'animal, qui possède au moins trois statistiques parfaites. Vous recevez ensuite dans la foulée la Mewtwoïte X ou Y, dépendant de votre version. Pour compléter votre collection de légendaires locaux, rendez-vous à présent à la grotte Coda, accessible depuis la Route 18 entre Flusselles et Mozheim.

### Grotte Coda

Cette grotte comporte plusieurs entrées, de nombreux items et autant de dresseurs, donc prenez votre mal en patience pour en explorer chaque recoin et assurez-vous d'emporter des pokémons connaissant toutes les CS ainsi que Eclate-Roc pour faciliter votre progression. Dans la salle finale, les Orbes associés au trio légendaire de Sinnoh peuvent être trouvés aux extrémités. Ne vous reste alors plus qu'à sauvegarder face à Zygarde et à le capturer, à la loyale en le paralysant ou en l'endormant et en le pilonnant d'Hyper Balls, ou bien en utilisant votre Master Ball si vous l'aviez conservé. Ce dernier est de type Dragon/Sol et possède les attaques Mâchouille, Séisme, Camouflage et Dracochoc, et comme ses comparses légendaires, possède au moins trois statistiques parfaites.

Dresseur 1  
Gravalanch Nv.46  
Gravalanch Nv.47  
Golem Nv.48

Dresseur 2  
Rhinoféros Nv.50

Dresseur 3  
Géolithe Nv.48  
Steelix Nv.48

Dresseur 4  
Octillery Nv.50

Dresseur 5  
Judokrak Nv.48  
Bétochef Nv.50

Dresseur 6  
Hariyama Nv.52

Dresseur 7  
Charmina Nv.48  
Brutalibré Nv.51

Dresseur 8  
Coatox Nv.49  
Karaclée Nv.50

Dresseur 9 (combat double)  
Nidoking Nv.51  
Nidoqueen Nv.51

Dresseur 10  
Tarinorme Nv.50

#### Objets

Écaille Draco (entrée du bas)  
Morceau d'Étoile  
Roche Chaude  
Corde Sortie  
Pierre Nuit  
CT30 Ball'Ombre  
Attaque +  
Total Soin  
Elixir  
Plaque Fer  
Tissu Fauche  
CT31 Casse-Brique (deuxième entrée)  
Orbe Adamant  
Orbe Perlé  
Orbe Platiné

### Les Oiseaux Légendaires

Enfin, pour finir de collecter tous les pokémons légendaires de votre cartouche, il vous faudra mettre la main sur l'unique oiseau de votre partie. En effet, selon le starter choisi, un oiseau seulement apparaîtra au hasard dans la nature au niveau 70 : Sulfura pour Grenousse, Electhor pour Feunnec et Artikodin pour Marisson. Après avoir croisé l'oiseau plusieurs fois en pleine nature (toute tentative de capture est inutile), rendez-vous à l'Antre Néréen au nord-ouest de Port Tempères en passant par la Baie Azur.

Là, vous pourrez enfin tenter de capturer l'oiseau de malheur sans qu'il ne s'échappe !

Enfin, si vous ne vous y êtes pas déjà rendu, deux destinations optionnelles se trouvaient sur votre route durant votre

aventure. En voici le contenu.

### Hôtel Désolation

Vous ne pourrez avoir une entrevue avec le chef des lieux que si vous connaissez déjà les autres figures de Rollers apprises par les pratiquants éparpillés dans la ville d'Illumis. L'endroit est aussi la cachette de Motisma, auquel vous pourrez accéder en brisant les murs avec Eclate-Roc.

Dresseur 1

Baggaïd Nv.39

Scalpion Nv.39

Sharpedo Nv.39

Dresseur 2 (combat double)

Pandarbare Nv.42

Miasmax Nv.42

Dresseur 3

Séviper Nv.40

Arbok Nv.40

#### Objets

Max Repousse (poubelle)

Corde Sortie (poubelle)

Boule Fumée

CT42 Façade

Baie Mepo

### Baie Azur

Rien de particulier ici, si ce n'est qu'après avoir rencontré plusieurs fois l'Oiseau légendaire de votre partie dans la nature, il ira se terrer dans la grotte au fond de la baie.

Dresseur 1

Rémoraid Nv.27

Vénalgue Nv.27

Wailmer Nv.27

Dresseur 2

Ramoloss Nv.30

Dresseur 3

Flingouste Nv.27

Carvanha Nv.29

Dresseur 4

Corayon Nv.28

Lanturn Nv.28

#### Objets

Pharampite

Grande Perle

Scuba Ball

Plaque Hydro

Dracaufite X/Y : obtenue avec Salamèche lors du choix du second starter, dépend de votre version. Peut aussi être achetée à Illumis chez le marchand de bijoux.

Tortankite : obtenue avec Carapuce lors du choix du second starter. Peut aussi être achetée à Illumis chez le marchand de bijoux.

Florizzarite : obtenue avec Bulbizarre lors du choix du second starter. Peut aussi être achetée à Illumis chez le marchand de bijoux.

Braségallite : obtenue avec le Poussifeu Event distribué par Wi-Fi du 12/10/13 au 15/01/14.

Lucarite : obtenue avec le Lucario donnée par Cornélia durant l'aventure.

Pharapite : donnée à la Baie Azur.

Ectoplasmite : donnée à Flusselles.

Ptéraite : donnée à Roche-sur-Gliffe.

Blizzarite : donnée par le Blizzaroi de la Caverne Gelée.

Absolite : donnée par Serena après votre duel à Batisques, après au moins un combat à la Maison de Combat.

Mewtwoite X/Y : obtenue en capturant Mewtwo dans la Grotte Inconnue, dépend de votre version.

Alakazamite : dans la Grotte Miroitante, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Kangourite : dans la Grotte Étincelante, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau .

Scarabrite : uniquement dans X, dans la Forêt Neuvartault entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Scarhinoite : uniquement dans Y, dans la Forêt Neuvartault entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Leviatorite : dans la ville de Mozheim, non loin des cascades entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Cizayoxite : dans la Caverne Gelée, derrière le Blizzaroi, de 20h à 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Demolossite : uniquement dans Y, sur la route 16 entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Elecsprinite :uniquement dans X, sur la route 16 entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Tyranocifite : uniquement dans X, dans l'arène de Relifac-le-Haut entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Galekinguite : uniquement dans Y, dans l'arène de Relifac-le-Haut entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Gardevoirite : obtenue avec un Tarsal à échanger à Illumis, dans un café du boulevard sud.

Mysdibulite : dans le Fort de Vanitas, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Charminite : dans la ville de Romant-sous-Bois, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Banettite : dans la Chambre Néant accessible depuis la route 22, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Carchakrokite : dans la Route Victoire, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

## Activités annexes

### Poké Récré et SPV

#### Poké Récré

Sitôt votre premier pokémon obtenu, vous avez accès à la Poké Récré, une interface qui vous permet de vous lier d'amitié avec vos créatures. En quoi est-ce important ? Tout simplement car un pokémon qui vous aime sera capable de grandes prouesses au combat, et ce n'est pas peu dire : un pokémon ayant ses 5 coeurs remplis pourra esquiver des attaques qui auraient du le toucher, exécuter des coups critiques plus souvent ou même se débarrasser d'un statut embarrassant comme la paralysie ou la brûlure.

Pour obtenir ces 5 fameux coeurs, caressez votre pokémon, participez à deux ou trois mini-jeux, donnez-lui à manger les meilleurs cupcakes que vous récoltez ainsi et continuez jusqu'à atteindre le niveau maximal d'affection. Ce faisant, vous débloquent également quelques interactions inédites en combat entre vous et vos créatures.

#### Système de Perfectionnement Virtuel

Un pokémon bien entraîné sera toujours plus fort qu'un autre qui n'aurait pas reçu les bons Points d'Effort. Mais il était auparavant difficile en début de partie d'entraîner convenablement ses pokémons en lui faisant combattre le bon type d'ennemis, et c'est à ce manque que le SPV pallie.

Sitôt votre starter obtenu, vous pourrez en effet l'entraîner autant que vous le souhaitez via le SPV à travers une série d'épreuves qui augmenteront ses Points d'Effort par tranche de 4, 8 ou 12, selon le niveau. Pour débloquent les niveaux supérieurs, il vous faudra d'abord compléter au moins une fois toutes les épreuves du niveau actuel avec le ou les pokémons de votre choix. Une barre d'effort sur le côté vous indiquera où vous en êtes du total de points maximal que peut gagner votre pokémon, chaque statistique ne pouvant être améliorée que de 252 points.

En complétant ces épreuves, vous obtiendrez également des Sacs de Sable de différents types. Certains vous octroieront des bonus de Points d'Effort, par tranche de 1, 4 ou 12 selon le niveau du Sac, tandis que d'autres amélioreront les performances de votre pokémon pendant les épreuves. Des Sacs existent également pour augmenter les gains de Points d'Effort et pour effacer des Points déjà obtenus en cas d'erreur, mais attention, car vous ne pouvez garder que 12 Sacs sur vous. Veillez donc à les utiliser ou les jeter au fur et à mesure pour continuer à en gagner.

Grâce à ce système, inutile donc de disposer d'une logistique d'entraînement à la chaîne infaillible pour entraîner convenablement, et à bonne allure, tous vos pokémons et ce où que vous soyez !

### Enquêtes de Beladonis

#### Enquête 1 : Un homme nommé Béladonis

Après avoir vaincu la Ligue, retournez à Illumis pour être contacté par Holokit et rendez-vous à l'Agence Beladonis en taxi. Parlez à Beladonis, justement, puis partez en quête des cinq Tickets Beladonis qu'il vous charge de retrouver en utilisant les taxis à bon escient.

Le premier se trouve dans le centre pokémon de la Place Rose près de la cabine d'essayage, le deuxième à l'intérieur de la Tour d'Illumis, sur la gauche, le troisième dans la boutique les Bienfaits de Chloris, juste à droite, le quatrième au Grand Hôtel le Crésus, tout à droite en entrant, et enfin le cinquième au Musée d'Illumis, dans la galerie de droite au fond.

Retournez à l'Agence pour remettre les Tickets à leur propriétaire et sortez de la ruelle pour être à nouveau contacté par votre mentor. Allez donc lire son calepin derrière lui après être retourné à l'Agence.

## Enquête 2 : Dans les ruelles sombres, une chose se terre

Parlez à Beladonis, puis lisez à nouveau son calepin pour prendre connaissance des emplacements des différentes ruelles à inspecter. Rendez-vous dans la première d'entre elle, à droite du restaurant L'Étoilé près d'un Cabriolaine, puis venez à bout des quatre enfants à la suite.

Shelly  
Marcacrin Nv.53  
Manzaï Nv.53

Joanna  
Toudoudou Nv.55

Maki  
Galopa Nv.53  
Manternel Nv.53  
Kraboss Nv.53

Scott  
Spiritomb Nv.56

Après la scène qui s'ensuit, sortez de la ruelle et utilisez le taxi pour vous rendre dans la ruelle à droite du Café Au Coucou. Souriez à Gribouille après l'avoir approché, puis rendez-vous au restaurant Stand de Galettes pour passer dans la ruelle non loin de l'autre côté de la rue. Dansez pour Gribouille et ce dernier viendra avec vous jusqu'à Beladonis. À peine ressorti de la ruelle de l'agence, vous êtes recontacté par votre mentor détective : retournez donc à son agence.

## Enquête 3 : Le Détective, la Touriste et les Punks

Parlez à Beladonis pour initier l'enquête, puis une fois la longue scène de dialogue passée, prenez un taxi direction la Gare d'Illumis. Allez au bout du premier quai pour retrouver Beladonis et affrontez les punks pour récupérer le pokémon volé.

Punk 1  
Vaututrice Nv.58

Punk 2  
Pandarbare Nv.56  
Frison Nv.56

Punk 3  
Drakkarmin Nv.56  
Crocorible Nv.56

Millie arrive alors pour désamorcer la situation et vous retournez à l'agence, où une autre scène vous attend. Comme de coutume, faites ensuite un pas hors de la rue pour débloquer l'enquête suivante.

## Enquête 4 : Un crime impardonnable

Après le flash d'info spécial sur votre holokit, allez au Musée d'Illumis, montez au deuxième étage et parlez à l'homme devant la peinture taguée. Ressortez pour recevoir un nouveau flash info ainsi qu'un appel de Beladonis et rentrez à l'agence. Prenez ensuite un taxi jusqu'au stand de galettes et engouffrez-vous dans la ruelle non loin. Parlez alors à la femme louche au fond et battez-la en duel.

Femme louche  
Moyade Nv.58  
Pyrax Nv.60



Rendez-vous ensuite dans la ruelle à côté du café Au Coucou pour un nouveau combat contre une enfant louche.

Enfant louche  
Farfaduvel Nv.57  
Mysdibule Nv.57  
Granbull Nv.57

Vous commencez à connaître la chanson : rendez-vous dans la ruelle face à la gare d'Illumis, où vous ne pourrez cette fois que constater le délit, puis prenez un taxi jusqu'à L'Étoilé pour entrer dans la ruelle juste à droite.

Jeune femme louche  
Persian Nv.60

Une cinématique s'ensuit, durant laquelle vous apprendrez l'identité de la fameuse voleuse de pokémons. Malheureusement elle vous échappe encore et vous voilà de retour à l'agence.

### Enquête 5 : Une beauté brûlante, une affaire classée

Retournez-y pour parler à Millie et acceptez le défi du majordome.

Ian le Majordome  
Gueriaigle Nv.62

Rendez-vous ensuite à l'hôtel le Crésus, montez au 4ème étage et entrez dans la chambre de gauche pour vous trouver nez-à-nez avec Malva.

Malva  
Némélios Nv.63

La sulfureuse vous aiguille ensuite vers le Café Lysandre sur la Place Rose : rendez-vous donc sur place, empruntez l'ascenseur pour atteindre le niveau secret et mettez KO les pokémons de votre comité d'accueil.

Dresseur 1  
Lewsor Nv.60  
Cliticlic Nv.60

Empruntez ensuite par deux fois les téléporteurs de gauche en affrontant les scientifiques et les punks sur votre route, traversez la zone comme vous l'aviez fait auparavant jusqu'à rejoindre Hohneck du gang des allumés.

Dresseur 2  
Smogogo Nv.61  
Iguolta Nv.59

Dresseur 3  
Vaututrice Nv.62

Dresseur 4  
Pandabare Nv.60  
Frison Nv.60

Dresseur 5  
Grotadmorv Nv.62

Hohneck  
Drakkarmin Nv.59  
Crocorible Nv.61

Examinez alors toutes les bibliothèques qui vous entourent pour en apprendre plus sur la combinaison booster et son propriétaire, puis livrer quatre batailles consécutives contre Elili.

Elili  
Moyade Nv.64  
Pyrax Nv.66

Farfaduvet Nv.63  
Mysdibule Nv.63  
Granbull Nv.63

Persian Nv.66

Nostenfer Nv.68  
Sepiatroce Nv.70

L'enquête prend alors fin suite à une scène avec le Professeur Xanthin et Beladonis.

**Ultime enquête : Ce n'est qu'un au revoir, Beladonis**

Après que Millie vous ait appelé, rentrez à l'agence, puis sortez direction le Musée après l'irruption d'Hohneck. Faites un bref tour avant de ressortir aussi sec pour être appelé par Millie. Rendez-vous sur la Place Rose pour rejoindre le Café Lysandre et assistez à la scène finale qui conclue votre série d'enquêtes !

### **Personnages et lieux importants**

Spécialiste des Noms : Centre pokémon de Fort Vanitas

Effaceur de Capacités : La Frescale

Maître des Capacités : La Frescale

Move Tutor pour Aire d'Eau/Feu/Plante : Romant-sous-Bois

Move Tutor Rafale Feu/Verte/d'Eau : Auffrac-les-Congères  
Move Tutor Draco Meteor : Route 21

Type de la Puissance cachée : Flusselles

Pension Pokémon : Route 7

Château Combat : Route 7

Masseur : Relifac-le-Haut, une fois par jour

Réalisateur du jeu : hôtel de Port Tempères

Juge pokémon (IVs) : Batisques

Mémoire des Badges : Romant-sous-Bois

Maison de Combat : Batisques, après avoir vaincu la Ligue

Safari des Amis : Batisques, après avoir vaincu la Ligue. Plus vous aurez enregistré de Codes Amis, plus il y aura de pokémons à capturer et leur rareté augmente si vos amis ont terminé la Ligue et enregistré votre code.

Champ de Baies : au sud de la Route 7

## 📌 SOIGNER SES POKÉMON N'IMPORTE OÙ SANS OBJET

Il est possible de redonner de la santé à ses Pokémon en lançant un match en ligne. Dès le match commencé, vous reprendrez à l'endroit exact où vous étiez, mais avec vos Pokémon soignés.

Cette astuce fonctionne également si vous quittez le match en cours de route, néanmoins il est conseillé d'affronter un ami ou de terminer le match, autrement vous gâcheriez le temps de l'adversaire en face.

## 📌 DEVENIR "STYLISH"

Si vous voulez visiter les boutiques de vêtements dans la ville d'Illumis, vous devez être « Stylish ». Pour cela, il vous suffit de visiter tous les cafés de la ville, et d'avoir mangé dans au moins un restaurant de la ville.

## 📌 FAIRE ÉVOLUER PANDESPIÈGLE, SEPIATOP ET COLIMUCUS

Pandespiègle, Sepiatop et Colimucus bénéficient d'une nouvelle méthode d'évolution chacun dans Pokémon X et Pokémon Y, jamais vues dans les précédentes versions sur Nintendo DS.

### Pour Pandespiègle

A partir du niveau 32, faites-le monter de niveau avec un Pokémon Ténèbres dans votre équipe, il évolue en Pandarbare.

### Pour Sepiatop

A partir du niveau 30, retourner votre 3DS à chaque montée de niveau, il évolue en Sepiatroce.

### Pour Colimucus

Colimucus est l'évolution de Mucuscule. Pour le faire évoluer en Muplodocus, Colimucus doit être au niveau 50 ou plus, faites-le monter de niveau sous la pluie.

## 📌 FAIRE ÉVOLUER EVOLI EN NYMPHALI

Faites monter de niveau Evoli après avoir appris une attaque Fée, et après avoir obtenu 2 coeurs d'affection à la Poké Récré.

## ☛ DÉCLENCHER LA PLUIE

Afin de déclencher la pluie nécessaire à l'évolution de Colimucus, il suffit de régler les paramètres date et heure de votre 3DS ou 2DS. Réglez-les sur Lundi, 0:55. Il pleuvra à coup sûr sur la route 14.

## ☛ OUBLIER UNE CAPACITÉ APPRIS AVEC UNE CAPSULE SECRÈTE

Si vous n'avez pas accès à l'Effaceur de Capacités, accessible uniquement après le sixième badge, il existe un autre moyen d'oublier une capacité apprise avec une Capsule Secrète :

- Allez dans le résumé de votre Pokémon, et changez l'ordre de ses capacités pour mettre la capacité à oublier tout en haut.

- Déposez votre Pokémon à la Pension, accessible très tôt dans le jeu, et attendez qu'il monte à un niveau où il apprend une nouvelle capacité, cette capacité va remplacer la première capacité de votre Pokémon, même si celle-ci a été apprise par Capsule Secrète.

## ☛ ORBES ADAMANT, PERLÉ ET PLATINE

Pour obtenir les orbes Adamant, Perlé et Platine, appartenant respectivement à Dialga, Palkia et Giratina, il faut se rendre dans la grotte Coda après avoir vaincu la ligue. Les orbes se trouvent dans la même salle que le Pokémon légendaire Zygarde.

## ☛ LES ÉCHANGES INTERNES

### Grenousse, Marisson ou Feunnec

Niveau 5

Talent : Torrent pour Grenousse, Engrais pour Marisson et Brasier pour Feunnec

Localisation : Bourg-Croquis, après avoir vaincu la Ligue, Sannah vous propose un starter issu d'un oeuf (celui de type faible par rapport au starter que vous avez choisi au début du jeu)

Objet : aucun

Pokémon demandé en échange : N'importe lequel

### Canarticho (Surnommé : Insp. Magret)

Niveau 10

Talent : Regard Vif

Localisation : Dans l'une des maisons à l'ouest de Neuvartault, parlez au montagnard

Objet : aucun

Pokémon demandé en échange : Sapereau

### Steelix

Niveau 20

Talent : Tête de Roc

Localisation : Centre Pokémon de Relifac-le-Haut, parlez au personnage aux cheveux mauves

Objet : aucun

Pokémon demandé en échange : Lovdisc

## Scalproie

Niveau 50

Talent : Acharné

Localisation : Dans une maison au nord-ouest d'Auffrac-les-Congères, parlez à la mère de famille

Objet : aucun

Pokémon demandé en échange : Rondoudou

## Tarsal

Niveau 5

Talent : Synchro

Localisation : Illumis, Café Soleil (Rue Méridionale), Après la Ligue, parlez à Dianthéa

Objet : Gardevoirite

Pokémon demandé en échange : N'importe lequel

## Magicarpe

Niveau 5

Talent : Glissade

Localisation : Un hôtel d'Illumis, de manière aléatoire, parlez à un montagnard (l'échange à lieu après lui avoir parlé plusieurs fois)

Objet : aucun

Pokémon demandé en échange : Léviator

## Evoli

Niveau 5

Talent : Fuite

Localisation : Un hôtel d'Illumis, de manière aléatoire, parlez à une femme de chambre (l'échange à lieu après lui avoir parlé plusieurs fois)

Objet : Super Bonbon

Pokémon demandé en échange : N'importe lequel

## MUTATIONS DE BAIES

Au champ de baies au sud de la Route 7, il est possible d'obtenir des mutations en enterrant deux baies côte à côte.

Baie Qualot = Baie Oran + Baie Pecha

Baie Lonme = Baie Willia + Baie Mepo

Baie Grena = Baie Papaya + Baie Mago

Baie Resin = Baie Gowav + Baie Figuy

Baie Alga = Baie Maron + Baie Kika

Baie Tamato = Baie Prine + Baie Sitrus

Baie Lichii = Baie Lonme + Baie Nanone

Baie Ligan = Baie Qualot + Baie Panga

Baie Abriko = Baie Alga + Baie Parma

Baie Sailak = Baie Resin + Baie Selro

Baie Pitaye = Baie Grena + Baie Sédra

Baie Eka = Baie Lingan + Baie Lichii  
Baie Rangma = Baie Sailak + Baie Pitaye

## CAPTURER ELECTHOR / SULFURA / ARTIKODIN

Pour attraper l'un des oiseaux légendaires, vous devez d'abord le poursuivre à travers Kalos (il s'enfuira à chaque fois), puis, au bout d'une dizaine de fois, il ira dans l'Antre Néréen et vous pourrez le capturer.

L'idée est de faire en sorte que l'oiseau soit proche de vous, afin de pouvoir vite le rencontrer une dizaine de fois puis l'attraper. Etant donné que lorsqu'on sauvegarde et reset le jeu, il a changé d'endroit, il faut se mettre dans une ville près d'un endroit où il va souvent (vous pouvez voir sa position actuelle sur le Pokédex). Ensuite sauvegardez et reset jusqu'à ce qu'il soit proche de vous, puis allez le voir (il s'enfuira).

Recommencez l'opération jusqu'à ce que sa zone soit "Antre Néréen", là vous n'aurez plus qu'à aller le chercher.

## CAPTURER MEWTWO

Il est possible d'obtenir un Mewtwo niveau 70 dans la version Pokémon X. Il se trouve dans la Grotte Inconnue au nord du Village Pokémon. Pour y accéder, allez au Bois du Dédale et prenez la route 20.

## OBTENIR ZYGARDE

Il est possible d'obtenir un Zygarde niveau 70 dans la version Pokémon X. Il se trouve au bout de la Grotte Coda. Pour y accéder, prenez le Chemin des Gorges et la Route 18.

## LE TYPE FÉE

Un nouveau type de Pokémon apparaît avec Pokémon X et Y. Et pour ceux qui ignorent ses avantages et ses désavantages, voici les caractéristiques du nouveau type Fée :

Invulnérable contre les Pokémon de type : Dragon

Vulnérable contre les Pokémon de type : Acier et Poison

Résistant contre les Pokémon de type : Ténèbres, Insecte et Combat

Pas très efficace contre les Pokémon de type : Acier, Poison et Feu

Très efficace contre les Pokémon de type : Ténèbres, Dragon et Combat

## PRÉCISIONS POUR CAPTURER MEWTWO

Après avoir battu la Ligue Pokémon, rendez-vous à Auffrac-les-Congères et traversez le bois du Dédale de la route 20 pour arriver au village Pokémon. Au nord du village Pokémon, vous trouverez une grotte, la grotte Inconnue, dont l'entrée est accessible en surfant la rivière à l'Est du village Pokémon (il suffira de prendre le chemin de droite quand vous arrivez devant la cascade). En entrant, vous trouverez Mewtwo. En le capturant, vous obtenez automatiquement sa méga-gemme : la Mewtwoïte (X ou Y, selon votre version du jeu).

## CHANGER LE TYPE DE LA CAPACITÉ TECHNOBUSTER DE GÉNÉSECT

Tout d'abord, vous devez avoir en votre possession un Généssect.

Rendez-vous dans le bureau d'étude des fossiles à Roche-sur-Gliffe.

Mettez dans votre équipe votre Généssect et parlez au montagnard.

Il vous donnera alors 4 modules permettant de changer la capacité Technobuster en type : feu (module Pyro), glace (module Cryo), eau (module Aqua) ou électrik (module Choc).

# Pokémon Y

© Nintendo 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## LES POKÉMON EXCLUSIFS

### Pokémon exclusifs à Pokémon X

Anorith/Armaldo  
Flingouste/Gamblast  
Galekid/Galegon/Galeking  
Karaclée  
Lilia/Vacily  
Malosse/Demolosse  
Medhyèna/Grahyèna  
Mega Dracaufeu X  
Mega Mewtwo X  
Scarabrite  
Stari/Staross  
Sucroquin/Cupcanaille  
Xerneas

### Pokémon exclusifs à Pokémon Y

Amonista/Amonistar  
Chacripan/Leopardus  
Dynavolt/Elecsprint  
Embrylex/Ymphect/Tyranocif  
Fluvetin/Coctine  
Judokrak  
Kabuto/Kabutops  
Kokyas/Crustabri  
Mega Dracaufeu Y  
Mega Mewtwo Y  
Scarhino  
Venalgue/Kravarech  
Yveltal

## LES PIERRES DE MEGA-EVOLUTION

Les pierres de Mega-Evolution servent à faire Mega Évoluer le pokemon pendant le combat mais uniquement pendant le combat ! Hors Combat ils reprennent leur forme initiale. De plus elles ne peuvent être utilisées que par la dernière forme du pokemon concerné. Elles portent en général le nom du pokemon associé au mot "ite" (exemple : Lucarite).

La méga Evolution, en plus de changer l'apparence du Pokemon, l'améliore de façon prodigieuse et lui procure dans la plupart des cas une nouvelle capacité spéciale.

**Mega Anneaux :**



Il permet de faire méga-évoluer les Pokémon tenant une Méga-Gemme.

#### Florizarre :

Donnée par le professeur Platane si vous avez pris Bulbizarre.

A acheter dans une boutique d'Illumis à 500000 de Pokedollards si vous n'avez pas pris Bulbizarre.

#### Dracaufeu Y :

Donnée par le Professeur Platane si vous avez pris Salamèche . Uniquement dans Y

A acheter dans une boutique d'Illumis à 500000 Pokedollards si vous n'avez pas pris Salamèche. Uniquement dans Y.

#### Dracaufeu X :

Donnée par le Professeur Platane si vous avez pris Salamèche . Uniquement dans X

A acheter dans une boutique d'Illumis à 500000 Pokedollards si vous n'avez pas pris Salamèche. Uniquement dans X.

#### Tortank :

Donnée par le Professeur Platane si vous avez pris Carapuce

A acheter dans une boutique d'Illumis à 500000 de Pokedollards si vous n'avez pas pris Carapuce.

#### Alakazam :

Grotte miroitante entre 20h et 21h. Après la ligue.

#### Ectoplasma :

Une fille vous la donne à roman sous bois.

#### Kangourex :

Grotte étincelante entre 20h et 21h. Après la ligue.

#### Scarabrite :

Forêt Neuvartault entre 20h et 21h .Uniquement dans X. Après la ligue.

#### Léviator :

Mozheim entre 20h et 21h. Après la ligue.

#### Ptéra :

Roche-sur-gliffe donnée par un scientifique.

#### Mewtwo Y :

La ramasser après avoir capturé Mewtwo . Uniquement dans Y.

#### Mewtwo X :

La ramasser après avoir capturé Mewtwo . Uniquement dans X.

#### Pharamp :

La Méga-Gemme Pharamp est donné par un vieille homme près du spot photo sur la Baie Azur (Surf à partir du Port

Tempères).

#### Cizayox :

Derièrè le Blizzaroi dans la Caverne Gelée. Après la ligue.

#### Scarhino :

Forêt Neuvertault entre 20h et 21h. Uniquement dans Y. Après la ligue.

#### Tyranocif :

Arène d'escalade entre 20h et 21h. Uniquement dans X.

#### Démolosse :

Route 16 entre 20h et 21h. Uniquement dans X. Après la ligue.

#### Braségali :

Obtenue avec le poussifeu distribué lors de l'événement du 12 Octobre au 15 Janvier par cadeau mystère.

#### Gardevoir :

Café d'Illumis . Le maître de la Ligue l'échange avec son tréal contre n'importe quelle Pokémon.

#### Mysdibule :

Deuxième étage du fort-vanitas.

#### Galeking :

Arène d'escalade entre 20h et 21h. Y uniquement.

#### Charmina :

Rommant-sous-bois entre 20h et 21h. Après la ligue.

#### Elecsprint :

Route 16 entre 20h et 21h. Uniquement dans Y. Après la ligue.

#### Branette :

Chambre Néant. Après la ligue.

#### Absol :

Serena la donne quand vous l'affrontez et que vous gagnez à Bastique. Après la ligue.

#### Carchacrok :

Route victoire entre 20h et 21h. Après la ligue.

#### Lucario :

Combattre la fille avec Lucario en haut de la tour maîtrise . Puis accepter que le Lucario reste avec vous . Il tiens sa

Lucarite.

Blizzaroi :

Parler au Blizzaroi après l'avoir sauvé de la Team Flare, dans la Caverne Gelée.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Premier Badge

##### Prologue

Vous commencez votre aventure à Bourg-Croquis : remontez dans votre chambre en interagissant avec le miroir pour vous mettre en tenue après avoir croisé votre mère. Sortez pour croiser vos voisines, suivez-les le long du sentier de la Route 1 et sauvegardez à l'entrée de la ville de Quarellis : vous aurez ainsi la possibilité de recharger votre partie si la Nature du Starter que vous allez choisir ne vous convient pas. Faites quoi qu'il en soit votre choix entre Feunnec, Marisson et Grenousse, puis faites mine de retourner à Bourg-Croquis pour livrer votre premier duel, qui sera à votre avantage. Vous avez dès lors accès au Système de Perfectionnement Virtuel pour entraîner vos pokémons en dehors des combats.

Retournez chez vous à Bourg-Croquis pour recevoir la Carte, retournez à Quarellis, parlez au marchand à droite de la fontaine pour recevoir une Potion et achetez-en quelques unes de plus si besoin dans le magasin de droite. Dirigez-vous ensuite vers la Route 2 pour combattre vos premiers pokémons sauvages et apprendre les rudiments de la capture. Vous recevrez dans la foulée 10 Poké Balls de la part de Serena. Au bout de la zone, un premier dresseur vous défie avec un Zigzaton de niveau 5 devant l'entrée de la forêt.

##### Forêt de Neuvartault

Votre amie se joint à vous pour la traversée de la forêt et se fera un plaisir de soigner vos pokémons. Dans cette forêt, vous aurez également l'opportunité de capturer des pokémons utiles pour la suite, tels que Feuillajou, Flotajou et Flamajou, respectivement de type plante, eau et feu. Voici les dresseurs et les objets que vous trouverez sur votre chemin avant d'atteindre la Route 3.

Dresseur 1  
Lépidonille Nv.3  
Passerouge Nv.3

Dresseur 2  
Pikachu Nv.5

Dresseur 3  
Aspicot Nv.2  
Sapereau Nv.4

##### Objets

Potion x3  
Antidote  
Anti-Para (trouvé par Sannah)

Poké Ball

### Route 3

Sur cette route, vous pourrez entre autres capturer le mythique Pikachu. Traversez la zone pour rejoindre la ville de Neuvartault.

Dresseur 1  
Chenipan Nv.2  
Azurill Nv.4

Dresseur 2  
Pichu Nv.5

Dresseur 3  
Keunotor Nv.6

Dresseur 4  
Feuillajou Nv.3  
Flamajou Nv.3  
Flotajou Nv.3

Objets  
Rappel (coupe)  
Super Potion

### Neuvartault

A droite du Centre pokémon, la boutique de vêtements vous propose une sélection de chapeaux : profitez-en ! Dans l'une des maisons en haut à gauche, un montagnard vous propose également d'échanger son Canarticho contre un Sapereau. Dans une habitation sur la droite, un enfant vous donnera une Super Ball, tandis qu'à l'École Pokémon, vous recevrez des Attaques + et des Défenses +, utilisables uniquement en combat.

Rendez-vous ensuite devant l'Arène pour affronter une dresseuse possédant un Zigzaton de niveau 7 : vous obtenez ainsi les Rollers. Avant de vous attaquer à l'arène, de type Insecte, capturez et entraînez si vous en avez besoin un Hélionceau sur la route 22 à l'est, cela vous simplifiera la tâche. Voici à quoi vous devrez vous frotter une fois à l'intérieur :

Dresseur 1  
Coxy Nv.10

Dresseur 2  
Pérégrain Nv.10

Dresseur 3  
Coconfort Nv.7  
Aptrini Nv.9

Championne Violette  
Arakdo Nv.10  
Prismillon Nv.12

Victorieux, vous obtenez le premier Badge et la CT Harcèlement. Dirigez-vous ensuite vers le nord-ouest de la ville pour faire mine d'en sortir : vous recevez alors le Multi Exp de la part de la soeur de la championne.

### Deuxième Badge

## Route 22

Cette route, à l'est de Neuvartault, mène à la Route Victoire et à la Ligue Pokémon. Vous ne pouvez bien entendu pas accéder à ces zones pour le moment, mais rien ne vous empêche de vaincre les dresseurs du coin en capturant quelques créatures !

Dresseur 1  
Psykokwak Nv.6  
Hélionceau Nv.7

Dresseur 2  
Poissirène Nv.6  
Marill Nv.6

Dresseur 3  
Riolu Nv.9

Dresseur 4  
Roucoul Nv.7  
Chrysacier Nv.5

Dresseur 5  
Sapereau Nv.8

Dresseur 6  
Flabébé Nv.8

Objets  
Super Potion

## Route 4

Beaucoup d'insectes vous attendent sur cette route, donc sortez les filets ! Vous pourrez également trouver des Flabébés, des pokémons du tout nouveau type fée. Une pléthore de dresseurs vous attend quoi qu'il en soit de pied ferme le long du chemin, donc assurez-vous d'avoir quelques potions et en avant. Arrivé au terme des champs de fleurs, vous approchez d'Illumis et recevez la CT Retour.

Dresseur 1  
Ecrapince Nv.10

Dresseur 2  
Passerouge Nv.10

Dresseur 3  
Roucoul Nv.10

Dresseur 4  
Cheniti Nv.7 x3

Dresseur 5  
Rozbouton Nv.10

Dresseur 6  
Magicarpe Nv.9

Dresseur 7  
Ecrapince Nv.10

Dresseur 8  
Pichu Nv.7  
Pikachu Nv.9

Dresseur 9  
Ecrapince Nv.10

#### Objets

Repousse  
Super Potion  
Super Ball  
Antidote  
Pic Venin  
Filet Ball  
Huile

### Illumis

Suivez vos guides pour arriver au laboratoire, montez au 2ème avec l'ascenseur, parlez à la scientifique sur la droite pour recevoir la CT Faux-Chage et allez vous entretenir avec le Professeur pour livrer un petit combat. Platane possède les pokémons Bulbizarre, Carapuce et Salamèche, tous au Nv.10. Prenez soin de sauvegarder avant d'engager le combat, car le Professeur vous donnera ensuite l'opportunité de choisir l'un de ces trois pokémons !

Rendez-vous ensuite au 1er étage pour obtenir 5 Luxe Balls de la part d'une scientifique, sortez du laboratoire et rejoignez votre amie au Café Soleil sur la gauche dans le boulevard. Visitez ensuite les différents buildings accessibles pour notamment récupérer une Vive Griffe, 5 Rapide Balls et 5 Chrono Balls dans l'un d'entre eux en visitant l'étage. Votre visite terminée, sortez de la ville par le sud-ouest pour vous voir expliqué le principe d'Auras et rejoindre la route 5.

### Route 5

A partir de cette route, les combats en horde deviennent possibles : soyez donc sur vos gardes car vous ne serez pas à l'abri de vous faire attaquer par 5 Baggiguanes en même temps ! Au niveau des captures, c'est le bon moment pour vous procurer un type combat, Pandéspiègle et Baggiguane, justement, remplissant très bien cet office. Empruntez à rollers les rambardes pour explorer la zone jusqu'à atteindre Fort Vanitas

Dresseur 1 (combat double)  
Posipi Nv.11  
Negapi Nv.11

Tierno  
Ecrapince Nv.12

Dresseur 2  
Kadabra Nv.13

Dresseur 3  
Sapereau Nv.9  
Cabriolaine Nv.11

Dresseur 4  
Doduo Nv.12

Dresseur 5  
Keunotor Nv.12  
Mystherbe Nv.10

Dresseur 6  
Fouinette Nv.12

Dresseur 7  
Feuillajou Nv.12

Dresseur 8 (coupe)  
Carvanha Nv.10  
Pandespiègle Nv.10

#### Objets

Super Potion x2  
Super Ball  
Miel x3 (donné)  
CT10 Aiguillage  
Attaque +  
Bec Pointu (coupe)

### Fort Vanitas

Allez faire vos emplettes au Centre pokémon, parlez à l'homme sur la gauche du bâtiment pour récupérer une Hyper Ball, puis visitez l'hôtel en haut à gauche pour parler à ses occupants et obtenir un Total Soin et une Aura Atq. Spé. N.1. En explorant le reste de la ville et en parlant à ses occupants, vous obtiendrez également un Jus de Baie, la CT Larcin, un Morceau d'Étoile et un Chococoeur.

Rendez-vous ensuite au nord dans le Fort proprement dit, récupérez la Corde Sortie à l'étage et sortez vers l'ouest la route 7.

### Route 7

Allez vers le sud pour rejoindre le champ de baies. En plus de récupérer quelques baies, vous obtiendrez le Nénurroir, grâce auquel vous pourrez arroser vos plants et vous lancer corps et âme dans la culture de la baie, et étant donné le nombre de plants disponibles, vous aurez de quoi faire.

Allez ensuite droit à l'ouest pour constater le blocage et retournez emprunter l'embranchement au sud pour rejoindre la route 6.

#### Objets

Grain Miracle (champ de baies)  
Soin Ball

### Route 6

Traversez simplement l'allée en combattant les deux touristes pour parvenir au Palais Chaydeuvre. En empruntant ensuite les allées sur votre gauche et votre droite, vous retournerez sur la route 6 pour combattre d'autres dresseurs et trouverez quelques pokémons sauvages intéressants dans les hautes herbes, tels des Monorpales et autres Psytigris.

Dresseur 1  
Pikachu Nv.11  
Psykokwak Nv.11  
Roucoul Nv.11

Dresseur 2  
Zigzaton Nv.11  
Tarsal Nv.11  
Gloupti Nv.11

Dresseur 3 (combat double)  
Couafarel Nv.14 x2

Dresseur 4  
Psytigri Nv.12  
Papilusion Nv.12

Dresseur 5  
Venipatte Nv.12  
Baggiguane Nv.12

Dresseur 6  
Sapereau Nv.14

Dresseur 7  
Passerouge Nv.14

Dresseur 8  
Muciole Nv.14

Dresseur 9  
Lumivole Nv.14

Dresseur 10  
Cradopaud Nv.11  
Dardagnan Nv.13

Objets  
Spécial +  
Réveil  
Baie Gowav  
Hyper Ball  
Antidote  
Vitesse +  
Anti-Para  
CT09 Choc Venin

### Palais Chaydeuvre

Il vous en coûtera la coquette somme de 1000 Poké dollars pour entrer dans le château. Ramassez l'Huile à gauche de l'entrée pour compenser et entrez. Utilisez l'un des lits sur la gauche pour remettre vos pokémons d'aplomb, montez dans l'aile gauche pour ramasser la Pièce Rune dans la première salle et passez au centre pour rejoindre les jardins.

Vous récupérerez la CS01 Coupe dans le petit labyrinthe de gauche et pourrez donc commencer à tailler du buisson !

Pour l'heure, rendez-vous toutefois au fond des jardins pour retrouver le Couafarel rebelle : placez d'abord Sannah au milieu du labyrinthe, en retrait, pour pouvoir pousser le Couafarel vers le haut, puis déplacez votre amie en haut à gauche ou à droite pour pouvoir acculer le pokémon. Retournez ensuite au château et rejoignez le balcon par la galerie qui sépare les deux ailes du 1er étage. Vous récupérerez ainsi pendant la scène la Pokéflûte et la CT Abri.

Objets  
CS01 Coupe  
Super Potion  
Antidote  
Défense Spéciale

### Route 7



De retour sur la route bloquée par le Ronflex, sauvegardez avant de le réveiller avec la Pokéflûte si vous souhaitez le capturer et engagez les hostilités. Vous croisez ensuite la Pension pokémon, où vous pourrez laisser vos créatures s'entraîner et faire des bébés en toute liberté. Vous trouverez également le Château de Combat sur votre route, dans lequel vous êtes libre de faire une halte. Vous atteignez ensuite la Cave Connecterre.

Dresseur 1  
Queulorior Nv.16

Dresseur 2 (combat double)  
Queulorior Nv.16 x2

Dresseur 3  
Queulorior Nv.16

Trovato & Tierno  
Pikachu Nv.14  
Ecrapince Nv.16  
Flabébé Nv.14

Objets  
Déf. Spé. +  
Petit Champi  
Baie Kika  
Poudre Argentée

### Château de Combat

Il n'y a guère que des combats à mener ici, mais cela en fait également l'endroit idéal pour accumuler argent et expérience ! Par la suite, en parlant à la domestique à l'entrée, vous pourrez envoyer de coûteuses invitations pour faire venir des dresseurs et mener d'autres combats. En complétant les premiers affrontements, d'autres nobles feront leur arrivée au fur et à mesure et vous deviendrez aisément Vicomte.

Dresseur 1  
Cheniti Nv.15

Dresseur 2  
Granivol Nv.15

Dresseur 3  
Riolu Nv.15

Dresseur 4  
Hypotrempe Nv.15

Dresseur 5  
Keunotor Nv.15

Dresseur 6  
Coxy Nv.15

Dresseur 7  
Flabébé Nv.

Dresseur 8  
Kecleon Nv.20

### Cave Connecterre

Pour l'heure, dirigez-vous vers l'entrée sud de la caverne pour vous rendre à Roche-sur-Gliffe via la route 8.

Entrée Nord

Dresseur 1  
Couaneton Nv.12  
Hélionceau Nv.12  
Pikachu Nv.12  
Mystherbe Nv.12

#### Objets

CT40 Aéropique

### Route 8

En arrivant sur les lieux, les assistantes du Professeur Platane ajoutent les Côtes de Kalos à votre Pokédex. Dans les hautes herbes alentours, vous pourrez mettre la main sur des Absols, des Sepiatops, ainsi que sur le rare Draby, des pokémons potentiellement intéressants pour votre équipe. Sautez sur les piliers de terre vers le sud et vous arriverez rapidement à destination.

Dresseur 1  
Coupenotte Nv.19

Dresseur 2  
Pandespiègle Nv.15  
Cabriolaine Nv.16  
Poissirène Nv.17

Dresseur 3  
Machoc Nv.20

#### Objets

PV Plus  
???  
Pierre Plante

### Roche-sur-Gliffe

Parlez aux habitants pour récolter la Canne à l'Aquarium, les CT Eclate-Roc et Force-Nature ainsi qu'une Scuba Ball, puis entrez dans le bureau d'étude des fossiles. Passez ensuite dans le bâtiment à droite du centre en récupérant le Casque Brut au passage pour rejoindre la route 9.

### Route 9

Enfourchez le Rhinocorne pour vous frayer un chemin sur le sentier en détruisant les obstacles avec A. Durant votre traversée, les Mascaimans et les Galvarans font leur entrée : capturez-les donc si vous avez besoin d'un type sol ou électrique et soignez votre équipe auprès de l'infirmière avant d'entrer dans la grotte.

Dresseur 1 (combat aérien)

#### Objets

Défense +  
Anti-Para  
Pierre Feu  
Sombre Ball

### Grotte Étincelante

Vous trouverez entre autres des Machocs, des Rhinocornes et des Osselaits dans cette caverne. Suivez les cristaux verts pour parvenir au plus vite à la sortie ou empruntez les embranchements annexes pour trouver une Pierre Dure et la CT Griffes Ombre. Vous tombez alors nez à nez avec un membre de la Team Flare, qu'il vous faudra vaincre avant de pouvoir poursuivre votre exploration. Des Grindurs vous tomberont ensuite littéralement dessus : profitez de l'occasion pour vous procurer ce puissant pokémon défensif !

Au bout du chemin, vous retrouvez le professeur et pouvez choisir entre les fossiles Mâchoire et Nageoire. Le premier donnera un pokémon de type Dragon/Roche une fois recréé au bureau d'étude tandis que l'autre donnera un type Roche/Glace. A vous de choisir ! Utilisez ensuite une corde sortie pour revenir plus rapidement à Roche-sur-Griffe et allez si vous le souhaitez redonner vie à votre fossile au centre avant de traverser l'aquarium, direction

Team Flare 1  
Malosse Nv.18  
Nosferapti Nv.18

Team Flare 2  
Gloupti Nv.18  
Dynavolt Nv.18

Team Flare 3 (combat double)  
Baggiguane Nv.20  
Cradopaud Nv.20

Objets  
Pierre Dure  
CT65 Griffes Ombre  
Corde Sortie

### Route 8 (deuxième partie)

A l'entrée de la plage, une jeune femme vous offrira le Cherch'Objet, qui vous aidera à dénicher quelques objets cachés dans le décor. Après quelques combats de dresseur, vous arrivez sans peine à Relifac-le-Haut.

Dresseur 1  
Goélise Nv.19  
Psychokwak Nv.21

Dresseur 2  
Tentacool Nv.19 x3

Dresseur 3  
Kokiyas Nv.20  
Stari Nv.20

Dresseur 4  
Maskadra Nv.22

Objets  
Baie Mago

### Relifac-le-Haut

Parlez aux habitants et explorez la ville pour récolter les différents objets qui s'y cachent, entrez dans la boutique de vélo en choisissant le premier choix de réponse pour obtenir la Bicyclette et faites mine de monter en haut de la piste cyclable à l'est pour recevoir la CS04 Force de la part du champion d'arène. Une fois fin prêt, rendez-vous dans ladite arène juste à côté pour en défier les gardiens, qui utilisent des pokémons de type Roche.

Dresseur 1  
Crabicoque Nv.21  
Relicanthe Nv.23

Dresseur 2  
Solaroc Nv.22  
Séléroc Nv.22

Dresseur 3  
Nodulithe Nv.24

Dresseur 4  
Rhinocorne Nv.21  
Tarinor Nv.21  
Onix Nv.21

Champion Lino  
Amagara Nv.25  
Ptyranidur Nv.25

La victoire en poche, le champion vous offre la CT39 Tomberoché et le Badge Mur, qui vous permet d'utiliser Force en dehors des combats. Mettez cela à profit pour monter jusqu'à la Cave Connecterre et poussez les blocs pour créer un raccourci. Vous récupérerez aussi ainsi les CTs Frustration et Aéropique. Ne vous reste ensuite plus qu'à reprendre votre périple sur la route 10, au nord de Relifac-le-Haut.

#### Objets

Sachet Senteur  
Défense +  
Super Potion  
CS04 Force  
Spécial +  
Baies Kika (questionnaire)  
CT44 Repos  
CT88 Blabla Dodo  
Noeud Destin  
Aura Gain N. 1

### Troisième Badge

#### Route 10

Rien de bien nouveau sous le soleil sur cette route, si ce n'est quelques pokémons qui pourront retenir votre attention pour renforcer votre équipe, comme Brutalibré, le nouveau pokémon de type Vol/Combat, ou les Gringolems de type Sol/Spectre. Les champs traversés, vous arrivez à Cromlac'h.

Dresseur 1  
Nucléos Nv.22

Dresseur 2  
Floravol Nv.19  
Azumarill Nv.19  
Insolourdo Nv.19

Sbire Flare 1  
Malosse Nv.21  
Nosferalto Nv.23

Dresseur 3  
Méditikka Nv.19  
Kirlia Nv.21

Sbire Flare 2  
Dynavolt Nv.23  
Cradopaud Nv.21

Sbire Flare 3  
Gloupti Nv.24

Dresseur 4  
Baudrive Nv.19  
Hippopotas Nv.19  
Pachirisu Nv.19

Objets  
Baie Papaya  
CT73 Cage- Éclair (Force)  
Plaque Esprit  
Précision +  
Pierre Foudre

### Cromlac'h

En avançant dans la ville, vous apercevez un Sbire Flare courir vers le nord-ouest : suivez-le, puis faites mine de sortir à l'est de la ville pour écoper d'un petit combat contre Cornélia et ses deux Lucarios Nv.25. Vous avez ensuite accès à la route 11

Objets  
CT66 Représailles  
Sable Doux  
Chrono Ball  
Aura Vitesse N. 1  
Pierre Stase

### Route 11

Rien à signaler sur cette route, hormis un appel que vous recevrez à mi-parcours de la part du Professeur Platane, qui vous enjoint à aller voir Pépé Volution.

Dresseur 1  
Nucléos Nv.22  
Cryptéro Nv.24

Dresseur 2  
Kungfouine Nv.28

Dresseur 3 (combat double)  
Machopeur Nv.28  
M.Mime Nv.26

Dresseur 4 (combat aérien)

Objets  
Baie Citrus  
CT69 Poliroche

## Hyper Potion

### Grotte Miroitante

Le type Psy est à l'honneur dans cette grotte, qui abrite entre autres des Qulbutokés et des Nucléos. A l'étage inférieur, une infirmière se fera un plaisir de soigner votre équipe si besoin, n'hésitez donc pas à traîner dans les environs pour monter quelques niveaux bienvenus en utilisant les miroirs de la caverne pour repérer des escaliers ou des entrées camouflés. Sur le chemin, Tierno vous offrira la CT Flash sans demander son reste. Vous atteignez sans transition la ville de Yantreizh à la sortie de la grotte.

#### Dresseur 1

Linéon Nv.26

#### Dresseur 2

Judokrak Nv.26

Brutalibré Nv.26

#### Dresseur 3

Doduo Nv.24

Granbull Nv.24

Galvaran Nv.25

#### Dresseur 4

Nidorina Nv.26

#### Dresseur 5

Karacée Nv.28

#### Dresseur 6

Eoko Nv.24

Gringolem Nv.24

#### Dresseur 7

Nidorino Nv.26

#### Dresseur 8 (combat double)

Apireine Nv.26

Apitrini Nv.26

#### Dresseur 9

Absol Nv.26

Scarabrite Nv.25

#### Dresseur 10

Mascaïman Nv.22

Excavarenne Nv.24

Crabicoque Nv.23

### Objets

Rappel

Pierre Lune

Faiblo Ball

Ceinture Noire

Corde Sortie

Hyper Potion

Fer

Plaque Terre

### Yantreizh

Faites le tour de la ville pour récupérer tous les objets qui y traînent et progressez vers le nord avec vos amis, dont Tierno, qui vous donne une Pierre Insolite. Vous atteignez alors la Tour Maîtrise.

#### Objets

Grelot Zen

Aura Critique N. 1

Poussière Étoile x5 (type psy ou vol nécessaire)

Evoluroc

### Tour Maîtrise

Entrez dans la salle face à vous et préparez-vous à combattre Serena après la conversation avec Pépé Volution.

Serena

Mistigrix Nv.28

Absol Nv.28

Boguérisse/Roussil/Crôaporal Nv.30

Victorieux, retournez à la ville pour défier les gardiens de l'arène.

### Yantreizh

Voici à quels affrontements vous devrez vous préparer en pénétrant dans l'arène, qui est cette fois dédiée au type Combat.

Dresseur 1

Pandespiègle Nv.27

Judokrak Nv.27

Machopeur Nv.27

Dresseur 2

Méditikka Nv.28

Kungfouine Nv.28

Dresseur 3

Scarhino Nv.30

Dresseur 4

Karaclee Nv.27

Hariyama Nv.29

Championne Cornélia

Kungfouine Nv.29

Machopeur Nv.28

Brutalibré Nv.32

En récompense de votre victoire, vous recevez le Badge Lutte ainsi que la CT98 Poing Boost. Cornélia vous donne également rendez-vous en haut de la Tour Maîtrise pour une autre joute pokémon.

### Tour Maîtrise

Arrivé en haut de la tour sauvegardez avant de sortir sur le balcon. Vous recevez votre Méga-Anneau et l'un des Lucarios de Cornélia vient à vos côtés, équipé de sa Lucarite. Mettez KO le Lucario ennemi en méga-évoluant et

acceptez ce nouvel allié de poids dans votre équipe! (la sauvegarde précédente pouvant vous permettre de recommencer le combat pour obtenir une Nature adéquate).

#### Objets

CT47 Balayette

### Quatrième Badge

A peine faites-vous mine de sortir de la ville par l'est vers la route 12 que Serena vient vous offrir la CS03 Surf, qui vous permet dès lors de voguer sur les flots à dos de pokémon.

### Route 12

Utilisez votre nouvelle capacité pour traverser le bras de mer et visiter le Ranch Cabriolaine et montez sur l'un d'entre eux pour pouvoir explorer la zone plus amplement, grâce à leur capacité à sauter par dessus les obstacles. Dans les hautes herbes, vous pourrez ici trouver quelques Tauros, en plus des innombrables Tentacools qui vous attendent dans l'eau, et la Baie Azur s'étend au nord si vous souhaitez l'explorer maintenant.

Dresseur 1

Qwilfish Nv.29

Opermine Nv.27

Dresseur 2

Linéon Nv.28

Dresseur 3

Séviper Nv.27

Ecrèmeuh Nv.29

Dresseur 4

Yanma Nv.27

Papilord Nv.27

Scobolide Nv.27

Dresseur 5

Mangriff Nv.27

Tauros Nv.29

Dresseur 6

Magicarpe Nv.24 x6

#### Objets

Baie Willia

CT45 Attraction (ranch)

Restes

Chantibonbon

Pierre Éclat

### Port Tempères

Arrivé au port, Serena vous donne rendez-vous devant l'arène pour un combat. Parlez comme d'habitude aux autochtones pour notamment récupérer la Super Canne, entrez dans la gare pour récupérer la CS02 Vol de la part du Professeur Platane et empruntez le monorail pour atteindre le coeur de la ville. Au nord, votre rivale vous attend.

Serena

Mistigrix Nv.31

Boguériss/Roussil/Crôaporal Nv.33



Absol Nv.31

L'arène vous est alors accessible et n'attend que vous. Le thème du champion local est le type Plante, donc sortez vos types Feu, Vol et Insecte pour triompher.

Dresseur 1  
Feuiloutan Nv.32

Dresseur 2  
Grindur Nv.32  
Lombre Nv.29  
Vortente Nv.29

Dresseur 3  
Rosélia Nv.30  
Cheniselle Nv.30

Dresseur 4  
Ortide Nv.29  
Noadkoko Nv.31

Champion Amaro  
Cotovol Nv.31  
Chevroum Nv.34  
Boustiflor Nv.31

Victorieux, vous obtenez le Badge Végétal ainsi que la CT86 Noeud Herbe et êtes libre de continuer votre périple vers le sud.

Objets  
Mouchoir Soie  
Œuf Chance  
CT62 Acrobatie  
Métronome  
Aura Amitié N. 1  
Plaque Ciel  
Poképlumet  
Boue Noire

## Cinquième Badge

### Route 13

Après avoir laissé les assistantes de Platane améliorer votre Pokédex, vous accédez aux steppes proprement dites et ce sont les types Sol et Dragon qui sont ici à l'honneur. Vous aurez entre autres l'occasion de capturer le puissant Griknot, Carchakrok en devenir, ainsi que des Triopikeurs. Après avoir fait le tour des environs, dirigez-vous vers le sud-ouest pour tomber sur un Sbire Flare qu'il va vous falloir discipliner.

Sbire Flare  
Démolosse Nv.31  
Nosferalto Nv.33

Examinez ensuite le côté droit du gros caillou juste derrière vous pour trouver le Passe Centrale. Le passe en main, déverrouillez et passez la porte non loin pour accéder à la Centrale.

Objets

Roche Lisse  
Huile Max  
Anti-Brûle  
CT57 Rayon Chargé  
Plaque Flamme  
Pierre Soleil

### Centrale de Kalos

Évoluez dans le dédale de la centrale en battant un par un les sbires qui se présentent jusqu'à pouvoir accéder au coeur de la structure.

Sbire Flare 1  
Baggiguane Nv.32  
Cradopaud Nv.32

Sbire Flare 2  
Cradopaud Nv.31  
Nosferalto Nv.33

Sbire Flare 3  
Grahya Nv.34

Sbire Flare 4  
Baggiguane Nv.32  
Nosferalto Nv.32

Sbire Flare 5  
Nosferalto Nv.32  
Grahya Nv.32

Sbire Flare 6  
Avaltout Nv.34

Sbire Flare 7  
Léopardus Nv.31  
Avaltout Nv.33

Sbire Flare 8  
Cradopaud Nv.31  
Baggiguane Nv.31  
Léopardus Nv.31

Vous tombez ensuite sur un Manager de la Team Flare qui va tenter de vous expédier ad patres avec son Démolosse Nv.36. Sa supérieure Ancolie vous défie ensuite à l'aide de son Grahya Nv.38. Vous êtes ensuite rejoint par les assistantes de Platane qui, déguisées, vous remettent une poignée de Guérisons. Vous êtes ensuite libre de poursuivre votre chemin sur la route 13 qui s'étend au sud.

### Objets

Plaque Volt

### Route 13

Brisez les rochers sur la droite après votre étrange rencontre pour récupérer un Super Bonbon avant de rejoindre Illumis par le passage au sud.

### Illumis

Rejoignez la Tour Prismatique au centre de la ville, entrez-y après la scène de l'illumination et empruntez l'ascenseur au centre. Vous voilà dans l'arène de la ville, dédiée aux pokémons de type Electrik : sortez donc vos meilleurs pokémons Sol, Dragon et Plante pour faire un carnage jusqu'à battre le champion lui-même. Voici également les réponses au quizz de la petite soeur de Lem : 3, 1, 3, 2. Notez que vous pouvez faire exprès de donner des mauvaises réponses pour combattre les trois dresseurs à chaque étage et ainsi engranger plus d'expérience.

Dresseur 1  
Dedenne Nv.34

Dresseur 2  
Raichu Nv.35

Dresseur 3  
Pharomp Nv.36

Dresseur 4  
Posipi Nv.34

Champion Lem  
Emolga Nv.35  
Magnéton Nv.35  
Iguolta Nv.37

Une fois la victoire en poche, vous emportez le Badge Tension ainsi que la CT24 Tonnerre. A la sortie, le Professeur Platane vous donne ensuite rendez-vous au café Lysandre, l'établissement rouge à côté du centre pokémon que vous aviez croisé.

Objets  
CT82 Draco-Queue (musée)

## Sixième Badge

Après avoir reçu une Roche Royale des mains de Lysandre, dirigez-vous vers le nord de la ville et sortez-en par la route 14

### Route 14

Sitôt sorti, vous êtes défié par Serena.

Serena  
Mistigrix Nv.35  
Blindépique/Goupelin/Amphinobi Nv.37  
Absol Nv.35

Votre rivale dans les choux, commencez l'exploration des marais en y défiant tous les dresseurs jusqu'à ce que Sannah vous interpelle sur la gauche.

Dresseur 1  
Arbok Nv.37  
Némélios Nv.37

Dresseur 2  
Mucuscule Nv.38

Dresseur 3  
Funécire Nv.34

Spectrum Nv.34

Dresseur 4

Tétarte Nv.35

Incisache Nv.36

Ramboum Nv.34

Dresseur 5

Floette Nv.33

Cupcanaille Nv.35

Après la petite histoire de fantôme, reprenez votre route vers le nord et vous arrivez très rapidement à Romant-sous-Bois.

#### Objets

Super Bonbon

Rune Purifiante

Gros Champi

Baie Selro

CT61 Feu Follet

Hyper Potion

CT06 Toxik (donnée)

Roche Humide

Rune Sort

### Romant-sous-Bois

Faites votre tournée locale pour récupérer quelques objets et lancez-vous à la conquête de l'arène, axée sur le tout nouveau type Fée, et dont les téléporteurs pourront éventuellement vous faire tourner en bourrique quelques minutes.

Dresseur centre

Dedenne Nv.38

Azumarill Nv.38

Dresseur bas-droite

Cocotine Nv.40

Dresseur centre-gauche

Trousselin Nv.37

Kirlia Nv.37

Granbull Nv.37

Dresseur haut-droite

Cupcanaille Nv.40

Championne Valérieane

Mysdibule Nv.38

M.Mime Nv.39

Nymphali Nv.42

En sortant vainqueur du duel, vous obtenez le Badge Nymphé ainsi que la CT99 Éclat Magique. A la sortie de l'arène, vos amis vous rejoignent à les suivre à l'usine de Poké Balls au nord.

#### Objets

CT41 Tourmente

Aura Rencontre N. 1

Huile

Ectoplasmite

## Septième Badge

### Usine de Poké Balls

Parlez à Sannah sur le côté pour libérer la voie, explorez les labyrinthes à droite et à gauche puis entrez. Empruntez les tapis roulants successifs en vous débarrassant des sbires, montez à l'étage et allez soigner vos pokémons dans la salle de repos au fond à gauche. Activez ensuite la console au sud pour que le tapis roulant vous emmène vers d'autres escaliers et le bureau au nord-est.

Sbire Flare 1  
Coatox Nv.37

Sbire Flare 2  
Grahya Nv.36  
Nosferalto Nv.36

Sbire Flare 3  
Baggiguane Nv.36  
Grahya Nv.36

Sbire Flare 4  
Avaltout Nv.37

Dans le bureau, vous affrontez une Manager de la Team Flare :  
Baggiguane Nv.37  
Démolosse Nv.38

Suivi d'un autre affrontement contre Cyane et Brasénie en combat double :  
Léopardus Nv.41  
Elecsprint Nv.41

Le PDG de l'usine vous donne ensuite le choix entre une Master Ball et une Maxi Pépite : quel que soit votre choix, vous recevrez les deux objets ! Sortez ensuite de l'usine et rejoignez la route 15 à l'est de Romant-sous-Bois.

### Objets

Rappel Max  
Huile Max  
Rapide Ball  
Chrono Ball

### Route 15

Méfiez-vous car certains dresseurs se cachent sous terre sur cette route, de même que les pokéballs qui renferment les items de la zone qui sont enfouies sous des tas de feuilles mortes. Un peu après l'appel de Lysandre et juste avant d'atteindre Frescale à l'est, vous passerez à côté de l'Hôtel Désolation, que vous pouvez commencer à explorer dès maintenant si vous le souhaitez.

Dresseur 1  
Eoko Nv.40

Dresseur 2  
Miradar Nv.37  
Rhinolove Nv.38  
Hypocéan Nv.39

Dresseur 3  
Carmache Nv.41

Dresseur 4  
Rafflesia Nv.41

Dresseur 5 (combat double)  
Grodrive Nv.40  
Floette Nv.40

Dresseur 6  
Dedenne Nv.37  
Cocotine Nv.39

Dresseur 7  
Funécire Nv.38  
Méios Nv.38

#### Objets

Baie Mepo  
Rappel  
PP Plus  
Muscle +  
Bracelet Macho  
Total Soin

### La Frescale

Faites votre petit tour d'horizon après la conversation avec Platane en passant par le Centre Pokémon, puis dirigez-vous vers le nord juste à droite du moulin pour atteindre la caverne gelée.

#### Objets

Aura Précision N. 1  
Baie Citrus  
Grosse Racine

### Caverne gelée

Avancez jusqu'à trouver le Mammochon inquiet et progressez vers le nord et la caverne proprement dite. Montez à l'étage par les escaliers de droite, glissez contre les parois en vous dirigeant vers l'ouest puis le sud afin d'explorer tous les recoins de la caverne et trouver l'infirmière en hauteur dans la première salle et continuez vers le nord. En empruntant l'étroit passage en glissant sur la droite, vous atteignez un sous-sol isolé renfermant la CT Souffle Glacé. Pour y parvenir, utilisez le déplacement en diagonal.

Dresseur 1  
Vibraninf Nv.44

Dresseur 2 (combat aérien)  
Hexagel Nv.45

Dresseur 3  
Queulorior Nv.44

Dresseur 4  
Dimoclès Nv.46

Dresseur 5

Raichu Nv.42  
Akwakwak Nv.42  
Ossatueur Nv.43

Dresseur 6  
Relicanth Nv.42  
Rhinoféros Nv.42

Dresseur 7 (combat double)  
Groret Nv.44  
Hariyama Nv.46

Dresseur 8  
Baggaïd Nv.43  
Judokrak Nv.44

Dresseur 9  
Karaclée Nv.43  
Shaofouine Nv.44

Dresseur 10  
Gravalanch Nv.40  
Gravalanch Nv.41  
Strassie Nv.42

Dresseur 11  
Ouvrifier Nv.46

Dresseur 12  
Tarinorme Nv.44

Dresseur 13  
Charmina Nv.46

Une fois arrivé au plus profond de la caverne, vous tombez sur la Team Flare et son goût indémodable pour le complot.

Sbire Flare  
Nosferalto Nv.42  
Elecsprint Nv.42

Myosotis  
Démolosse Nv.48

Victorieux, parlez au Blizzaroi pour recevoir la Blizzarite et retournez à la Frescale pour mettre les voiles à l'est, direction la route 17.

Objets  
Antigel  
Max Repousse  
Hyper Potion  
Huile  
Roche Glace  
Zinc  
CT79 Souffle Glacé

A dos de Mammochon, frayez-vous un chemin dans la neige en brisant les rochers pour explorer les recoins de la toundra et vous ne tarderez pas à rejoindre la ville de Flusselles.

Dresseur 1 (combat aérien)  
Motisma Nv.42  
Papilusion Nv.44

#### Objets

Plaque Glace  
Calcium  
Super Bonbon

### Flusselles

Après vous être vu offert des Bis Balls, faites votre petit tour habituel pour récupérer quelques objets et rendez-vous devant l'arène pour un petit duel avec Serena.

Serena  
Mistigrix Nv.44  
Blindépique/Amphinobi/Goupelin Nv.46  
Aquali/Pyroli/Voltali Nv.44  
Absol Nv.44

Vous êtes ensuite libre d'entrer dans l'arène de Flusselles, toute entière consacrée au type Psy : sortez donc les attaques de type Ténèbre et Insecte et allez réclamer votre septième badge.

Dresseur 1  
Noadkoko Nv.46

Dresseur 2  
Charmina Nv.46

Dresseur 3  
Symbios Nv.46

Dresseur 4  
Lippoutou Nv.46

Dresseur 5  
Gardevoir Nv.46

Championne Astera  
Cryptéro Nv.46  
Roigada Nv.45  
Mistigrix Nv.48

Vous remportez alors le Badge Psychisme ainsi que la CT04 Plénitude en prime. De retour à l'extérieur, un message de Lysandre vous parvient : c'est l'heure de retourner à Illumis !

#### Objets

Aura Expérience N. 1  
CT35 Lance-Flamme  
CT10 Puissance Cachée

### Huitième Badge

Rendez-vous à la Place Rose près du centre pokémon du centre de la ville d'Illumis pour entrer dans le Café Lysandre.



Parlez aux deux personnes présentes pour combattre leur Baggaïd Nv.46 et leur Léopardus Nv.46 et obtenir le mot de passe, puis examinez l'étagère au fond.

### Labos Lysandre

Sitôt entré, un duel contre Lysandre débute.

Lysandre  
Kungfouine Nv.45  
Némélios Nv.47  
Léviator Nv.49  
Cornèbre Nv.45

Vous êtes ensuite libre d'explorer le laboratoire pour y vaincre tous les sbires et récupérer la clef de l'ascenseur. Empruntez le téléporteur de gauche lorsque vous avez le choix, passez par l'ouverture au nord pour recevoir quelques rappels de la part des assistantes de Platane, puis dans l'ouverture à l'ouest un peu plus loin. En suivant toujours l'unique passage possible, entrez dans la pièce au nord pour affronter les lieutenants de Lysandre et poursuivez votre route pour trouver Myosotis, dans une salle à l'est.

Sbire Flare 1  
Avaltout Nv.46

Ancolie  
Grahya Nv.46  
Drakkarmin Nv.48

Sbire Flare 2  
Avaltout Nv.45  
Léopardus Nv.43

Sbire Flare 3  
Léopardus Nv.44  
Grahya Nv.44

Sbire Flare 4  
Démolosse Nv.44  
Coatoux Nv.44

Sbire Flare 5  
Elecsprint Nv.43  
Baggaïd Nv.45

Sbire Flare 6  
Nosferalto v.46

Sbire Flare 7  
Coatoux Nv.44  
Léopardus Nv.44

Cyane  
Elecsprint Nv.46  
Drascore Nv.48

Brasénie  
Léopardus Nv.46  
Scalproie Nv.48

Myosotis  
Démolosse Nv.46  
Dimoret Nv.48

Après cette dernière victoire, vous recevez enfin la Clé Ascenseur : retournez donc à l'entrée de la zone et empruntez ledit ascenseur pour retrouver Lysandre. Après la scène, rejoignez le niveau -3, auquel vous attend un duel contre Xanthin, le bras droit de Lysandre.

Xanthin  
Nostenfer Nv.46  
Sepiatroce Nv.48

Appuyez ensuite sur le bouton bleu pour avoir bonne conscience, mais cela n'empêchera pas l'activation de l'arme. Sortez donc fissa du laboratoire et volez en direction de Cromlac'h.

Objets  
CT12 Provoc  
Rappel  
Hyper Potion  
Super Bonbon

### Cromlac'h

Une fois sur place, dirigez-vous vers le nord-ouest et affrontez le sbire qui vous barre la route.

Elecsprint Nv.45  
Baggaïd Nv.45  
Nosferalto Nv.45

Un peu plus loin, vous êtes ensuite libre de pénétrer dans le repaire de la Team Flare

### Repaire Team Flare

Au fond du laboratoire, Lysandre vous attend pour un nouveau duel.

Lysandre  
Shao fouine Nv.47  
Léviator Nv.51  
Corboss Nv.47  
Némélios Nv.49

Passez ensuite dans le couloir à gauche et menez à leur terme les combats doubles qui vous attendent en compagnie de Serena.

Manager et Sbire Flare 1  
Léopardus Nv.48  
Coatox Nv.50

Manager et Sbire Flare 2  
Elecsprint Nv.50  
Grahya Nv.48

Manager et Sbire Flare 3  
Démolosse Nv.50  
Baggaïd Nv.48

Dans le coeur de la machine, de nouveaux combats solo vous attendent.

Manager Flare 1  
Léopardus Nv.47  
Elecsprint Nv.48

Manager Flare 2  
Avaltout Nv.50

Manager Flare 3  
Grahya Nv.47  
Démolosse Nv.48

Manager Flare 4  
Nosferalto Nv.50

Une fois débarrassé des sbires, sauvegardez immédiatement avant d'avancer vers la machine, car le légendaire de votre version se réveille ! Yveltal ou Xerneas sont tous deux de niveau 50 et disposent respectivement de puissantes attaques de type Ténacité et Fée. Si vous désirez reprendre votre sauvegarde pour pouvoir sélectionner la Nature de votre légendaire, prenez votre mal en patience car un combat contre Lysandre se déclenche avant une quelconque pause. Ce dernier possède à présent un Méga-Anneau et pourra transformer son Léviator, qui devient alors de type Eau/Ténacité : assurez-vous d'avoir de puissantes attaques Electriques, Combats et Plantes pour l'abattre.

Lysandre  
Shaofoine Nv.49  
Némélios Nv.51  
Corboss Nv.49  
Méga-Léviator Nv.53

Après la scène volez jusqu'à Flusselles, où Platane vous donne rendez-vous dans la ville suivante au sud-est.

### Route 18

Sur cette route se trouvent les entrées de la grotte Coda, dont l'exploration vous est partiellement ouverte dès maintenant. Un jeune homme dans la maison vous propose également un duel inversé, où toutes les faiblesses entre les types sont inversées ! En continuant vers le sud, vous ne tardez pas à atteindre la ville de Mozheim.

Dresseur 1  
Brutapode Nv.48  
Scarabrite Nv.48

Dresseur 2  
Shaofoine Nv.52

Dresseur 3  
Limonde Nv.50

Dresseur 4  
Granbull Nv.48  
Dedenne Nv.48

Dresseur 5  
Karaclée Nv.49  
Pandabare Nv.50

Dresseur 6 (combat aérien)  
Ninjask Nv.46  
Libégon Nv.47  
Grodrive Nv.47

### Objets

Hyper Potion  
Baie Parma  
PP Plus  
Défense +  
Huile Max

### Mozheim

Avancez vers le sud et vous ne tarderez pas à être rejoint par le Platane, qui vous défie en duel.

Professeur Platane  
Florizzarre Nv.50  
Tortank Nv.50  
Dracaufeu Nv.50

Flânez ensuite un peu en ville pour récupérer quelques objets intéressants et reprenez la route de plus belle vers le sud.

### Objets

Eau Mystique (questionnaire sur votre starter)  
CT55 Ébullition  
Aura Discrétion N. 1  
Potion Max  
CT89 Demi-Tour  
Super Bonbon

### Route 19

Sur le pont que vous ne tarderez pas à traverser au sud, Sannah vous rejoint et vous lance un duel :

Delcatty Nv.49  
Muplodocus Nv.49  
Goupelin/Amphinobi/Blindépique Nv.51

Elle est ensuite suivie par Tierno qui tient à vous affronter :

Flambyard Nv.48  
Roserade Nv.49  
Colhomard Nv.52

Enfin, après avoir soigné vos pokémons, Trovato vous demande une vraie confrontation au lieu de comparer son Pokédex au vôtre :

Raichu Nv.49  
Ptéra Nv.49  
Florges Nv.51

Vous recevez ensuite la CS05 Cascade des mains de Sannah, qui vous permettra de remonter les cascades que vous aviez déjà pu croiser auparavant ainsi que les suivantes quand vous aurez acquis le badge suivant ! Reprenez donc votre exploration de la zone en n'oubliant pas de fouiller les marais en contrebas et rejoignez la ville suivante.

Dresseur 1  
Pitrouille Nv.50 x2

Dresseur 2  
M.Mime Nv.49  
Azumarill Nv.49  
Cocotine Nv.49

Dresseur 3 (combat double)

Ecrèmeuh Nv.53  
Tauros Nv.53

Dresseur 4  
Limonde Nv.52

Dresseur 5  
Mamanbo Nv.54

Dresseur 6  
Emolga Nv.51  
Groret Nv.51

Dresseur 7  
Mangriff Nv.51  
Polagriffe Nv.51

Objets  
Rappel Max  
PV Plus  
Os Rare  
Plaque Toxik  
PP Plus  
Baie Nanone  
CT36 Bomb-Beurk

### Auffrac-les-Congères

Faites le tour de cette sympathique bourgade et dirigez-vous ensuite vers le sud et la route 20, où est supposé se trouver le champion local.

Objets  
Aura Récup' PP N. 1  
CT08 Gonflette  
Guérison

### Route 20

Ne cherchez pas de logique dans l'enchaînement des différentes zones boisées que comporte ce bois ! Contentez-vous de tester toutes les sorties pour dénicher les objets cachés jusqu'à pouvoir trouver un passage éclairé au sud. Vous atteignez alors le village pokémon.

Dresseur 1 (combat double)  
Cocotine Nv.53  
Cupcanaille Nv.53

Dresseur 2  
Snubull Nv.51  
Granbull Nv.53

Dresseur 3  
Trousselin Nv.52  
Azumarill Nv.52

Dresseur 4  
Desséliande Nv.54

Dresseur 5  
Dedenne Nv.54

#### Objets

Plaque Herbe  
Baie Sédra  
Anti-Para  
Précision +  
CT53 Eco-Sphère  
Proteine

### Village Pokémon

Après votre discussion avec le champion, explorez les environs, où il vous faudra revenir plus tard pour pénétrer dans la Grotte Inconnue et pour utiliser Cascade au fond, puis rentrez en ville pour partir à l'assaut de l'arène.

#### Objets

Baie Pomroz  
Jolie Aile  
Huile Max  
Plaque Pixie  
Guérison  
CT29 Psyko

### Auffrac-les-Congères

Vous l'aurez sans doute deviné, l'arène est cette fois consacrée au type Glace : sortez donc vos meilleurs attaques de type Combat, Feu et Roche pour vous frayer un chemin jusqu'au champion et le défier. Faites tourner deux fois les cubes roses, trois fois les bleus, revenez faire tourner les cubes roses trois fois pour pouvoir traverser les deux passerelles d'une traite. Activez ensuite une fois l'interrupteur jaune et trois fois le vert pour pouvoir accéder au champion.

Dresseur 1  
Farfuret Nv.54  
Crustabri Nv.55

Dresseur 2  
Cadoizo Nv.54  
Mammochon Nv.55

Dresseur 3  
Hexagel Nv.52  
Cochignon Nv.53  
Lippoutou Nv.54

Dresseur 4  
Polagriffe Nv.54  
Sorbouboul Nv.55

Champion Urup  
Blizzaroi Nv.56  
Hexagel Nv.55  
Séracrawl Nv.59

Vous recevez alors en récompense le Badge Iceberg ainsi que la CT13 Laser Glace, un grand classique qui vous sera certainement utile. Mais votre périple ne s'arrête pas là et la Ligue n'attend que vous : rendez-vous donc sur la route 21, à l'ouest d'Auffrac-les-Congères.

## Ligue Pokémon

### Route 21

Cette route plutôt courte vous propose malgré tout un petit puzzle à base d rochers à pousser dans les trous adéquats. Poussez d'abord le cube du haut tout à gauche, poussez celui qui était juste en dessous tout à gauche également pour le placer dans le trou, puis ramenez le premier tout à droite pour combler un autre trou. Faites le tour en affrontant le dresseur 5 au passage pour pousser le cube au sud vers la droite, surfez, coupez le buisson et refaites le tour pour pousser le rocher vers la droite. Allez enfin pousser le rocher au nord pour accéder à la CT Lance-Soleil.

Dresseur 1

Ténéfix Nv.55

Crabaraque Nv.56

Dresseur 2 (combat double)

Wailord Nv.57

Rafflesia Nv.57

Dresseur 3

Hippodocus Nv.55

Dragmara Nv.57

Dresseur 4

Lugulabre Nv.58

Dresseur 5

Rexilius Nv.59

#### Objets

Plaque Insecte

Bis Ball

Baie Figuy

Elixir

CT22 Lance-Soleil

Super Bonbon

### Route Victoire

Avant même d'entrer sur la Route Victoire proprement dite, un topdresseur vous défie :

Strassie Nv.56

Raichu Nv.56

Hyporoi Nv.57

Vous êtes ensuite libre de traverser la dernière zone vous séparant de la Ligue en y affrontant tous les dresseurs d'élite qu'elle comporte. Une infirmière habillée en rouge vous attend dans les ruines lors du second passage en extérieur si vous désirez faire une petite pause. C'est également au sud de cette position qu'un passage dans la grotte vous permet de former un raccourci, en poussant un rocher avec Force.

Dresseur 1

Dimoret Nv.60

Dresseur 2

Steelix Nv.56

Electrode Nv.56

Kangourex Nv.57

Dresseur 3  
Mackogneur Nv.60

Dresseur 4  
Brutalibré Nv.57  
Shaofouine Nv.58

Dresseur 5  
Tranchodon Nv.58

Dresseur 6  
Charmina Nv.60

Dresseur 7  
Mentali Nv.58

Dresseur 8  
Pandarbare Nv.57  
Scarhino Nv.58

Dresseur 9 (combat double)  
Charmina Nv.58  
Gallame Nv.60

Dresseur 10  
Azumarill Nv.56  
Florges Nv.56

Dresseur 11  
Banshitrouye Nv.58

Juste à droite de l'infirmière sus-mentionnée, Serena viendra vous défier encore une fois, pour mieux vous comprendre selon ses dires :

Mistigrix Nv.57  
Altaria Nv.58  
Blindépique/Amphinobi/Goupil Nv.61  
Aquali/Pyroli/Voltali Nv.57  
Absol Nv.59

En cadeau, vous recevez de la part de votre rivale des Rappels Max, qui pourront vous être utile durant la Ligue. Reprenez ensuite votre périple en entrant dans la grotte au sud-est. En poussant le rocher juste au sud de la sortie, vous pourrez créer un nouveau raccourci avec l'extérieur.

Dresseur 12  
Flagadoss Nv.57  
Altaria Nv.57

Dresseur 13  
Flambusard Nv.61

Dresseur 14  
Nostenfer Nv.59

Dresseur 15  
Branette Nv.57  
Phylali Nv.59



Vous atteignez alors une grande zone de plein air, où la capacité Cascade sera très utile pour aller dénicher la CT Dracogriffe. Utilisez surf pour entrer dans la grotte immergée et combattez la dernière rangée de dresseurs pour finalement toucher au but.

Dresseur 16  
Queulorior Nv.58

Dresseur 17  
Volcaropod Nv.57  
Cizayox Nv.58

Dresseur 18  
Chartor Nv.56  
Golem Nv.56

Dresseur 19  
Desséliande Nv.57  
Gigalithe Nv.59

Dresseur 20  
Givrali Nv.57  
Ronflex Nv.59

Dresseur 21  
Airmure Nv.55  
Alakazam Nv.57  
Noctali Nv.55

#### Objets

Sombre Ball  
CT03 Choc Psy (grotte isolée au sud)  
Carbone  
Super Bonbon  
Rapide Ball  
PP Plus (Eclate-Roc)  
Zinc (Eclate-Roc)  
Max Elixir  
Croc Dragon  
Guérison  
CT02 Dracogriffe

### Ligue Pokémon

Le moment de montrer de quoi vous êtes vraiment capable est arrivé. Les quatre membres du Conseil des 4 sont respectivement spécialisés dans les types Feu, Eau, Dragon et Acier, mais la combinaison de types de certains de leurs pokémons vous forceront à vous adapter. Soyez sûrs d'avoir une équipe solide avec vous ainsi qu'un bon stock d'objets de soin et entrez. Vous êtes libre de défier les membres du Conseil dans l'ordre que vous souhaitez.

Malva  
Némélios Nv.63  
Flambusard Nv.65  
Chartor Nv.63  
Lugulabre Nv.63

Narcisse  
Gamblast Nv.63  
Léviator Nv.63

Golgopathe Nv.63  
Staross Nv.63

Dracéna  
Kravarech Nv.63  
Altaria Nv.63  
Bruyverne Nv.65  
Drakkarmin Nv.63

Thyméo  
Trousselin Nv.63  
Tarinorme Nv.63  
Exagide Nv.65  
Cizayox Nv.63

Les quatre membres vaincus, vous accédez à la salle du Maître de la Ligue. Attention, son Gardevoir méga-évoluera dès qu'il entrera en jeu !

Dianthéa  
Brutalibré Nv.64  
Rexilius Nv.65  
Muplodocus Nv.66  
Dragmara Nv.65  
Banshitrouye Nv.65  
Méga-Gardevoir Nv.68

Vous entrez après cela au Panthéon et une grande fête est donnée en votre honneur... Mais c'était sans compter sur A.Z., le géant, qui veut absolument vous combattre ! Mais après votre victoire sur la Ligue, il ne représente heureusement pas une grande menace.

A.Z.  
Chartor Nv.60  
Golemastoc Nv.60  
Cryptéro Nv.60

Les crédits défilent ensuite... Mais bien des choses restent à découvrir à Kalos !

## Après la Ligue

En sortant de chez vous après les crédits, Sannah vient vers vous et vous propose son starter à l'état de bébé en échange de n'importe lequel de vos pokémons : profitez donc de l'occasion pour compléter votre Pokédex et volez jusqu'à la zone nord d'Illumis.

### Illumis

Utilisez un taxi pour vous rendre à la gare, où votre Pokédex est immédiatement amélioré avec l'addition du mode National. Parlez ensuite à Platane, qui vous offre le Passe TMV vous permettant de rejoindre la ville de Batisques tout au sud. Faites ensuite un détour par le 1er étage du Laboratoire de Platane en ville pour récupérer le PokéRadar auprès du scientifique, puis ne perdez pas plus de temps et compostez votre ticket à la gare pour vous rendre à Batisques.

### Batisques

A peine sorti de la gare, un admirateur vous offre le Magneto VS, qui vous permet de sauvegarder ou d'envoyer des vidéos de combats pokémons. Faites le tour de la ville pour récolter quelques CTs et objets, aidez l'un des habitants à trouver des parades à Lévitacion en répondant " Oui/Gravité/Brise-Moule " et affrontez ensuite son équipe composée comme suit :

Smogogo Nv.65  
Ohmassacre Nv.66  
Archéodong Nv.65

Entrez ensuite dans la Maison de Combat et commencez une manche en vous inscrivant à l'un des modes de jeu proposés. Terminez la série de combat ou faites une pause dès que vous le souhaitez et rendez-vous au nord de la ville : Serena vous y attend pour combattre, et elle possède elle aussi sa méga-évolution à présent.

Serena  
Mistigrix Nv.66  
Mélodelfe Nv.68  
Aquali/Pyroli/Voltali Nv.66  
Blindépique/Amphinobi/Goupelin Nv.70  
Altaria Nv.67  
Méga-Absol Nv.68

Pour votre victoire, vous recevez une Absolite. Serena vous passe également un message du professeur qui vous attend au cadran solaire de Flusselles : ne tardez pas plus et volez jusque là sans attendre.

Objets  
Rappel Max  
CT91 Luminocanon  
Pépîte  
CT58 Chute Libre

### Flusselles

Parlez simplement au Professeur Platane et après un bref monologue, votre Méga-Anneau est amélioré ! Vous pouvez donc à présent, entre 20h et 21h, dénicher les méga-gemmes cachées dans les différentes régions de Kalos. Vous trouverez la liste complète des méga-gemmes dans la partie dédiée ci-dessous. Pour l'heure, rendez-vous au village pokémon en volant jusqu'à Auffrac-les-Congères. Vous avez désormais accès à la grotte inconnue.

### Grotte Inconnue

Ici, pas de fioritures : vous vous retrouvez nez-à-nez avec le tout puissant Mewtwo ! Engagez donc le combat en prenant soin de sauvegarder avant, préparez un stock de poké balls ou préparez-vous à sortir votre fameuse Master Ball pour mettre la main sur l'animal, qui possède au moins trois statistiques parfaites. Vous recevez ensuite dans la foulée la Mewtwoïte X ou Y, dépendant de votre version. Pour compléter votre collection de légendaires locaux, rendez-vous à présent à la grotte Coda, accessible depuis la Route 18 entre Flusselles et Mozheim.

### Grotte Coda

Cette grotte comporte plusieurs entrées, de nombreux items et autant de dresseurs, donc prenez votre mal en patience pour en explorer chaque recoin et assurez-vous d'emporter des pokémons connaissant toutes les CS ainsi que Eclate-Roc pour faciliter votre progression. Dans la salle finale, les Orbes associés au trio légendaire de Sinnoh peuvent être trouvés aux extrémités. Ne vous reste alors plus qu'à sauvegarder face à Zygarde et à le capturer, à la loyale en le paralysant ou en l'endormant et en le pilonnant d'Hyper Balls, ou bien en utilisant votre Master Ball si vous l'aviez conservé. Ce dernier est de type Dragon/Sol et possède les attaques Mâchouille, Séisme, Camouflage et Dracochoc, et comme ses comparses légendaires, possède au moins trois statistiques parfaites.

Dresseur 1  
Gravalanch Nv.46  
Gravalanch Nv.47  
Golem Nv.48

Dresseur 2  
Rhinoféros Nv.50

Dresseur 3  
Géolithe Nv.48  
Steelix Nv.48

Dresseur 4  
Octillery Nv.50

Dresseur 5  
Judokrak Nv.48  
Bétochef Nv.50

Dresseur 6  
Hariyama Nv.52

Dresseur 7  
Charmina Nv.48  
Brutalibré Nv.51

Dresseur 8  
Coatox Nv.49  
Karaclée Nv.50

Dresseur 9 (combat double)  
Nidoking Nv.51  
Nidoqueen Nv.51

Dresseur 10  
Tarinorme Nv.50

#### Objets

Écaille Draco (entrée du bas)  
Morceau d'Étoile  
Roche Chaude  
Corde Sortie  
Pierre Nuit  
CT30 Ball'Ombre  
Attaque +  
Total Soin  
Elixir  
Plaque Fer  
Tissu Fauche  
CT31 Casse-Brique (deuxième entrée)  
Orbe Adamant  
Orbe Perlé  
Orbe Platiné

### Les Oiseaux Légendaires

Enfin, pour finir de collecter tous les pokémons légendaires de votre cartouche, il vous faudra mettre la main sur l'unique oiseau de votre partie. En effet, selon le starter choisi, un oiseau seulement apparaîtra au hasard dans la nature au niveau 70 : Sulfura pour Grenousse, Electhor pour Feunnec et Artikodin pour Marisson. Après avoir croisé l'oiseau plusieurs fois en pleine nature (toute tentative de capture est inutile), rendez-vous à l'Antre Néréen au nord-ouest de Port Tempères en passant par la Baie Azur.

Là, vous pourrez enfin tenter de capturer l'oiseau de malheur sans qu'il ne s'échappe !

Enfin, si vous ne vous y êtes pas déjà rendu, deux destinations optionnelles se trouvaient sur votre route durant votre

aventure. En voici le contenu.

### Hôtel Désolation

Vous ne pourrez avoir une entrevue avec le chef des lieux que si vous connaissez déjà les autres figures de Rollers apprises par les pratiquants éparpillés dans la ville d'Illumis. L'endroit est aussi la cachette de Motisma, auquel vous pourrez accéder en brisant les murs avec Eclate-Roc.

Dresseur 1

Baggaïd Nv.39

Scalpion Nv.39

Sharpedo Nv.39

Dresseur 2 (combat double)

Pandarbare Nv.42

Miasmax Nv.42

Dresseur 3

Séviper Nv.40

Arbok Nv.40

#### Objets

Max Repousse (poubelle)

Corde Sortie (poubelle)

Boule Fumée

CT42 Façade

Baie Mepo

### Baie Azur

Rien de particulier ici, si ce n'est qu'après avoir rencontré plusieurs fois l'Oiseau légendaire de votre partie dans la nature, il ira se terrer dans la grotte au fond de la baie.

Dresseur 1

Rémoraid Nv.27

Vénalgue Nv.27

Wailmer Nv.27

Dresseur 2

Ramoloss Nv.30

Dresseur 3

Flingouste Nv.27

Carvanha Nv.29

Dresseur 4

Corayon Nv.28

Lanturn Nv.28

#### Objets

Pharampite

Grande Perle

Scuba Ball

Plaque Hydro

Dracaufite X/Y : obtenue avec Salamèche lors du choix du second starter, dépend de votre version. Peut aussi être achetée à Illumis chez le marchand de bijoux.

Tortankite : obtenue avec Carapuce lors du choix du second starter. Peut aussi être achetée à Illumis chez le marchand de bijoux.

Florizzarite : obtenue avec Bulbizarre lors du choix du second starter. Peut aussi être achetée à Illumis chez le marchand de bijoux.

Braségallite : obtenue avec le Poussifeu Event distribué par Wi-Fi du 12/10/13 au 15/01/14.

Lucarite : obtenue avec le Lucario donnée par Cornélia durant l'aventure.

Pharapite : donnée à la Baie Azur.

Ectoplasmite : donnée à Flusselles.

Ptéraite : donnée à Roche-sur-Gliffe.

Blizzarite : donnée par le Blizzaroi de la Caverne Gelée.

Absolite : donnée par Serena après votre duel à Batisques, après au moins un combat à la Maison de Combat.

Mewtwoite X/Y : obtenue en capturant Mewtwo dans la Grotte Inconnue, dépend de votre version.

Alakazamite : dans la Grotte Miroitante, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Kangourite : dans la Grotte Étincelante, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau .

Scarabrite : uniquement dans X, dans la Forêt Neuvartault entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Scarhinoite : uniquement dans Y, dans la Forêt Neuvartault entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Leviatorite : dans la ville de Mozheim, non loin des cascades entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Cizayoxite : dans la Caverne Gelée, derrière le Blizzaroi, de 20h à 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Demolossite : uniquement dans Y, sur la route 16 entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Elecsprinite :uniquement dans X, sur la route 16 entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Tyranocifite : uniquement dans X, dans l'arène de Relifac-le-Haut entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Galekinguite : uniquement dans Y, dans l'arène de Relifac-le-Haut entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Gardevoirite : obtenue avec un Tarsal à échanger à Illumis, dans un café du boulevard sud.

Mysdibulite : dans le Fort de Vanitas, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Charminite : dans la ville de Romant-sous-Bois, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Banettite : dans la Chambre Néant accessible depuis la route 22, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

Carchakrokite : dans la Route Victoire, entre 20h et 21h après avoir amélioré votre Méga-Anneau.

## Activités annexes

### Poké Récré et SPV

#### Poké Récré

Sitôt votre premier pokémon obtenu, vous avez accès à la Poké Récré, une interface qui vous permet de vous lier d'amitié avec vos créatures. En quoi est-ce important ? Tout simplement car un pokémon qui vous aime sera capable de grandes prouesses au combat, et ce n'est pas peu dire : un pokémon ayant ses 5 coeurs remplis pourra esquiver des attaques qui auraient du le toucher, exécuter des coups critiques plus souvent ou même se débarrasser d'un statut embarrassant comme la paralysie ou la brûlure.

Pour obtenir ces 5 fameux coeurs, caressez votre pokémon, participez à deux ou trois mini-jeux, donnez-lui à manger les meilleurs cupcakes que vous récoltez ainsi et continuez jusqu'à atteindre le niveau maximal d'affection. Ce faisant, vous débloquent également quelques interactions inédites en combat entre vous et vos créatures.

#### Système de Perfectionnement Virtuel

Un pokémon bien entraîné sera toujours plus fort qu'un autre qui n'aurait pas reçu les bons Points d'Effort. Mais il était auparavant difficile en début de partie d'entraîner convenablement ses pokémons en lui faisant combattre le bon type d'ennemi, et c'est à ce manque que le SPV pallie.

Sitôt votre starter obtenu, vous pourrez en effet l'entraîner autant que vous le souhaitez via le SPV à travers une série d'épreuves qui augmenteront ses Points d'Effort par tranche de 4, 8 ou 12, selon le niveau. Pour débloquent les niveaux supérieurs, il vous faudra d'abord compléter au moins une fois toutes les épreuves du niveau actuel avec le ou les pokémons de votre choix. Une barre d'effort sur le côté vous indiquera où vous en êtes du total de points maximal que peut gagner votre pokémon, chaque statistique ne pouvant être améliorée que de 252 points.

En complétant ces épreuves, vous obtiendrez également des Sacs de Sable de différents types. Certains vous octroieront des bonus de Points d'Effort, par tranche de 1, 4 ou 12 selon le niveau du Sac, tandis que d'autres amélioreront les performances de votre pokémon pendant les épreuves. Des Sacs existent également pour augmenter les gains de Points d'Effort et pour effacer des Points déjà obtenus en cas d'erreur, mais attention, car vous ne pouvez garder que 12 Sacs sur vous. Veillez donc à les utiliser ou les jeter au fur et à mesure pour continuer à en gagner.

Grâce à ce système, inutile donc de disposer d'une logistique d'entraînement à la chaîne infaillible pour entraîner convenablement, et à bonne allure, tous vos pokémons et ce où que vous soyez !

### Enquêtes de Beladonis

#### Enquête 1 : Un homme nommé Béladonis

Après avoir vaincu la Ligue, retournez à Illumis pour être contacté par Holokit et rendez-vous à l'Agence Beladonis en taxi. Parlez à Beladonis, justement, puis partez en quête des cinq Tickets Beladonis qu'il vous charge de retrouver en utilisant les taxis à bon escient.

Le premier se trouve dans le centre pokémon de la Place Rose près de la cabine d'essayage, le deuxième à l'intérieur de la Tour d'Illumis, sur la gauche, le troisième dans la boutique les Bienfaits de Chloris, juste à droite, le quatrième au Grand Hôtel le Crésus, tout à droite en entrant, et enfin le cinquième au Musée d'Illumis, dans la galerie de droite au fond.

Retournez à l'Agence pour remettre les Tickets à leur propriétaire et sortez de la ruelle pour être à nouveau contacté par votre mentor. Allez donc lire son calepin derrière lui après être retourné à l'Agence.

## Enquête 2 : Dans les ruelles sombres, une chose se terre

Parlez à Beladonis, puis lisez à nouveau son calepin pour prendre connaissance des emplacements des différentes ruelles à inspecter. Rendez-vous dans la première d'entre elle, à droite du restaurant L'Étoilé près d'un Cabriolaine, puis venez à bout des quatre enfants à la suite.

Shelly  
Marcacrin Nv.53  
Manzaï Nv.53

Joanna  
Toudoudou Nv.55

Maki  
Galopa Nv.53  
Manternel Nv.53  
Kraboss Nv.53

Scott  
Spiritomb Nv.56

Après la scène qui s'ensuit, sortez de la ruelle et utilisez le taxi pour vous rendre dans la ruelle à droite du Café Au Coucou. Souriez à Gribouille après l'avoir approché, puis rendez-vous au restaurant Stand de Galettes pour passer dans la ruelle non loin de l'autre côté de la rue. Dansez pour Gribouille et ce dernier viendra avec vous jusqu'à Beladonis. À peine ressorti de la ruelle de l'agence, vous êtes recontacté par votre mentor détective : retournez donc à son agence.

## Enquête 3 : Le Détective, la Touriste et les Punks

Parlez à Beladonis pour initier l'enquête, puis une fois la longue scène de dialogue passée, prenez un taxi direction la Gare d'Illumis. Allez au bout du premier quai pour retrouver Beladonis et affrontez les punks pour récupérer le pokémon volé.

Punk 1  
Vaututrice Nv.58

Punk 2  
Pandarbare Nv.56  
Frison Nv.56

Punk 3  
Drakkarmin Nv.56  
Crocorible Nv.56

Millie arrive alors pour désamorcer la situation et vous retournez à l'agence, où une autre scène vous attend. Comme de coutume, faites ensuite un pas hors de la rue pour débloquer l'enquête suivante.

## Enquête 4 : Un crime impardonnable

Après le flash d'info spécial sur votre holokit, allez au Musée d'Illumis, montez au deuxième étage et parlez à l'homme devant la peinture taguée. Ressortez pour recevoir un nouveau flash info ainsi qu'un appel de Beladonis et rentrez à l'agence. Prenez ensuite un taxi jusqu'au stand de galettes et engouffrez-vous dans la ruelle non loin. Parlez alors à la femme louche au fond et battez-la en duel.

Femme louche  
Moyade Nv.58  
Pyrax Nv.60



Rendez-vous ensuite dans la ruelle à côté du café Au Coucou pour un nouveau combat contre une enfant louche.

Enfant louche  
Farfaduvel Nv.57  
Mysdibule Nv.57  
Granbull Nv.57

Vous commencez à connaître la chanson : rendez-vous dans la ruelle face à la gare d'Illumis, où vous ne pourrez cette fois que constater le délit, puis prenez un taxi jusqu'à L'Étoilé pour entrer dans la ruelle juste à droite.

Jeune femme louche  
Persian Nv.60

Une cinématique s'ensuit, durant laquelle vous apprendrez l'identité de la fameuse voleuse de pokémons. Malheureusement elle vous échappe encore et vous voilà de retour à l'agence.

### Enquête 5 : Une beauté brûlante, une affaire classée

Retournez-y pour parler à Millie et acceptez le défi du majordome.

Ian le Majordome  
Gueriaigle Nv.62

Rendez-vous ensuite à l'hôtel le Crésus, montez au 4ème étage et entrez dans la chambre de gauche pour vous trouver nez-à-nez avec Malva.

Malva  
Némélios Nv.63

La sulfureuse vous aiguille ensuite vers le Café Lysandre sur la Place Rose : rendez-vous donc sur place, empruntez l'ascenseur pour atteindre le niveau secret et mettez KO les pokémons de votre comité d'accueil.

Dresseur 1  
Lewsor Nv.60  
Cliticlic Nv.60

Empruntez ensuite par deux fois les téléporteurs de gauche en affrontant les scientifiques et les punks sur votre route, traversez la zone comme vous l'aviez fait auparavant jusqu'à rejoindre Hohneck du gang des allumés.

Dresseur 2  
Smogogo Nv.61  
Iguolta Nv.59

Dresseur 3  
Vaututrice Nv.62

Dresseur 4  
Pandabare Nv.60  
Frison Nv.60

Dresseur 5  
Grotadmorv Nv.62

Hohneck  
Drakkarmin Nv.59  
Crocorible Nv.61

Examinez alors toutes les bibliothèques qui vous entourent pour en apprendre plus sur la combinaison booster et son propriétaire, puis livrer quatre batailles consécutives contre Elili.

Elili

Moyade Nv.64

Pyrax Nv.66

Farfaduvet Nv.63

Mysdibule Nv.63

Granbull Nv.63

Persian Nv.66

Nostenfer Nv.68

Sepiatroce Nv.70

L'enquête prend alors fin suite à une scène avec le Professeur Xanthin et Beladonis.

**Ultime enquête : Ce n'est qu'un au revoir, Beladonis**

Après que Millie vous ait appelé, rentrez à l'agence, puis sortez direction le Musée après l'irruption d'Hohneck. Faites un bref tour avant de ressortir aussi sec pour être appelé par Millie. Rendez-vous sur la Place Rose pour rejoindre le Café Lysandre et assistez à la scène finale qui conclue votre série d'enquêtes !

### **Personnages et lieux importants**

Spécialiste des Noms : Centre pokémon de Fort Vanitas

Effaceur de Capacités : La Frescale

Maître des Capacités : La Frescale

Move Tutor pour Aire d'Eau/Feu/Plante : Romant-sous-Bois

Move Tutor Rafale Feu/Verte/d'Eau : Auffrac-les-Congères

Move Tutor Draco Meteor : Route 21

Type de la Puissance cachée : Flusselles

Pension Pokémon : Route 7

Château Combat : Route 7

Masseur : Relifac-le-Haut, une fois par jour

Réalisateur du jeu : hôtel de Port Tempères

Juge pokémon (IVs) : Batisques

Mémoire des Badges : Romant-sous-Bois

Maison de Combat : Batisques, après avoir vaincu la Ligue

Safari des Amis : Batisques, après avoir vaincu la Ligue. Plus vous aurez enregistré de Codes Amis, plus il y aura de pokémons à capturer et leur rareté augmente si vos amis ont terminé la Ligue et enregistré votre code.

Champ de Baies : au sud de la Route 7

## 🇨🇦 SOIGNER SES POKÉMON N'IMPORTE OÙ SANS OBJET

Il est possible de redonner de la santé à ses Pokémon en lançant un match en ligne. Dès le match commencé, vous reprendrez à l'endroit exact où vous étiez, mais avec vos Pokémon soignés.

Cette astuce fonctionne également si vous quittez le match en cours de route, néanmoins il est conseillé d'affronter un ami ou de terminer le match, autrement vous gâcheriez le temps de l'adversaire en face.

## 🇨🇦 DEVENIR "STYLISH"

Si vous voulez visiter les boutiques de vêtements dans la ville d'Illumis, vous devez être « Stylish ». Pour cela, il vous suffit de visiter tous les cafés de la ville, et d'avoir mangé dans au moins un restaurant de la ville.

## 🇨🇦 FAIRE ÉVOLUER PANDESPIÈGLE, SEPIATOP ET COLIMUCUS

Pandespiègle, Sepiatop et Colimucus bénéficient d'une nouvelle méthode d'évolution chacun dans Pokémon X et Pokémon Y, jamais vues dans les précédentes versions sur Nintendo DS.

### Pour Pandespiègle

A partir du niveau 32, faites-le monter de niveau avec un Pokémon Ténèbres dans votre équipe, il évolue en Pandarbare.

### Pour Sepiatop

A partir du niveau 30, retourner votre 3DS à chaque montée de niveau, il évolue en Sepiatroce.

### Pour Colimucus

Colimucus est l'évolution de Mucuscule. Pour le faire évoluer en Muplodocus, Colimucus doit être au niveau 50 ou plus, faites-le monter de niveau sous la pluie.

## 🇨🇦 FAIRE ÉVOLUER EVOLI EN NYMPHALI

Faites monter de niveau Evoli après avoir appris une attaque Fée, et après avoir obtenu 2 coeurs d'affection à la Poké Récré.

## 📌 DÉCLENCHER LA PLUIE

Afin de déclencher la pluie nécessaire à l'évolution de Colimucus, il suffit de régler les paramètres date et heure de votre 3DS ou 2DS. Réglez-les sur Lundi, 0:55. Il pleuvra à coup sûr sur la route 14.

## 📌 OUBLIER UNE CAPACITÉ APPRIS AVEC UNE CAPSULE SECRÈTE

Si vous n'avez pas accès à l'Effaceur de Capacités, accessible uniquement après le sixième badge, il existe un autre moyen d'oublier une capacité apprise avec une Capsule Secrète :

- Allez dans le résumé de votre Pokémon, et changez l'ordre de ses capacités pour mettre la capacité à oublier tout en haut.
- Déposez votre Pokémon à la Pension, accessible très tôt dans le jeu, et attendez qu'il monte à un niveau où il apprend une nouvelle capacité, cette capacité va remplacer la première capacité de votre Pokémon, même si celle-ci a été apprise par Capsule Secrète.

## 📌 ORBES ADAMANT, PERLÉ ET PLATINE

Pour obtenir les orbes Adamant, Perlé et Platine, appartenant respectivement à Dialga, Palkia et Giratina, il faut se rendre dans la grotte Coda après avoir vaincu la ligue. Les orbes se trouvent dans la même salle que le Pokémon légendaire Zygarde.

## 📌 LES ÉCHANGES INTERNES

### Grenousse, Marisson ou Feunnec

Niveau 5

Talent : Torrent pour Grenousse, Engrais pour Marisson et Brasier pour Feunnec

Localisation : Bourg-Croquis, après avoir vaincu la Ligue, Sannah vous propose un starter issu d'un oeuf (celui de type faible par rapport au starter que vous avez choisi au début du jeu)

Objet : aucun

Pokémon demandé en échange : N'importe lequel

### Canarticho (Surnommé : Insp. Magret)

Niveau 10

Talent : Regard Vif

Localisation : Dans l'une des maisons à l'ouest de Neuvartault, parlez au montagnard

Objet : aucun

Pokémon demandé en échange : Sapereau

### Steelix

Niveau 20

Talent : Tête de Roc

Localisation : Centre Pokémon de Relifac-le-Haut, parlez au personnage aux cheveux mauves

Objet : aucun

Pokémon demandé en échange : Lovdisc

### Scalproie

Niveau 50

Talent : Acharné

Localisation : Dans une maison au nord-ouest d'Auffrac-les-Congères, parlez à la mère de famille

Objet : aucun

Pokémon demandé en échange : Rondoudou

### Tarsal

Niveau 5

Talent : Synchro

Localisation : Illumis, Café Soleil (Rue Méridionale), Après la Ligue, parlez à Dianthéa

Objet : Gardevoirite

Pokémon demandé en échange : N'importe lequel

### Magicarpe

Niveau 5

Talent : Glissade

Localisation : Un hôtel d'Illumis, de manière aléatoire, parlez à un montagnard (l'échange à lieu après lui avoir parlé plusieurs fois)

Objet : aucun

Pokémon demandé en échange : Léviator

### Evoli

Niveau 5

Talent : Fuite

Localisation : Un hôtel d'Illumis, de manière aléatoire, parlez à une femme de chambre (l'échange à lieu après lui avoir parlé plusieurs fois)

Objet : Super Bonbon

Pokémon demandé en échange : N'importe lequel

## MUTATIONS DE BAIES

Au champ de baies au sud de la Route 7, il est possible d'obtenir des mutations en enterrant deux baies côte à côte.

Baie Qualot = Baie Oran + Baie Pecha

Baie Lonme = Baie Willia + Baie Mepo

Baie Grena = Baie Papaya + Baie Mago

Baie Resin = Baie Gowav + Baie Figuy

Baie Alga = Baie Maron + Baie Kika

Baie Tamato = Baie Prine + Baie Sitrus

Baie Lichii = Baie Lonme + Baie Nanone

Baie Ligan = Baie Qualot + Baie Panga

Baie Abriko = Baie Alga + Baie Parma

Baie Sailak = Baie Resin + Baie Selro

Baie Pitaye = Baie Grena + Baie Sédra

Baie Eka = Baie Langan + Baie Lichii  
Baie Rangma = Baie Sailak + Baie Pitaye

## CAPTURER ELECTHOR / SULFURA / ARTIKODIN

Pour attraper l'un des oiseaux légendaires, vous devez d'abord le poursuivre à travers Kalos (il s'enfuira à chaque fois), puis, au bout d'une dizaine de fois, il ira dans l'Antre Néréen et vous pourrez le capturer.

L'idée est de faire en sorte que l'oiseau soit proche de vous, afin de pouvoir vite le rencontrer une dizaine de fois puis l'attraper. Etant donné que lorsqu'on sauvegarde et reset le jeu, il a changé d'endroit, il faut se mettre dans une ville près d'un endroit où il va souvent (vous pouvez voir sa position actuelle sur le Pokédex). Ensuite sauvegardez et reset jusqu'à ce qu'il soit proche de vous, puis allez le voir (il s'enfuira).

Recommencez l'opération jusqu'à ce que sa zone soit "Antre Néréen", là vous n'aurez plus qu'à aller le chercher.

## LE TYPE FÉE

Un nouveau type de pokémon apparaît avec Pokémon X et Y. Et pour ceux qui ignorent ses avantages et ses désavantages, voici les caractéristiques du nouveau type Fée :

Invulnérable contre les pokémon de type : Dragon

Vulnérable contre les pokémon de type : Acier et Poison

Résistant contre les pokémon type : Ténèbres, Insecte et Combat

Pas très efficace contre les pokémon de type : Acier, Poison et Feu

Très efficace contre les pokémon de type : Ténèbres, Dragon et Combat

## PRÉCISIONS POUR CAPTURER MEWTWO

Après avoir battu la Ligue Pokémon, rendez-vous à Aufrac-les-Congères et traversez le bois du Dédale de la route 20 pour arriver au village Pokémon. Au nord du village Pokémon, vous trouverez une grotte, la grotte Inconnue, dont l'entrée est accessible en surfant la rivière à l'Est du village Pokémon (il suffira de prendre le chemin de droite quand vous arrivez devant la cascade). En entrant, vous trouverez Mewtwo. En le capturant, vous obtenez automatiquement sa méga-gemme : la Mewtwoïte (X ou Y, selon votre version du jeu).

# Power Rangers Megaforce

© Namco Bandai 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## TENUES ALTERNATIVES

Pour voir vos rangers revêtir une autre combinaison, vous devez déjà terminer le jeu en Normal ou Hard. Ensuite, à l'écran du choix des missions, maintenez X et appuyez sur A.

# Prince of Persia

© Ubisoft 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## CODES DES NIVEAUX

2. 73232535  
3. 96479232  
4. 53049212  
5. 51144526  
6. 18736748  
7. 42085223  
8. 98564243  
9. 51139315  
10. 53246739  
11. 32015527  
12. 44153123  
13. 96635134  
14. 75423134  
End 89012414



# Professeur Layton et l'Héritage des Aslantes

© Nintendo / Level-5 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## DÉBLOQUER LE DERNIER "ÉPISODE"

Pour débloquent la dernière scène de la section Episodes du sous-menu, vous devez avoir résolu les 165 énigmes du jeu (les 150 de l'histoire + celles des Extras).

## DÉBLOQUER LE DERNIER PARCOURS DU JARDIN ENCHANTÉ

Terminez l'énigme 103 en parlant à Agaric sur le sentier du village Phong Gi pour obtenir le dernier jardin enchanté.

## DÉBLOQUER LE DERNIER PARCOURS DE NOIX ET NOISETTE

Terminez l'énigme 112 en parlant à Babak dans la forêt d'Al Somnia pour obtenir le dernier parcours de Noix et noisette.

## LES SUITES DE L'HÔTEL BELLEVUE

Rempportez des défis StreetPass (chasse aux mots) pour obtenir assez de points pour acheter les trois accès dans le menu des récompenses. Rendez-vous ensuite à l'hôtel Bellevue (hall) de San Grio et demandez à Barbara de passer la nuit dans l'une des trois suites (étrange, céleste, perdue) selon le ticket que vous possédez.

## DÉBLOQUER LES DÉFIS DU PROFESSEUR

### Enigmes du mannequin (151 à 153)

Trouver la tenue parfaite pour toutes les clientes du Prêt-à-porter.

### Enigmes du petit rongeur (154 à 156)

Terminer les 10 parcours de Noix et noisette.

### Enigmes de l'amie des fleurs (157 à 159)

Terminer les 10 parcours du Jardin enchanté.

### Enigmes de l'émissaire (160 à 162)

Terminer l'aventure principale.

Enigmes du veilleur (163 à 165)

Résoudre les 162 autres énigmes.

➦ SOLUTION DES PARCOURS DE NOIX ET NOISETTE

➦ SOLUTION DES PARCOURS DU JARDIN ENCHANTÉ

➦ SOLUTION DU PRÊT-À-PORTER

➦ SOLUTION COMPLÈTE

## L'aventure principale

### Prologue : L'envol

Avant de pouvoir embarquer à bord du Bostonius vous devrez résoudre une première énigme.

#### Enigme 001 : D'escale en escale (20 Picarats)

Voici le chemin que vous devez emprunter pour conduire l'aéronef à Froënborg sans tomber en panne d'essence :

Bas  
Bas  
Bas  
Droite  
Haut  
Droite  
Haut  
Gauche  
Haut  
Droite  
Droite  
Bas  
Bas  
Bas

Gauche

La résolution de cette énigme mettra fin au prologue du jeu.

## L'éveil

### Entrée de Fröenborg

Vous retrouverez le professeur, Emmy et Luke à Fröenborg. Un court tutoriel présente l'outil loupe à utiliser pour passer en mode enquête. Promenez la loupe sur l'écran et inspectez quelques du décor. Après avoir observé le tableau de bord en arrière-plan Raymond fera son apparition et demandera si vous êtes prêt à embarquer. Utilisez de nouveau la loupe pour lui parler.

Passez en " mode déplacement " et avancez vers l'entrée de Fröenbourg. Utilisez la loupe, inspectez l'igloo à droite puis discutez avec l'individu suspect (Aldus). Parcourez l'écran pour trouver la caisse en bois. Aldus vous confiera une petite astuce (vue rapprochée). Observez la porte de l'igloo à l'aide de la loupe bleue. Vous pourrez voir à l'intérieur de l'igloo et repérer la caisse en bois. Inspectez la caisse pour récupérer votre première pièce S.O.S. Après le départ d'Aldus, passez en mode déplacement et avancez jusqu'à la Rue des Flocons.

### Rue des Flocons

Après avoir pris connaissance du contenu de la valise du professeur, discutez avec Prima. Elle aura besoin de votre aide pour déballer le cadeau que son amie lui a offert.

## Enigme 002 : Emballage fraîcheur (20 Picarats)

Pour faire fondre l'intégralité du bloc de glace, Prima n'aura pas besoin de verres car la glace fondra d'elle-même ! La bonne réponse est donc 0.

Avant de quitter la rue interagissez avec le lampadaire (en haut à droite de l'écran) pour obtenir une nouvelle énigme.

## Enigme 003 : Et la lumière fuse (40 Picarats)

Voici comment procéder pour éclairer toute la ville sans que deux faisceaux de la même couleur ne se croisent.

Posez une lanterne jaune au deuxième croisement (en partant du haut) de la première rue (de gauche à droite). Placez une lanterne jaune sur le croisement qui se trouve tout en bas à droite. Placez la dernière lanterne jaune tout en haut à droite.

Placez une lanterne rouge au deuxième croisement (en partant du haut) de la deuxième rue (de gauche à droite). Placez la seconde lanterne rouge au deuxième croisement (en partant du haut) de la troisième rue (de gauche à droite).

Placez la lanterne verte sur le seul croisement non éclairé.

Une fois l'énigme résolue vous pouvez vous diriger vers Fröenborg centre.

### Fröenborg centre

Après avoir écouté la conversation de Buse et Bécasse, interagissez avec le personnage qui se trouve au milieu de la rue (Harald). Interagissez avec la cheminée (tout en haut de l'écran) pour débloquent une énigme.

## Enigme 004 : Le flocon de trop (20 Picarats)

Le seul flocon qui ne tombe pas est le flocon C.

Continuez à avancer jusqu'à trouver l'entrée de la grotte gelée.

### Grotte gelée (ext) / Fröenborg centre / rue des Flocons

En dépit de la bonne volonté d'Emmy, vous ne pouvez pas entrer dans la grotte pour le moment. Après avoir inspecté les lieux, retournez en ville (Fröenborg centre). Vous retrouverez Prima, accompagnée de son amie Donna qui aura une

énigme à soumettre au professeur.

### Enigme 005 : Cousu de fil blanc (40 Picarats)

Pour résoudre cette énigme, il faut trouver comment est construite la suite logique (attribuer un chiffre à chaque symbole peut vous aider à y voir plus clair). La clé de l'énigme est de comprendre qu'à chaque nouveau symbole, la séquence se réinitialise.

Placez le flocon en haut à gauche du mouchoir, le gant en haut à droite, le sapin en bas à gauche, et le bonhomme de neige en bas à droite.

Déplacez la loupe vers la droite de l'écran, la loupe deviendra bleue au niveau de la petite maison, cliquez pour entrer à l'intérieur. C'est ici que vous trouverez Mascha, engagez le dialogue avec elle. Elle vous donnera une piste concernant la grotte gelée.

Descendez en direction de la rue des Flocons et inspectez le gros bonhomme de neige qui se trouve à droite de l'écran. Vous obtiendrez une " moufle confortable ".

Retournez devant la grotte et inspectez le bonhomme de neige. Lui rendre sa moufle fera disparaître le mur de glace.

Grotte gelée (int.)

A la suite de la cinématique, observez la jeune fille prisonnière de la glace. Une nouvelle énigme se déclenchera automatiquement.

### Enigme 006 : Prisonnière des glaces (30 Picarats)

Pour résoudre cette énigme, reproduisez le schéma suivant (chaque section doit contenir 4 carrés) :

Après avoir résolu l'énigme, la glace se brise. Un mystérieux personnage accompagné de ses sbires décide de l'enlever. A la suite de la cinématique, vous vous retrouverez à l'extérieur de la grotte. Prenez la direction du Bostonius.

Vers le Bostonius

Alors que vous vous dirigiez vers le Bostonius vous serez interpellé par Buse dans la rue des Flocons. Aidez-le à résoudre son problème.

### Enigme 007 : A l'abordage ! (30 Picarats)

Pour résoudre cette énigme, tous les pirates doivent se transformer en marin. Voici comment procéder étape par étape :

Déplacez le personnage le plus à droite vers la gauche

Déplacez le deuxième personnage (en partant de la gauche) vers la droite

Déplacez le premier pirate (en partant de la gauche) vers la gauche

Déplacez le marin vers la droite

Déplacez le second marin (en partant de la gauche) vers la gauche

Déplacez le pirate le plus à droite vers la gauche

Déplacez le marin vers la droite

En récompense pour la résolution de cette énigme, vous recevrez un nouvel article de prêt-à-porter : la " veste blanche comme neige ".

Poursuivez vers l'entrée de Froënborg et discutez avec Harald, lui aussi aura une énigme à vous soumettre.

### Enigme 008 : Glissades tortueuses (30 Picarats)

L'objectif est de placer Gudue (la tortue rouge) sur la dalle centrale, voici comment procéder étape par étape :

Poussez la tortue rouge vers la gauche

Poussez le bloc de glace vers le bas

Poussez la tortue verte (celle qui se trouve au-dessus) vers le bas

Poussez la grosse tortue noire vers la droite

Poussez la tortue rouge vers le bas

Après avoir résolu cette énigme, vous pouvez rejoindre le Bostonius. Vous devrez alors mener un combat aérien. Le but de l'opération sera de détruire les bonnes cibles pendant chacune des séquences (attention le temps est limité !). Voici comment procéder :

Abattre le drone bleu

Abattre tous les drones bleus

Abattre les drones en bas à droite et en haut à gauche

Abattre le drone en bas à gauche

Abattre les drones pairs (n°24 et 32)

Abattre le drone rouge en bas à gauche

Abattre les missiles bleus (3)

Abattre les missiles impairs (n°57, n°31, n°25)

Abattre les missiles dans cet ordre : 57, 52, 31, 28, 25

Soute

Une fois la victoire acquise, vous vous retrouverez dans le hangar, fouillez les lieux pour récupérer quelques pièces SOS et ouvrez la porte qui se trouve au fond de la pièce. La porte est fermée, ce sera l'occasion de résoudre une nouvelle énigme.

#### Enigme 009 : Tours de cadrans (30 Picarats)

Voici comment procéder pour que la valeur totale affichée dans chacune des sections soit de 15 : tournez le cadran jaune d'un quart vers la droite puis tournez le cadran blanc d'un quart vers la gauche.

Coeur du vaisseau

Après avoir fouillé la salle, discutez avec Bécasse. Il compte vous dissuader en vous posant une énigme.

#### Enigme 010 : Un bon crochet (30 Picarats)

Voici le parcours que vous devez emprunter pour mener le Professeur à bon port :

Avancez de deux cases vers la droite

Avancez de deux cases vers le bas

Avancez de cinq cases vers la droite

Avancez d'une case vers le haut

Avancez d'une case vers le bas

Avancez de deux cases vers la gauche

Avancez de deux cases vers le haut

Avancez de trois cases vers la droite

En récompense pour la résolution de cette énigme vous obtiendrez l'article " Mini haut de forme " pour la boutique de prêt-à-porter.

Interagissez avec le panneau de contrôle pour déplacer le porte-charge puis observez (avec la loupe bleue) la porte qui se trouve en bas à gauche de l'écran. Interagissez avec les barils posés à gauche du mécanicien pour révéler une nouvelle énigme.

#### Enigme 011 : Litre à la pompe (35 Picarats)

Le but du jeu sera de répartir le carburant de façon à ce que l'un des deux barils contienne très exactement un litre.

Voici comment procéder étape par étape :

Versez 9 litres de carburant dans le premier baril

Transvasez les 9 litres dans le second baril

Versez 9 litres dans le premier baril  
Transvasez le carburant du premier baril vers le second  
Videz le baril de droite  
Transvasez le carburant du premier baril vers le second baril  
Remplissez le baril de gauche  
Transvasez le carburant du premier baril vers le second  
Videz le baril de droite  
Transvasez le baril de droite vers le baril de gauche  
Remplissez le baril de gauche  
Transvasez le baril de gauche vers la droite  
Videz le baril de droite  
Transvasez le baril de droite vers la gauche  
Remplissez le baril de gauche  
Transvasez le baril de gauche vers la droite  
Une fois cette énigme résolue, allez directement à la proue du vaisseau. Vous y retrouverez Leon Bronev, le mystérieux inconnu qui a enlevé la jeune fille. La fin de la cinématique marquera la fin du premier chapitre de cette aventure.

## La jeune fille

### Forêt de Carpinton

Interagissez avec Noisette, l'écureuil posé sur le tronc d'arbre devant vous. Il vous invitera à résoudre une énigme qui vous donnera accès à un nouveau mini-jeu " noix et noisette ".

### Enigme 012 : Ecureuils gourmets (30 Picarats)

Placez un des fruits dans la première balance puis chacun des trois autres fruits dans la seconde balance. De cette façon vous pourrez déterminer quel fruit est le plus léger parmi 3 fruits. Reproduisez l'opération en plaçant B dans la première balance pour trouver les fruits les plus lourds. En comparant le poids des autres fruits, vous trouverez les fruits préférés des écureuils : A et D.

Avancez jusqu'à la zone suivante.

### Ponton

Discutez avec Crok, il vous donnera accès à une nouvelle zone. Fouillez les lieux puis continuez à suivre la piste de la jeune fille.

### Rue de la gare

Discutez avec Sonia, la petite fille qui regarde la vitrine du magasin de chaussure. Elle vous demandera de prouver votre valeur en résolvant une énigme.

### Enigme 013 : Explosion florale (40 Picarats)

Pour résoudre cette énigme plus facilement, colorez les pétales de l'extérieur vers l'intérieur. Lorsque vous êtes coincé ou ne savez pas quelle couleur attribuer, laissez le pétale de côté et passez à une autre extrémité de la fleur. Vous pouvez débuter en colorant le pétale du milieu à droite en violet.

Interrogez Cormac puis observez la gare à l'aide de la loupe bleue. Parlez à Aldus, il vous demandera d'inspecter la cheminée de la locomotive : vous obtiendrez un objet de collection " bas-relief commun ". Repassez en vue générale et discutez de nouveau avec Cormac afin qu'il vous indique le marché aux poissons.

### Le marché aux poissons

Discutez avec Lizzy, la demoiselle au premier plan. Elle acceptera de vous dire ce qu'elle sait à propos de la jeune fille en échange de la résolution d'une énigme.

### Enigme 014 : Fête des fleurs (40 Picarats)

Voici comment procéder pour fleurir le jardin :

Placez la pièce en forme de C dans le coin inférieur droit.  
Placez le bloc de deux fleurs sur le bloc C, collé à la paroi gauche  
Placez le bloc L à 5 fleurs en bas à gauche  
Placez le bloc à 6 fleurs (en forme de croix) en bas du jardin, sous la maison  
Placez un bloc à 4 fleurs (en forme de T) en haut à droite  
Placez un bloc à 4 fleurs (en forme de L) en haut à gauche.  
Placez le bloc en forme de croix à gauche  
Il ne vous reste plus qu'à insérer la pièce en forme de Z pour terminer le puzzle  
La résolution de cette énigme vous donnera accès à l'option " Jardin enchanté " dans la valise du professeur.

Discutez avec Alvin puis observez l'affiche représentant un gros poisson bleu (peint sur le mur du hangar en arrière-plan).

### Enigme 015 : Poisson à l'affiche (40 Picarats)

Voici comment procéder pour reconstituer l'affiche étape par étape :

Déplacez le bloc de la troisième ligne vers la droite  
Déplacez le bloc de la quatrième ligne tout à gauche  
Déplacez le bloc de la colonne du milieu d'une case vers le haut  
Déplacez le bloc de la seconde ligne d'une case vers la gauche  
Déplacez le bloc de la quatrième ligne d'une case vers la droite  
Une fois cette énigme terminée, vous pouvez poursuivre l'enquête. Passez en mode déplacement et avancez en direction du nord.

Passage à niveau / sommet de la colline

Après avoir écouté la conversation, interrogez Duncan pour qu'il vous indique la direction de la colline. Une fois au sommet de la colline, récupérez l'objet " paratout " dans le tronc d'arbre (sur la droite) puis cliquez sur le chemin qui serpente vers la gauche. L'interaction vous offrira l'occasion de résoudre une nouvelle énigme.

### Enigme 016 : Dans le panneau (40 Picarats)

L'astuce permettant de résoudre cette énigme plus facilement est de former l'extrémité d'une flèche en bas à droite du panneau en plaçant la petite pièce triangulaire tout à droite. Il suffira ensuite d'observer les découpes des blocs et de les replacer au bon endroit.

Observez la grosse montagne qui se trouve légèrement à droite de l'écran pour repérer le vaisseau de TARGET.  
Retournez au passage à niveau et interrogez Moineau.

### Enigme 017 : Marche glacée (30 Picarats)

Voici le parcours que vous devez suivre pour retrouver la jeune fille :

Glissez vers la gauche  
Avancez d'une case vers la gauche (île)  
Avancez d'une case vers le haut  
Avancez d'une case vers la droite  
Avancez d'une case vers la droite (île)  
Avancez d'une case vers la droite  
Avancez d'une case vers le bas  
Avancez d'une case vers la gauche  
Avancez d'une case vers la gauche (île)  
Avancez d'une case vers la gauche  
Avancez d'une case vers le haut  
Glissez vers la droite  
Une cinématique se déclenchera suite à la résolution de cette énigme, vous voilà arrivé au Lac de Carpington.

Lac de Carpington

Récupérez l'ancre fragile cachée sur le sommet du pilier sur votre gauche puis avancez tout droit pour entrer dans le bâtiment.

Dôme aslante

Une fois la cinématique terminée, parlez avec Gaïa pour lancer automatiquement une nouvelle épreuve.

### Enigme 018 : Le Roi Céleste (40 Picarats)

Le but de cette énigme sera de tracer des lignes pour diviser le motif aslante sans toucher de chevalier. Pour y parvenir plus facilement numérotez chaque point du motif (attribuez le n°1 au point qui se trouve juste au-dessus du chevalier qui se trouve en haut du motif).

Reliez le point 1 au point 5

Reliez le point 10 au point 7

Reliez le point 9 au point 4

Reliez le point 2 au point 8

Retournez au passage à niveau (prenez à droite).

Retourner au Bostonius

Discutez avec Humpert au passage à niveau puis dirigez-vous vers le marché aux poissons. Vous ne pourrez pas continuer votre route à moins de trouver le moyen de cacher Gaïa. Discutez avec Alvin puis interagissez avec la pile de caisse blanche devant l'entrepôt.

Repassez en mode déplacement puis discutez avec Buse et Bécasse. Alvin vous conseillera de passer par le canal pour ne pas vous faire repérer.

Canal de Carpington

Discutez avec Sonia, elle aura une énigme à vous soumettre.

### Enigme 019 : Chien au carré (40 Picarats)

Une bonne astuce pour parvenir à reconstituer ce motif est de commencer par positionner 8 cubes blancs sur les bords du tableau. Placez deux carrés marron côte à côte pour former le bas du corps du chien, touchez le cube blanc que vous aviez placé pour dessiner les pattes.

Placez un carré marron au-dessus de la patte arrière. Placez un cube blanc pour finir de former la queue.

Placez le cube gauche et recouvrez-le pour moitié (la moitié gauche) avec un cube marron. Placez le dernier cube marron à côté du cube vert et cliquez sur le cube blanc (posé en dessus) pour faire apparaître la truffe.

Tentez de poursuivre votre route mais les agents de Target sont déjà sur le qui-vive. Discutez avec Janet, la femme blonde qui se trouve sur les quais à droite. Interagissez avec la barque et résolvez cette petite énigme.

### Enigme 020 : De bord à bord (40 Picarats)

Voici comment procéder pour faire traverser le professeur :

Montez dans le bateau bleu et avancez 4 fois vers la droite

Montez dans le bateau violet et avancez 2 fois vers la gauche

Montez dans le bateau rouge et avancez 2 fois vers la gauche

Montez dans le bateau bleu et avancez 3 fois vers la droite

Montez dans le bateau doré et avancez 2 fois vers la gauche

Montez dans le bateau violet et avancez 1 fois vers la droite

Montez dans le bateau bleu et avancez 3 fois vers la droite

Une fois parvenu à destination (sur le ponton), discutez avec Crok. Il vous donnera une nouvelle énigme à résoudre.

### Enigme 021 : Une grosse prise (20 Picarats)



Pour résoudre cette énigme, procédez par élimination. B n'a pas pêché la botte donc il a pêché la boîte de conserve ou la grosse prise. Celui qui a pêché la botte (que ce soit A ou C) est assis à côté de celui qui a pêché la grosse prise, la bonne réponse est donc forcément B.

Une fois l'énigme résolue, il ne vous reste plus qu'à rejoindre le Bostonius. Discutez avec Sycamore pour clore le second chapitre de cette aventure.

Le but étant de procéder par élimination : le personnage C ne peut pas avoir récupéré l'objet le plus lourd et l'objet se trouve forcément à côté du personnage C.

## La capitale

### Bureau de Layton

À la suite de la séquence cinématique vous vous retrouverez dans le bureau de Layton. Interagissez avec la vitrine d'objets de collection située au fond de la pièce pour mettre à jour une énigme.

### Enigme 022 : Problème d'évacuation (20 Picarats)

La bonne réponse est B, c'est le personnage le mieux placé pour aider l'archéologue car il n'a qu'à se déplacer pour ne plus être sur le tuyau.

Fouillez le carton posé au-dessus de la bibliothèque pour récupérer un nouvel objet : la " laytonmobile miniature ". Après avoir glané quelques pièces, prenez la direction de l'université (au sud).

### Université

Discutez avec Delmona, il aura un petit service à vous demander.

### Enigme 023 : Chocolat-tri (30 Picarats)

Pour trouver plus facilement la solution de cette énigme, étudiez la position des chocolats sur le plateau. Commencez par distribuer les chocolats à la cliente de la colonne du haut (colonne du milieu dans la boîte puis servez le client qui se trouve sur la gauche (prenez les 3 chocolats carrés dans le coin supérieur droit de la boîte). Juste en dessous, vous trouverez la série de chocolat pour le client qui se trouve en haut à droite. Il ne restera plus qu'à sélectionner la première colonne puis la seconde pour servir les deux derniers clients.

Interagissez avec le panneau d'arrêt de bus et sélectionnez la destination " Kensington High Street ".

### Kensington High Street

Après avoir glané quelques pièces en inspectant le décor, discutez avec Brenda (la mère de Luke) et résolvez l'énigme proposée.

### Enigme 024 : Point de rendez-vous (30 Picarats)

La clé de cette énigme est de comprendre que le point de rendez-vous se situe à la fois sur une ligne rouge et une ligne bleue. En fonction des indications des amis, vous pouvez déduire que le bon arrêt est celui qui fait la jonction entre les lignes bleues et rouges.

Brenda a vu Gaïa partir en direction du musée, remontez la rue pour vous y rendre.

### Musée

Après avoir discuté avec Grosky, ramassez le " bracelet des braves " dissimulé dans le banc à droite de la porte d'entrée du musée. Interagissez avec Gaïa pour lui signaler votre présence puis discutez avec le policier. Il acceptera de vous dire pourquoi le musée est fermé en échange de votre aide.

### Enigme 025 : Un larcin calculé (30 Picarats)

Pour résoudre plus facilement cette énigme, commencez par créer des additions allant de 0 à 10, poursuivez jusqu'à 20.

Vous remarquerez que le nombre 30 ne peut pas être obtenu en additionnant les chiffres du tableau. Il s'agit donc de la bonne réponse : le coffre n°30.

Une fois l'énigme résolue, retournez à Kensington High Street et entrez dans le magasin de vêtements (à droite de l'écran).

Impasse des alouettes

Après avoir visité la boutique et trouvé la nouvelle tenue pour Gaïa vous retrouverez l'inspecteur Grosky. Suivez-le jusque dans l'impasse (direction est). Après le départ de l'inspecteur, interagissez avec le gros chat noir en haut à droite de l'écran.

### Enigme 026 : Siamois ou presque (40 Picarats)

Voici le parcours que vous devez faire suivre au chat noir pour que les deux chats se rejoignent dans la maison :

Descendez de trois cases (le chat noir doit être dans le coin inférieur gauche)

Remontez de deux cases (le chat noir doit se trouver en face de la maison à gauche)

Allez sur la droite jusqu'à ce que les deux chats se rejoignent dans la maison.

Retournez à Kensington High Street (vers l'ouest), interagissez avec le panneau de l'arrêt de bus puis sélectionnez l'arrêt Aéroport.

Aéroport

Allez vers l'est pour rejoindre vos amis, vous serez interpellé par Mamie Mystère. Elle vous confiera son chat Keats qui vous permettra de retrouver les énigmes que vous auriez pu manquer au cours de l'aventure.

En route vers Scotland Yard

Discutez avec Raymond puis avec Sycamore puis retournez à l'aéroport, vous y rencontrerez Amélie qui aura une petite mission à vous confier.

### Enigme 027 : Coeur au carré (30 Picarats)

Voici comment procéder pour reproduire le coeur :

Placez un carré blanc en haut à gauche, puis un autre en haut à droite

Placez les carrés rouges au milieu de la partie supérieure en laissant une ligne blanche à chaque extrémité du cadre.

Placez un carré blanc au milieu du bloc rouge pour ne laisser que deux lignes rouges

Placez un carré rouge au milieu tout en bas

Placez un carré blanc dans le coin inférieur gauche

Placez un carré blanc dans le coin inférieur droit

Placez un carré rouge à gauche sur la deuxième ligne

Placez un carré rouge à droite sur la deuxième ligne

Toute la moitié supérieure du coeur est formée, il ne vous reste plus qu'à placer les carrés rouges en escaliers pour terminer le travail.

Avant de prendre le bus pour Scotland Yard, récupérez la "botte du bonheur" sur la roue avant du véhicule jaune.

Gressenheller / Kensington / le Bostonius

Avant d'entrer à Scotland Yard, prenez le bus et allez à Gressenheller. Entrez dans le bureau du professeur (au nord) et discutez avec Delmona, il aura une énigme à vous confier.

### Enigme 028 : Tout en ballon (40 Picarats)

Pour réussir à conduire le clown de l'autre côté de la plateforme vous devez faire les associations suivantes :

Chat : tourner à droite

Ourson : tourner à gauche

Lapin : aller en haut

Eléphant : sauter

Une fois l'énigme résolue retournez à l'université et prenez le bus pour Kensington High Street. Allez à droite (dans l'impasse des Alouettes) et discutez avec le policier.

### Enigme 029 : Le train de la justice (30 Picarats)

Pour être sûr que les malfrats ne s'échappent pas il faut placer un policier par wagon (au cas où les malfrats se soient cachés dans des wagons contigus), un policier avant ces trois wagons et un autre après, ce qui porte le nombre de policiers minimum à 5.

Reprenez le bus et dirigez-vous vers le Bostonius (station aéroport). Discutez avec Raymond pour obtenir une nouvelle énigme.

### Enigme 030 : D'escale en escale 2 (40 Picarats)

Suivez cet itinéraire :

Avancez de 2 cases vers la droite

Descendez de 2 cases

Avancez d'une case vers la gauche

Remontez d'une case

Avancez d'une case vers la gauche

Descendez de 2 cases

Avancez de 4 cases vers la droite

Remontez de 3 cases

Avancez d'une case vers la gauche

Descendez de 2 cases

Mission accomplie ! Si vous avez manqué quelques énigmes en cours de route, vous pouvez vous adresser à Keats, sinon retournez à Scotland Yard sans tarder.

Scotland Yard

Discutez avec Hannah, la jeune femme qui se trouve dans les escaliers devant Scotland Yard. Elle vous soumettra un nouveau problème à résoudre.

### Enigme 031 : Obsession lyrique (40 Picarats)

Pour ouvrir le coffre, sélectionnez les 10 points (les " boutons ") qui forment une étoile à 5 branches sur la droite du coffret.

Après avoir résolu cette énigme vous pourrez avoir accès à l'accueil de Scotland Yard. Discutez avec le policier puis entrez dans le bureau de Bloom. Après avoir discuté avec lui, vous aurez accès à la salle des archives.

Récupérez le " tampon déroutant " caché dans le carton au-dessus de l'étagère de gauche puis inspectez les livres posés sur le sol au premier plan pour obtenir une nouvelle énigme.

### Enigme 032 : En faire des tomes (30 Picarats)

Première rangée (en partant du haut) : posez des livres bleus dans les emplacements 3 et 3

Deuxième rangée : posez des livres rouge dans les emplacements 3, 5, 2 et 1

Troisième rangée : posez un livre bleu dans l'emplacement 5 et un livre vert dans l'emplacement 2

Quatrième rangée : posez un livre vert dans l'emplacement 2 (il doit y avoir un livre bleu dans l'emplacement 5), placez un livre bleu dans l'emplacement 2.

Cinquième rangée : placez un bloc de 4 livres rouges dans les emplacements 1, 3, 3 et 5

Sixième rangée : placez un livre vert dans l'emplacement 5

Enfin, placez le dernier bloc de livres en position latéral dans la dernière colonne.

Une fois l'énigme résolue, inspectez la pièce puis l'arrière de l'escabeau pour avoir accès à la salle attenante. Inspectez les gros cartons au fond de la salle puis quittez les lieux.

Enquêter sur les vols

Une fois à l'extérieur, prenez le bus pour Gressenheller, vous y retrouverez Brenda qui aura une nouvelle énigme à vous soumettre.

### Enigme 033 : Fièvre acheteuse (40 Picarats)

Voici le parcours de la consommatrice :

Pomme de terre

Carotte

Tomate

Orange

Banane

Raisin

Frites

Champagne

Oignon

Côtelette

Beurre

Fromage

Lait

Pain

Retournez à Kensington High Street et discutez avec Hannah, son bien-aimé a disparu. Aidez-là à le retrouver en résolvant cette petite énigme.

### Enigme 034 : Ascenseur prometteur (30 Picarats)

La clé de l'énigme est de comprendre que 4 étages séparent le 1er et le 5ème étage (15 secondes). Sachant qu'il faudra 6 fois plus de temps pour atteindre le 25ème étage, la bonne réponse est donc 90 secondes.

Il est maintenant temps de rejoindre le musée (au nord de votre position). Discutez avec le policier, le père de Luke vous viendra en aide et vous pourrez enfin entrer dans le musée.

Musée

Une fois dans le musée, interrogez les deux policiers puis allez rendre visite à Clark (passez sous l'arche à gauche). Aidez-le à restaurer l'artefact.

### Enigme 035 : Une histoire de faux (30 Picarats)

Observez bien la photo de l'artefact original, elle est à l'envers. Les originaux sont donc les deux pièces qui sont " inversées " : le sapin et le poisson.

Discutez de nouveau avec Clark pour lui donner vos conclusions : il s'agit bien sûr de TARGET. Le voleur travaille pour Scotland Yard, ce qui lui a permis d'éviter les gardiens. L'enquête a servi d'alibi pour fabriquer et mettre en place les faux. Maintenant que le coupable est localisé, il ne vous reste plus qu'à retourner à Scotland Yard (prenez le bus à Kensington High Street).

Parlez à Grosky puis allez trouver l'inspecteur Bloom dans son bureau. Une fois la conversation terminée, Hershel et Luke se trouveront à l'aérodrome. Discutez avec Lucille et Roland puis retournez au Bostonius. Discutez avec Sycamore et profitez de la cinématique qui clôture le troisième chapitre de cette aventure.

## La quête

Examinez le moniteur qui se trouve au-dessus du panneau de contrôle, il vous permettra de rejoindre la destination de votre choix. Commencez par discuter avec Sycamore. Il aura deux énigmes à vous soumettre (reparlez lui une fois que la première est résolue).

### Enigme 036 : Panne en plein ciel (40 Picarats)

Aidez-vous de la vidéo ci-dessous pour réparer le tuyau d'alimentation.  
Discutez de nouveau avec Sycamore pour obtenir une énigme supplémentaire.

### Enigme 037 : Panne en plein ciel 2 (50 Picarats)

Aidez-vous de la vidéo ci-dessous pour réparer le tuyau d'alimentation.  
Avant de partir à l'aventure, résolvez quelques énigmes bonus. Utilisez le moniteur pour vous rendre à Froënborg. A l'entrée de Froënborg, interagissez avec la pelle posée contre l'igloo (loupe bleue) et discutez avec Donna.

### Enigme 038 : Charge royale (20 Picarats)

Il y a 18 bijoux sur la couronne.

Récupérez l'écharpe de l'amitié cachée dans la caisse sur la droite puis rejoignez le centre-ville. Discutez avec Prima.

### Enigme 039 : Chacun ses fraises (30 Picarats)

B veut le plus de fraises possible, il faut donc lui en donner 9. A veut 1 fraise de moins, il faut donc lui en donner 8. C en veut 5 de moins que A, ce qui donne 3 fraises. D veut 2 fois moins de fraises que A, ce qui fait 4.

A : 9  
B : 8  
C : 3  
D : 4

Retournez au Bostonius et utilisez le moniteur pour vous rendre à Carpington. Allez dans la forêt (à l'ouest) et discutez avec Noisette pour obtenir une nouvelle énigme.

### Enigme 040 : La piste des glands (30 Picarats)

Voici les trois itinéraires que vous devez tracer pour que chaque écureuil obtienne 22 glands :

Ecureuil jaune : 4 - 4 - 2 - 4 - 8  
Ecureuil rouge : 6 - 4 - 7 - 2 - 7  
Ecureuil orange : 8 - 6 - 2 - 2 - 8

Prenez la direction du nord-ouest et arrêtez-vous à la gare pour résoudre l'énigme proposée par Cormac.

### Enigme 041 : Erreur d'aiguillage (30 Picarats)

Voici comment procéder pour reproduire le wagon. Accrochez la locomotive au wagon. Passez par le bas, permutuez l'aiguillage et décrochez les wagons sur le haut de la voie ferrée. Il ne vous restera plus qu'à faire faire un demi-tour à la locomotive sur la voie située tout à droite puis de raccrocher les deux wagons.  
Rejoignez le marché aux poissons sur les quais et discutez avec Alvin. Lui aussi aura une petite énigme à vous proposer.

### Enigme 042 : Tracas par palettes (45 Picarats)

Commencez par fabriquer une première palette de 10 en bas à gauche (en forme de L). Fabriquez la seconde en combinant la palette de 5, deux palettes de 2 et la palette de 1. Formez une palette de 10 avec les 4 premières cases de la première ligne. Vous pouvez former une autre palette en sélectionnant les trois dernières cases de la dernière ligne + le bloc de 2 au-dessus. Fabriquez un bloc en combinant le bloc de 4, le bloc de 2, le bloc de 1 et le bloc de 4. Il ne reste que 4 blocs (le cube en haut à droite), ajoutez les pour former la dernière palette.

Dirigez-vous maintenant à Scotland Yard en utilisant le voyage rapide. Discutez avec le policier en faction à l'accueil

pour obtenir une nouvelle énigme.

#### Enigme 043 : Sur la corde raide (40 Picarats)

Pour capturer les voleurs, reliez les poteaux comme sur l'image ci-dessous :

Rendez-vous au bureau de l'inspecteur Bloom. Vous y trouverez Carmichael qui aura une nouvelle énigme à vous soumettre.

#### Enigme 044 : Silhouettes en scène (30 Picarats)

Le cliché de D a été pris avec la lumière de gauche, le cliché A a été pris en utilisant la lumière du milieu, et le cliché B a été pris avec la lumière de droite, la bonne réponse est donc C.

Il est temps maintenant de partir à la recherche des oeufs. Utilisez la fonction voyage rapide pour vous rendre dans la jungle.

La jungle

Discutez avec Amanita pour tenter d'en apprendre davantage à propos de l'oeuf. La coiffure de Sycamore lui donnera l'idée d'une énigme à résoudre.

#### Enigme 045 : Course de porcelets (30 Picarats)

Voici comment procéder pour résoudre ce petit problème :

Déplacez les porcelets 2 et 4 vers la droite  
Placez les porcelets 1 et 2 sur le bon emplacement  
Déplacez les porcelets 5 et 3 vers la droite  
Placez les porcelets 3 et 4 sur le bon emplacement  
Mission accomplie !

Avant de poursuivre votre avancée, interagissez avec l'orchidée blanche qui se trouve en bas à gauche de l'écran pour obtenir une nouvelle énigme.

#### Enigme 046 : Fête des fleurs 2 (60 Picarats)

Comme dans la première énigme " fête des fleurs ", vous devez reconstituer un jardin mais cette fois, vous avez la possibilité de faire tourner les pièces. Aidez-vous de la vidéo suivante pour résoudre l'énigme.

Vous pouvez ensuite quitter la place du village et vous diriger vers la grande scène. Discutez avec Agaric, interrogez Golmott. Une fois la cinématique terminée, retournez voir Amanita sur la place du village, elle vous donnera accès à une nouvelle zone : " sentier du village ".

Sur place vous rencontrerez le jeune Lépiote, parlez-lui pour obtenir une nouvelle énigme.

#### Enigme 047 : Les en-cas du toucan (40 Picarats)

La clé de l'énigme est de comprendre que le toucan a mangé 17 fruits dans la semaine. Le toucan n'a visité le nichoir jaune que 3 fois, il n'y est donc pas retourné. En fonction des autres indices qui vous sont donnés, vous pouvez déterminer que les repas du toucan sont organisés comme suit :

Lundi : pomme  
Mardi : orange  
Mercredi : orange  
Jeudi : orange  
Vendredi : pomme

Samedi : pomme

Dimanche : pomme

Fouillez la zone pour récupérer quelques pièces SOS et l'objet " boomerang absolu " caché dans le pot de terre enterré au premier plan.

Dirigez-vous à l'ouest, au Pont de l'Arbre. Observez le sol devant le pont pour découvrir une empreinte. Interagissez avec la grosse fleur à gauche de l'écran puis prenez la direction du village (vers l'est). Après avoir discuté avec Lépiote, entrez dans la hutte du chef.

Fouillez la zone, vous trouverez quelques pièces SOS ainsi que l'objet " Véritable Noeud papillon " caché dans le tas de mangues suspendu sur la gauche. Touchez le sac marron posé sur le pilier central pour obtenir une nouvelle énigme.

#### Enigme 048 : La piste des glands 2 (40 Picarats)

Voici les trois itinéraires que vous devez tracer pour que chaque écureuil obtienne 16 glands :

Ecureuil jaune : 2-3-5-4-2

Ecureuil rouge : 7-4-5-4-5

Ecureuil orange : 6-4-5-7-3

Discutez avec Morille, il faut que vous trouviez des baguettes et de la colle. Quittez la hutte et retournez au Pont de l'arbre sur votre gauche. Discutez avec Amanita, elle vous remettra des os de Grenouille-taureau.

Observez le scarabée sur le gros arbre de droite puis reprenez la direction du village. Retournez à l'entrée du village et observez l'escargot posé sur le gros champignon à droite, vous obtiendrez de la bave d'escargot.

Retournez au Pont de l'arbre, vous y croiserez Lépiote qui pourra vous donner un cristal, le dernier objet dont vous aurez besoin en échange de la résolution d'une petite énigme.

#### Enigme 049 : Caprices fruités (30 Picarats)

La clé de cette énigme réside dans le nombre de fruits que vous pouvez donner à B. IL ne faudra lui donner qu'un seul fruit pour être en mesure de répondre aux exigences des deux autres enfants. A partir de là, vous pouvez en déduire qu'il faudra donner 3 fruits jaunes à A, 2 fruits bleus à C et 1 fruit vert à B.

Allez à la grande scène et discutez avec Chanterelle pour obtenir la prochaine énigme à résoudre.

#### Enigme 050 : Les amis de la forêt (30 Picarats)

Partir de la maison pour refaire le trajet peut vous aider à résoudre cette énigme plus facilement. Sachant que le personnage n'a jamais rencontré de renard deux fois de suite, vous pourrez déduire quel animal le garçon a pu rencontrer ainsi que sa position.

Retournez voir Amanita sur la place du village, elle aura également une énigme pour vous.

#### Enigme 051 : La piste des glands 2 (45 Picarats)

Voici comment procéder pour replacer comme il faut les marcassins :

Déplacez les marcassins 5 et 4 vers la droite

Déplacez les marcassins 3 et 1 vers la gauche

Déplacez les marcassins 1 et 5 vers la gauche

Déplacez les marcassins 5 et 2 vers la gauche

Déplacez les marcassins 3 et 5 vers la droite (sur leurs bons emplacements)

Déplacez les marcassins 2 et 4 vers la gauche

Après avoir résolu ces énigmes bonus, vous pouvez vous diriger sereinement vers la cascade (après le pont de l'arbre). Fouillez la zone pour récupérer l'objet " Haricot magique " camouflé dans les racines de l'arbre sur la falaise. Inspectez la zone, vous trouverez une énigme cachée dans les feuillages sur la droite.

#### Enigme 052 : La voie du héros (60 Picarats)

Résoudre cette énigme sera plus simple si vous prenez pour point de départ le panneau où se trouve la clé. Construisez un chemin en zig zag sur la diagonale pour relier la clé à la porte d'entrée. Une fois la clé atteinte il faudra créer un second chemin pour vous rendre jusqu'au coffre. Procédez de la même façon, identifiez quelles pièces vous seront utiles pour former deux U inversés puis reliez le coffre à la flèche.

Il faut maintenant trouver le moyen de traverser la cascade. Interagissez avec le gros rocher gris qui se trouve en haut de la cascade ce qui permettra de stopper l'eau et d'avoir accès à la caverne.

Une fois à l'intérieur, inspectez les stalactites bleues puis avec le bas du gros pilier qui se trouve juste devant vous. La manoeuvre vous permettra de construire un pont. Zoomez avec la loupe bleue sur les stalactites puis récupérez du cristal. Sortez de la caverne.

Vous retrouverez Amélie devant la cascade, parlez-lui et résolvez l'énigme qu'elle vous propose.

#### Enigme 053 : Pierres en cascade (20 Picarats)

La pierre à faire basculer est celle qui se trouve tout en haut à droite sur l'écran.

Rendez-vous sur la grande scène du village et parlez au chef. A la suite de la conversation vous devrez résoudre un casse-tête. Placez la première pierre dans la case " Polir ". Placez l'os de vœux dans la case " tailler ". Enfin, placez l'os en forme de " M " dans la case " coller " puis validez.

A la fin du spectacle vous recevrez votre premier oeuf. Retournez au Bostonius. Il est temps de partir pour une nouvelle destination ! Utilisez l'interface de voyage rapide et choisissez l'île.

L'île

Inspectez la plage des cocotiers : vous pouvez ramasser quelques pièces ainsi que l'objet " pseudo corail " (dans la bouteille). Discutez avec Javier puis prenez la direction du marché flottant. Gretchen vous indiquera le chemin menant à la promenade du littoral mais avant de vous y rendre, observez les bateaux, l'un d'eux cache une énigme.

#### Enigme 054 : Un, deux... trois ? (30 Picarats)

Pour résoudre plus facilement cette énigme, observez la ligne de flottaison des bateaux. Bouger votre 3DS vous permettra également d'obtenir un indice ! Les triplés sont 2, 3 et 6.

Une fois arrivé sur la promenade du Littoral discutez avec Miranda, elle aura une énigme à vous soumettre.

#### Enigme 055 : Corvée de glace (30 Picarats)

La composition de la glace est D, B, A (du bas vers le haut).

Avant de quitter les lieux, cliquez que le panneau de signalisation portant le n°7 pour mettre à jour une énigme cachée

#### Enigme 056 : Dans le panneau 2 (30 Picarats)

Comme pour la première énigme " dans le panneau ", observez le pourtour. Vous verrez qu'un des chevrons est différent des autres, c'est à cet endroit que se trouve la flèche. Une fois la flèche formée, il vous suffira de combiner les pièces restantes pour reproduire le signe " tournez à droite " que vous voyez en filigrane.

Il est temps de poursuivre l'enquête. Retournez au marché flottant et parlez à Bud. Il pourra répondre à vos questions en échange de la résolution d'une énigme.

#### Enigme 057 : Ennuis par palettes (40 Picarats)



Fabriquez une première palette en combinant le bloc de 1 (en haut à droite), un bloc de 2, un bloc de 3 et un bloc de 4. Combinez le bloc de 1 (2ème case de la 1ère colonne), le bloc de 5, le bloc de 3 et le bloc de 1 pour former une seconde palette. Combinez le bloc de 2 qui se trouve sur la dernière ligne avec un bloc de 1, un bloc de 4 et un bloc de 4. Combinez le bloc de 2 restants sur la première ligne avec un bloc de 1, un bloc de 2 et un bloc de 5. Construisez les deux dernières palettes avec les blocs restant.

Après avoir résolu cette énigme vous pourrez vous rendre à la paillotte de l'oncle Bud. Discutez avec lui puis retournez au marché flottant. Vous y ferez la rencontre de Buse et Bécasse. Une fois la séquence terminée, montez au nord pour rejoindre le phare. Discutez avec Javier et résolvez l'énigme qu'il vous propose.

#### Enigme 058 : Otaries en folie (30 Picarats)

Voici comment procéder pour résoudre l'énigme :

Déplacez la balle verte vers la droite  
Déplacez la balle bleue vers la droite  
Déplacez la balle orange vers la gauche  
Déplacez la balle rouge vers la gauche  
Déplacez la balle verte vers la gauche  
Déplacez la balle bleue vers la droite  
Déplacez la balle orange vers la droite  
Déplacez la balle rouge vers la gauche  
Déplacez la balle verte vers la gauche  
Déplacez la balle bleue vers la gauche  
Dirigez-vous vers l'entrée de l'hôtel Bellevue (à l'ouest) et parlez à Gretchen. Avancez dans le hall de l'hôtel puis interrogez Amélie.

#### Enigme 059 : Vacances à la carte (30 Picarats)

La personne qui accompagnera G est D, ils iront dans la jungle.

Avant de quitter les lieux, interrogez les autres clients de l'hôtel et récupérez l'objet " planète portable " caché dans le brasseur d'air.

Retournez au phare et interagissez avec le palmier de gauche pour mettre à jour une énigme cachée.

#### Enigme 060 : De bord à bord 2 (50 Picarats)

Voici comment procéder pour faire traverser le professeur :

Montez dans le bateau doré, déplacez-vous une fois vers la droite  
Montez dans le bateau violet, déplacez-vous une fois vers la gauche  
Montez dans le bateau bleu, montez dans le bateau doré et déplacez-vous une fois vers la droite  
Montez dans le bateau rouge et déplacez-vous trois fois vers la droite  
Redescendez sur le bateau bleu et déplacez-vous 4 fois vers la gauche  
Montez sur le bateau rouge, déplacez-vous 2 fois vers la droite  
Montez sur le bateau doré, déplacez-vous 1 fois vers la gauche  
Montez sur le bateau violet, déplacez-vous 3 fois vers la droite.  
Retournez voir Gretchen à l'hôtel. Elle n'a toujours pas réussi à obtenir une chambre, vous pouvez lui venir en aide en résolvant l'énigme qu'elle vous soumet.

#### Enigme 061 : Inscrits au registre (30 Picarats)

Sachant que 59 personnes sont arrivées dans l'hôtel et que 59 en sont parties, on peut en déduire qu'il y avait le même nombre de personnes entre la nuit du 28 au 29 qu'entre la nuit du 24 au 25. La bonne réponse est donc 25.

Allez rendre visite à Javier sur la plage des cocotiers et résolvez son problème.

### Enigme 062 : Otaries en folie 2 (35 Picarats)

Pour résoudre cette énigme, suivez ces instructions :

Déplacez le ballon vert vers la gauche  
Déplacez le ballon violet vers la gauche  
Déplacez le ballon rouge vers la droite  
Déplacez le ballon orange vers la droite  
Déplacez le ballon bleu vers la droite  
Déplacez le ballon vert vers la gauche  
Déplacez le ballon violet vers la gauche  
Déplacez le ballon orange vers la gauche  
Déplacez le ballon bleu vers la droite  
Déplacez le ballon vert vers la droite  
Déplacez le ballon violet vers la gauche  
Déplacez le ballon orange vers la gauche  
Déplacez le ballon rouge vers la gauche  
Déplacez le ballon bleu vers la droite  
Déplacez le ballon vert vers la droite  
Déplacez le ballon orange vers la droite  
Déplacez le ballon rouge vers la gauche  
Déplacez le ballon orange vers la droite  
Déplacez le ballon vert vers la gauche

Maintenant que vous avez interrogé tous les personnages, vous pouvez retourner à l'hôtel pour discuter avec Bécasse et Buse. Une fois la conversation terminée, retournez au marché flottant et faites le point sur l'avancement de l'enquête avec Gaïa :

Le point commun entre Gretchen et Miranda est le fait d'être marié ou non  
Le point commun entre l'histoire de Javier et celle des agents est les sexes  
La règle qu'Amélie doit suivre est n'importe laquelle des deux

L'oeuf a circulé entre les mains de ces différentes personnes : Gretchen, Javier, Miranda, Amélie et enfin... Bud. C'est donc lui qui détient l'oeuf que vous convoitez ! Allez lui rendre visite dans sa paillotte pour le récupérer.

Retournez au Bostonius et mettez le cap sur votre nouvelle destination : le désert.

Le désert

Parlez à Jesse puis dirigez-vous vers la Rue des Bouviers. Retournez à l'entrée de Torrido pour reprendre l'enquête depuis le début. Interagissez avec le cheval qui se trouve sur votre gauche.

### Enigme 063 : Au près de quel arbre (20 Picarats)

Le seul arbre devant lequel on ne voit jamais le cheval est l'arbre E, c'est la bonne réponse !

Revenez dans la rue des Bouviers et cliquez sur la lanterne suspendue sur le toit à votre droite pour mettre à jour une énigme cachée.

### Enigme 064 : Le casse du siècle (35 Picarats)

Voici comment procéder pour charger les marchandises sur le chariot :

Déplacez le chariot d'une case sur la droite, faites tomber un bloc  
Déplacez le chariot de deux cases sur la gauche, faites tomber un bloc

Déplacez le chariot d'une case vers la gauche, faites tomber un bloc  
Déplacez le chariot de trois cases vers la droite, faites tomber un bloc  
Déplacez le chariot de trois cases vers la gauche, faites tomber un bloc  
Déplacez le chariot de deux cases vers la droite, faites tomber un bloc  
Déplacez le chariot de deux cases vers la droite, faites tomber un bloc.  
Déplacez le chariot de trois cases vers la gauche, faites tomber le dernier bloc

Discutez de nouveau avec Jesse pour qu'il vous indique la position du Saloon. Adressez-vous à Derringer, il vous proposera de faire une partie de cartes.

#### Enigme 065 : La carte juste (30 Picarats)

Il n'y a qu'un exemplaire de chaque type de cartes mais l'une des cartes est à double face, il s'agit donc du trèfle.

Récupérez l'objet " noisette secrète " caché dans la marmite puis allez retrouver Colt au passage aride. Après avoir écouté son témoignage, résolvez l'énigme qu'il vous propose.

#### Enigme 066 : Poulailier déserté (30 Picarats)

Pour résoudre plus facilement cette énigme passez en revue tous les suspects et confrontez les différentes affirmations. Vous en déduirez que le coupable est A.

Une fois l'énigme résolue, allez dans les mines au Nord. Utilisez la loupe bleue sur la droite de l'écran pour découvrir la tanière de Griffes Rousse. Après lui avoir parlé, retournez vers le passage aride et assistez à la dispute entre Colt et la vieille dame.

Retrouvez Janet à l'entrée de Torrido, elle aura une nouvelle énigme à vous proposer.

#### Enigme 067 : Pomme volatile (30 Picarats)

Voilà comment vous devez procéder pour transformer la pomme en Autruche :

Déplacez le bloc jaune d'une case vers la droite  
Placez le bloc rose en haut à droite  
Remontez le bloc jaune d'une case  
Déplacez le bloc bleu ciel vers la droite  
Déplacez le cube violet d'une case vers la droite puis d'une case vers le bas  
Déplacez le bloc orange d'une case vers le bas, puis d'une case vers la gauche  
Déplacez le cube violet d'une case vers le bas  
Déplacez le bloc vert de trois cases vers le bas  
Déplacez le bloc rouge d'une case vers le haut puis d'une case vers la droite  
Placez le bloc bleu (celui qui est composé de deux cubes) sur la première ligne, à côté du bloc rose  
Remontez le bloc vert d'une case et déplacez-le de deux cases vers la gauche  
Déplacer le bloc orange d'une case vers la droite puis d'une case vers le haut  
Ramenez le bloc vert sous le bloc bleu  
Placez le bloc orange sous le bloc vert et le bloc rouge  
Déplacez le cube violet et reformez la patte pour achever votre oeuvre  
Retournez à l'entrée de la ville, interrogez Derringer. Il vous conseillera de rendre visite à Ruby qui se trouve dans le saloon. En discutant avec elle vous obtiendrez une nouvelle énigme à résoudre.

#### Enigme 068 : La recette du chef (30 Picarats)

Voici comment procéder pour réussir le hamburger :

Déplacez l'oeuf par-dessus le bacon  
Déplacez l'oeuf par-dessus le steak  
Déplacez la tomate par-dessus la salade  
Déplacez le fromage par-dessus la tomate

Déplacez l'oeuf par-dessus le fromage

Ruby vous demande d'aller voir Griffes Roussettes pour lui demander de ne plus faire peur aux villageois. Retournez dans la vieille mine, tout en haut de la zone.

Après avoir discuté avec le loup, redescendez vers le passage aride afin de poursuivre l'enquête. Une fois la conversation terminée, allez dans la maison de Vermeille qui se trouve juste à l'ouest. Récupérez les " dés désagréables " dans le panier rempli de fils à tisser puis observez attentivement la photo posée sur la commode de droite.

Interagissez avec la pile de livres posée sur le dessus de la cheminée pour dénicher une énigme cachée.

#### Enigme 069 : En faire des tomes 2 (40 Picarats)

Remplacez les livres comme ci-dessous :

Discutez avec Vermeille pour en savoir plus. Elle vous confiera une nouvelle énigme à résoudre avant de vous en dire plus.

#### Enigme 070 : L'épreuve du blason (30 Picarats)

Le blason compte 17 carrés, mais il est possible de former 5 autres carrés... Sachant que le blason apparaît au recto et au verso, la bonne réponse est 44.

Il temps de retourner à la vieille mine pour récupérer l'oeuf de Griffes Roussettes. Une fois l'oeuf obtenu, retournez dans la maison de Vermeille. Discutez avec Ruby pour obtenir une nouvelle énigme.

#### Enigme 071 : La recette du chef 2 (40 Picarats)

Voici comment procéder pour réussir le hamburger :

Déplacez le steak par-dessus la salade

Déplacez le fromage par-dessus le steak

Déplacez la tomate par-dessus l'oeuf

Déplacez la tomate par-dessus le bacon

Déplacez la tomate par-dessus le fromage

Déplacez la tomate par-dessus la salade

Déplacez la tomate par-dessus le steak

Vous pouvez maintenant rejoindre le Bostonius pour mettre le cap sur une nouvelle destination.

Les collines

Après avoir discuté avec Raymond, embarquez pour les collines. Récupérez l'objet " marteau sécurisé " caché dans le bouquet floral accroché au mur puis interagissez avec le lapin tout à droite de l'écran pour accéder à la première énigme de ce niveau.

#### Enigme 072 : Labyrinthe (20 Picarats)

Voici comment procéder pour résoudre facilement cette énigme :

Placez le bloc du bas à droite en haut à gauche

Placez le bloc du bas à gauche en haut à droite

Validez

Discutez avec Joachim et dirigez-vous vers le chemin venteux. Adressez-vous à Pieter, il n'acceptera de vous dire où se déroule le mariage de Romilda qu'en échange de la résolution de cette énigme :

#### Enigme 073 : Compte ovin (40 Picarats)

Le premier énoncé laisse supposer que lorsque l'on divise le nombre de moutons par 5, il en reste 4. Réfléchissez ensuite aux nombres qui donnent un reste de 2 lorsqu'on les divise par 4. Si on divise le nombre total de moutons par 7 il en restera 2. Sachant que le troupeau compte environ 400 bêtes, les 3 solutions possibles sont 324, 394 et 464. En

comparant ces 3 nombres avec l'énoncé on peut en déduire que le fermier possède 394 moutons.

Montez vers la chapelle, interrogez Sheppard. Avant de tenter d'entrer dans la chapelle, menez l'enquête auprès des villageois présents sur les lieux puis retournez sur vos pas. Vous ferez la rencontre de Beatrix au chemin venteux. Elle refusera de répondre à vos questions mais vous donnera tout de même une nouvelle énigme à résoudre.

#### Enigme 074 : Douces friandises (40 Picarats)

Voici comment répartir les friandises :

A : glace

B : tarte

C : tablette de chocolat

D : cupcake

Après avoir résolu cette énigme Béatrix vous indiquera la route menant au moulin de Julien. Une fois arrivé au Carrefour des moulins, récupérez l'objet " trompette étonnante " sur le promontoire du moulin. Interagissez avec le papillon qui se trouve sur un rocher (sur la gauche) pour obtenir une énigme cachée.

#### Enigme 075 : Chasse au papillon (35 Picarats)

Pour résoudre plus facilement cette énigme, testez chaque sirop et attribuez-leur un nombre (du plus sucré au plus amer). Le sirop de pomme contient la bonne quantité de sucre, il vous suffira donc d'atteindre le même chiffre en utilisant chaque type de sirop.

Ananas x 2

Myrtille x 2

Pomme x 1

Il est temps de reprendre l'enquête ! Discutez avec Julien. Retournez au chemin venteux et discutez avec Joachim. Montez à la chapelle pour parler avec Sheppard puis retrouvez Pieter à l'abreuvoir. Beatrix fera irruption et vous conseillera de parler à Julien.

Retournez donc au moulin, Julien vous invitera à l'accompagner à l'intérieur. En fouillant la pièce vous trouverez une énigme cachée (interagissez avec le transistor sur l'établi).

#### Enigme 076 : Après la tempête (30 Picarats)

Pour créer le pont, répartissez les blocs comme sur l'image ci-dessous :

Retournez à l'extérieur du moulin et discutez de nouveau avec Julien, il vous donnera une nouvelle énigme à résoudre.

#### Enigme 077 : Périple sylvestre (40 Picarats)

Pour résoudre cette énigme, il suffit de guider Julien en fonction des indices qui vous ont été donnés par Beatrix un peu plus tôt. Suivez l'itinéraire suivant :

Une fois dans la grotte, interagissez plusieurs fois avec les gros rochers face à vous pour libérer un passage. Traversez le tunnel jusqu'à atteindre la chapelle et discutez avec Romilda.

Inspectez les rochers sur la gauche pour trouver l'objet " sablier alerte ". Interagissez avec l'autel et résolvez l'énigme suivante :

#### Enigme 078 : Neuf en un (35 Picarats)

Sachant que la console active un cylindre sur deux dans le sens des aiguilles d'une montre, il faudra activer le cylindre qui se trouve au milieu de l'hémisphère droit pour résoudre cette énigme.

Mission accomplie ! Vous pouvez récupérer l'oeuf et retourner au Bostonius pour visiter la dernière zone disponible : les remparts.

Les remparts

Inspectez l'entrée de la cité et notamment la porte qui se trouve à droite de l'écran, vous pourrez ainsi accéder à la place du Phoenix, elle-aussi déserte.

Interagissez avec la statue dorée, ramassez l'objet " l'écrin chantant " caché sur le rebord de fenêtre du grand immeuble à droite, puis retournez à l'entrée de la ville.

Vous y verrez Amid, en pleine discussion avec les agents Buse et Bécasse. Une fois la conversation terminée, accompagnez-le à son domicile puis retournez sur la place du Phoenix. Parlez à Temir, il vous donnera une petite énigme à résoudre.

#### Enigme 079 : Serpents charmants (40 Picarats)

Placez les serpents comme sur l'image ci-dessous pour résoudre l'énigme.

Vous avez maintenant accès à la forêt d'Al Somnia. Une fois sur place interagissez avec la phalène posée sur l'arbre à droite de l'écran pour dénicher une énigme cachée.

#### Enigme 080 : Chasse au papillon 2 (45 Picarats)

Comme pour la première énigme de ce type, l'énigme sera plus facile à résoudre si vous commencez par faire des tests pour classer les sirops du plus sucré au plus amer (attribuez leur des valeurs).

La bonne formule est la suivante :

Orange x 2

Pastèque x 2

Eau x 1

Rendez-vous au Repos du Phénix un peu plus au nord. Récupérez l'objet " sculpture difforme " en haut de la tour puis engagez le dialogue avec Phoenn, le vautour posté sur le gros rocher. Retournez sur vos pas pour mener l'enquête. Discutez avec Temir sur la place du Phoenix, il vous montrera la route menant à la colline de Prisha. Une fois sur place, discutez avec Mehri et résolvez l'énigme qu'il vous propose.

#### Enigme 081 : Accrocher la lune (30 Picarats)

Placez la lune sur le triangle du bas.

Interagissez avec le feuillage de l'arbre en arrière-plan (sur la droite) de l'écran pour mettre à jour une énigme cachée.

#### Enigme 082 : Marche glacée 2 (40 Picarats)

Déplacez-vous vers la droite

Déplacez-vous vers le haut

Déplacez-vous vers la droite

Déplacez-vous vers le bas, montez sur l'île

Déplacez-vous vers la gauche, montez sur l'île puis montez sur l'île qui se trouve en haut

Déplacez-vous vers la droite, montez sur l'île

Déplacez-vous vers le haut, montez sur l'île

Déplacez-vous vers le bas, montez sur le bloc de glace en bas

Déplacez-vous d'une case vers la gauche puis d'une case sur la droite et montez sur l'île

Déplacez-vous vers le haut, montez sur l'île

Déplacez-vous vers la gauche pour atteindre votre destination.

Retournez au temple d'Al Somnia, parlez avec Dana et observez avec attention les stèles ainsi que la fresque. Il vous suffira ensuite de placer les bons symboles aux bons endroits :

En haut : soleil

En bas à gauche : pas de symbole (on doit apercevoir l'icône du soleil sur la gauche et celui de la lune sur la droite).

En bas à droite : lune

Prenez la direction de l'entrée du village, vous y retrouverez Amid qui attirera votre attention sur la plaque aslante qui se trouve sur le clocher. Zoomez avec la loupe bleue sur les pierres bleues au-dessus du pont. Pour résoudre l'énigme de la plaque activez la troisième et la cinquième pierre.

Discutez avec Témir (sur votre droite) pour obtenir une énigme bonus.

### Enigme 083 : Serpents charmants 2 (50 Picarats)

Placez les serpents comme sur l'image ci-dessous pour résoudre l'énigme.

Poursuivez jusqu'au temple d'Al Somnia. Vous y retrouverez Mehri qui aura une autre énigme à vous soumettre.

### Enigme 084 : Dépôt de potions (30 Picarats)

Positionnez les potions comme suit :

Rouge : dernière case de la deuxième ligne

Bleue : cinquième case de la quatrième ligne

Violette : quatrième case de la première ligne

Verte : troisième case de la troisième ligne

Retournez près de la citerne au repos du Phoenix et cliquez sur l'édifice. Pour ouvrir il faudra résoudre cette énigme :

### Enigme 085 : L'éveil du Phoenix (30 Picarats)

Placez les chiffres comme suit (de gauche à droite en commençant par le haut).

5, 7

2, 3, 1, 4

6, 8

Une fois la cinématique terminée, retournez à la colline de Prisha. Dirigez-vous ensuite vers le temple d'Al Somnia, vous y retrouverez Dana qui vous remettra le cinquième oeuf. Une fois l'oeuf récupéré retournez au Bostonius.

Enigmes bonus

Rejoignez le Bostonius. Avant d'invoquer le pouvoir contenu dans les pierres et de mettre le cap sur le Nid, il faudra faire un détour par divers endroits du monde pour résoudre quelques énigmes bonus. A noter que ces énigmes sont également accessibles en discutant avec le chat Keats si vous avez déjà activé les pierres.

### Enigme 86 : Glissades tortueuses 2 (40 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Les malheurs du patineur "

Embarquez pour Froënborg et dirigez-vous vers le centre-ville. Discutez avec Harald, il vous indiquera le chemin à suivre pour vous rendre au pont des Frimas. Vous pouvez récupérer l'objet " petit bonhomme " caché dans le clocher. Interagissez avec un des poteaux dans le lac gelé pour obtenir l'énigme, voici comment procéder pour la résoudre :

Déplacez le premier bloc de glace vers la gauche

Déplacez la première grosse tortue vers le bas

Déplacez la deuxième grosse tortue vers le bas

Déplacez le deuxième bloc de glace vers la droite

Déplacez la première tortue verte vers le bas

Déplacez la première grosse tortue vers la droite

Déplacez Gudue (la tortue rouge) vers le bas puis vers la gauche

### Enigme 87 : Horloge délogée (30 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Série noire dans les cieux "

Embarquez pour Carpington et dirigez-vous vers la rue de la gare. Après avoir discuté avec Crok vous aurez accès au café. Entrez et inspectez l'horloge sur le mur pour obtenir cette énigme cachée.  
La bonne réponse est 03h45.

#### Enigme 88 : En faire des tomes 3 (50 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Archéologie de pointe "

Embarquez pour Londres et dirigez-vous vers l'université. Vous aurez automatiquement accès à une nouvelle zone : la salle de recherches. Interagissez avec la rangée de livres sur la gauche pour découvrir cette énigme cachée. Remplacez les livres comme dans l'image ci-dessous :

#### Enigme 89 : Parure à l'affiche (45 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Archéologie de pointe " et rendu visite à Clark au centre de recherches (université de Londres)

Embarquez pour Phong Gi et allez dans la caverne aux stalactites (au nord-ouest de l'île). Voici comment procéder pour résoudre cette énigme.

Déplacez la quatrième colonne d'une case vers le haut

Déplacez la troisième ligne d'une case vers la gauche

Déplacez la quatrième ligne d'une case vers la droite

Déplacez la troisième colonne vers le bas

Déplacez la deuxième ligne vers la droite

Déplacez la cinquième ligne vers la gauche

#### Enigme 90 : Corvée de glace 2 (40 picarats)

Embarquez pour la ville de San Grio et rendez visite à Miranda au marché flottant. Voici comment composer votre glace (de bas en haut) :

D

C

B

#### Enigme 91 : Bateau au carré (60 picarats)

Embarquez pour la ville de San Grio et rendez visite à Pompon sur la promenade du littoral. Aidez-vous de la vidéo suivante pour reproduire le bateau :

#### Enigme 92 : Tournée de poisson (30 picarats)

Embarquez pour la ville de San Grio et rendez visite à Humpert au phare. En observant l'aquarium avec attention vous pourrez dénombrer 17 poissons.

#### Enigme 93 : Gestion des stocks (30 picarats)

Embarquez pour la ville de Torrido et rendez visite à Derringer à l'entrée de la ville. Pour résoudre cette énigme, vous devrez obtenir déplacer les caisses de façon à obtenir le résultat suivant :

Colonne 1 : rouge

Colonne 2 : bleu

Colonne 3 : vert

Colonne 4 : jaune

#### Enigme 94 : Cordagogo (20 picarats)

Embarquez pour la ville de Torrido et rendez visite à Amélie dans le saloon. Sélectionnez la quatrième corde pour résoudre cette énigme toute simple.



### Enigme 95 : Après la tempête 2 (40 picarats)

Embarquez pour la ville de Torrido et rendez visite au shérif dans le passage aride. Voici comment placez les blocs pour créer un pont provisoire :

Encastrez les caisses de bois en bas à gauche  
Encastrez les rondins de bois en bas à droite  
Placez la pièce marron (avec les gravas à l'intérieur) sur la paroi de droite  
Placez les briques grises en haut à droite  
Placez le bloc jaune au haut à gauche (en position verticale)  
Placez la pièce grise autour du tonneau  
Enfin, placez le tuyau vert dans l'espace restant

### Enigme 96 : Patrons bariolés (40 picarats)

Embarquez pour la ville de Windstad et parlez à Sheppard à l'extérieur de la chapelle. Voici comment procéder pour assembler les boîtes :

Placez la pièce jaune en haut à droite  
Placez la pièce verte sous la pièce jaune  
Placez la pièce orange en haut (sur la gauche de la pièce jaune)  
Placez la pièce marron sous la pièce orange  
Placez la pièce bleu foncé en haut à gauche  
Placez la pièce rose sous la pièce bleu foncé  
Placez la pièce violette en bas à gauche  
Placez la pièce bleu ciel dans l'espace restant tout en bas.

### Enigme 97 : Partage de potirons (30 picarats)

Embarquez pour la ville de Windstad et parlez à Beatrix sur le chemin venteux. Répartissez les potirons comme suit :

A : 3-5-10-16  
B : 2-4-6-9-13  
C : 1-7-12-14  
D : 8-11-15

### Enigme 98 : Les toiles filantes (30 picarats)

Retrouvez Joachin à l'extérieur de la chapelle dans la ville de Winstad, il aura cette petite énigme à vous proposer. Aidez-vous de l'image ci-dessous :

### Enigme 99 : Recoller les morceaux (30 picarats)

Embarquez pour la ville de Windstad et parlez à Amélie au carrefour du Moulin. Aidez-vous de la vidéo ci-dessous pour placer correctement les brownies :

### Enigme 100 : Tout en ballon 2 (50 picarats)

Embarquez pour la ville de Windstad et parlez à Humpert dans l'hôtel d'Eolius. Faites les associations suivantes pour résoudre cette énigme :

Chat : aller tout droit  
Ours : sauter  
Lapin : tourner à droite  
Eléphant : tourner à gauche

### Enigme 101 : Lâcher du lest (40 picarats)

Embarquez pour Al Somnia et interagissez avec le vautour du Repos du Phoenix. Pour résoudre cette énigme, placez les sacs comme suit :

Ligne 1 : 4-5-9

Ligne 2 : 7-1-2

Ligne 3 : 3-6-8

Après avoir invoqué le pouvoir des oeufs, vous aurez accès à une nouvelle série d'énigmes bonus qui vous enverront aux quatre coins du monde.

#### Enigme 102 : Après la tempête 3 (50 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Mais que fait la police ? "

Embarquez pour Londres et discutez avec le policier qui se trouve sur la gauche devant l'entrée de Scotland Yard.

Aidez-vous de l'image suivante pour construire le pont :

#### Enigme 103 : Croco à l'affiche (50 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Les champignons se carapotent "

Embarquez pour Phong Gi et discutez avec Agaric sur le sentier du village. Voici comment procéder pour résoudre cette énigme :

Déplacer la quatrième colonne vers le bas

Déplacer la cinquième ligne vers la droite

Déplacer la troisième colonne vers le bas

Déplacer la quatrième ligne vers la gauche

Déplacer la quatrième colonne vers le haut

Déplacer la cinquième colonne vers le bas

Déplacer la troisième ligne vers la droite

#### Enigme 104 : Où est Ambrosia (30 picarats)

Condition : avoir lu l'article " L'art au pied du mur "

Embarquez pour Londres et parlez à Lucille à l'intérieur du Musée. Les bons symboles (les seuls à ne pas être répétés) sont les 3 premiers !

#### Enigme 105 : Des fruits à part (50 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Série noire dans les cieux "

Embarquez pour Carpington et dirigez-vous vers la rue de la gare. Après avoir discuté avec Crok vous aurez accès au café. Entrez et discutez avec Lizzy pour qu'elle vous confie cette énigme.

Aidez-vous de l'image ci-dessous pour découper convenablement le gâteau :

#### Enigme 106 : Cordagogo 2 (30 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Au voleur ! "

Embarquez pour San Grio et discutez avec Aldus dans le Hall de l'hôtel Bellevue. Cette énigme comporte un piège, aucune des 5 cordes alignées sur le tapis n'est la bonne, il faut tirer la corde jaune cachée dans le décor (sur la droite) pour gagner l'ours.

#### Enigme 107 : Et la lumière fise 2 (50 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Une ville plongée dans le noir "

Embarquez pour Carpington et interrogez Charlotte qui se trouve sur le canal, elle vous confiera cette énigme. Voici comment procéder pour éclairer toute la ville. En admettant que les colonnes soient matérialisées par des lettres et les lignes par des chiffres, voici les endroits où vous devez placez des lanternes :

B2 : lanterne verte  
F1 : lanterne rouge  
A3 : lanterne jaune  
C4 : lanterne rose  
D5 : lanterne jaune  
E3 : lanterne jaune

#### Enigme 108 : Arrivée délicate (30 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Un champion consacré à Torrido "

Embarquez pour Torrido et allez discuter avec Jesse qui se trouve dans la rue des Bouviers. Pour résoudre cette énigme, vous devez faire en sorte que le nombre de ville que Monsieur A. soit pair. Cela sera uniquement possible en sélectionnant le deuxième segment de route horizontal sur la deuxième ligne.

#### Enigme 109 : Terrain glissant (30 picarats)

Condition : avoir lu l'article " Les malheurs du patineur "

Embarquez pour Froënborg et dirigez-vous vers le centre-ville. Discutez avec Harald, il vous indiquera le chemin à suivre pour vous rendre au pont des Frimas. Une fois sur place, discutez avec Erik pour obtenir l'énigme.

Voici le parcours à suivre :

Gauche  
Bas  
Gauche  
Haut  
Droite  
Haut  
Gauche  
Haut  
Gauche  
Bas  
Gauche  
Haut  
Droite  
Bas  
Gauche

#### Enigme 110 : Patrons colorés (30 Picarats)

Conditions : avoir parlé à Pieter, avoir lu l'article " les fameux moutons de Windstad "

Embarquez pour la ville de Windstad et parlez à Bella, le mouton qui se trouve à côté de Sheppard, à l'extérieur de la chapelle. Voici comment procéder pour résoudre cette énigme.

Placez le cadeau vert clair en haut à gauche

Placez le cadeau bleu sous le cadeau vert clair

Placez le cadeau beige sous le cadeau bleu (aligné sur la gauche)

Placez le cadeau orange dans le coin inférieur droit

Placez le cadeau vert foncé à droite des cadeaux bleu, beige et orange

Placez le cadeau rose en haut à droite

Placez le cadeau violet en bas

Il ne reste plus qu'à placer le cadeau jaune dans l'emplacement restant pour finaliser la résolution de cette énigme.

#### Enigme 111 : Gestion des stocks (40 Picarats)

Condition : avoir lu l'article " un yéti dans un café ! "

Embarquez pour Froënborg et dirigez-vous vers la rue des flocons. Si vous avez lu l'article du World Times, vous aurez

accès à une nouvelle zone : l'âtre généreux. Visionnez la solution vidéo pour savoir comment organiser les caisses :

### Enigme 112 : Mathémarchitecte (40 Picarats)

Condition : avoir lu l'article " On demande un oiseau de feu ! "

Embarquez pour Al Somnia et discute avec Babak qui se trouve dans la forêt. Voici comment achever la construction (du haut vers le bas) :

3

4-7

5-9-2

6-1-10-8

### Le Nid

Histoire principale

Traversez la décharge pour rejoindre la Rue des rails. Récupérez l'objet " quille massive " caché sur le toit de la voiture dans la ruelle. Interagissez avec les rails en haut à gauche (au niveau des escaliers) pour débusquer une énigme cachée.

### Enigme 113 : Erreur d'aiguillage 2 (40 picarats)

Voici comment procéder pour assembler le train :

Placez la locomotive en haut à gauche

Basculer l'aiguillage

Allez chercher les deux wagons

Conduisez la locomotive et les wagons tout en bas à gauche

Basculez l'aiguillage

Conduisez la locomotive et les wagons en haut à gauche

Basculez l'aiguillage

Avancez et placez-vous au milieu du rail du dessus

Décrochez les wagons

Conduisez la locomotive jusqu'au rail tout à droite

Basculez l'aiguillage

Conduisez la locomotive jusqu'au bout du rail en haut à gauche

Basculez l'aiguillage

Conduisez la locomotive jusqu'aux wagons

Conduisez la locomotive et les wagons sur le rail tout en haut à gauche

Interagissez avec le chat marron assis sur la rambarde de l'escalier sur la gauche pour obtenir une seconde énigme cachée.

### Enigme 114 : Siamois ou presque 2 (50 picarats)

Voici le parcours que vous devez faire suivre au chat noir pour que les deux chats se rejoignent dans la maison :

Déplacez le chat vers la gauche (appuyez 2 fois)

Déplacez le chat vers le bas (appuyez 3 fois)

Déplacez le chat vers la droite (appuyez 3 fois)

Déplacez le chat vers la gauche (appuyez 2 fois)

Déplacez le chat vers le haut (appuyez 3 fois)

Une fois ces deux premières énigmes résolues, discutez avec Humpert qui se trouve au bout de la rue puis retournez à la décharge. Interagissez avec l'avion visible à travers le grillage tout à droite de l'écran. Avancez vers la droite pour gagner l'intérieur de l'avion. Ouvrez la porte du fond, pour la déverrouiller vous devrez résoudre cette petite énigme.

### Enigme 115 : Tours de cadrans 2 (35 picarats)

Voici comment procéder pour que la valeur totale affichée dans chacune des sections soit de 19 : Tournez le cadran blanc de deux quarts vers la gauche

Tournez le cadran jaune de deux quarts vers la gauche

Tournez le cadran gris d'un quart vers la droite

La porte est maintenant ouverte, avancez dans la pièce suivante (cœur du vaisseau). Discutez avec Becasse et résolvez cette nouvelle énigme.

### Enigme 116 : Un bon crochet 2 (40 picarats)

Voici le parcours que vous devez emprunter pour mener le Professeur à bon port :

Avancez d'une case vers la droite

Avancez de deux cases vers le bas

Avancez de deux cases vers la droite

Avancez d'une case vers le haut

Avancez d'une case vers la droite

Avancez de deux cases vers le haut

Avancez de trois cases vers la droite

Avancez d'une case vers le haut

Avancez d'une case vers la gauche

Avancez de deux cases vers le bas

Avancez de deux cases vers la droite

Interagissez avec le panneau de commande pour déplacer le monte-charge sur la gauche.

Utilisez la loupe bleue sur l'aile de l'avion en contrebas pour visualisez le sous-sol. Interagissez avec les barils de gauche pour obtenir une énigme cachée.

### Enigme 117 : Litre à la pompe 2 (40 picarats)

Comme dans la première énigme de ce type, le but du jeu sera de répartir le carburant de façon à ce que les deux barils contiennent en tout et pour tout 9 litres. Voici comment procéder étape par étape :

Remplissez le baril de gauche

Transvasez le carburant à droite

Remplissez le baril de gauche

Transvasez le carburant à droite

Videz le baril de droite

Transvasez le carburant à droite

Remplissez le baril de gauche

Transvasez le carburant à droite

Remplissez le baril de gauche

Transvasez le carburant à droite

Videz le baril de droite

Transvasez le carburant dans le baril de droite

Remplissez le baril de gauche

Une fois l'énigme résolue, rejoignez la passerelle. Récupérez l'objet " machine inconnue " caché dans le poste de commande sur votre gauche puis discutez avec Humpert.

Une fois la cinématique terminée, rejoignez directement la rue des rails. Discutez avec Buse et résolvez l'énigme qu'il vous propose ;

### Enigme 118 : A l'abordage 2 ! (40 picarats)

Pour résoudre cette énigme, tous les pirates doivent se transformer en marin. Voici comment procéder étape par étape :

Déplacez le pirate qui se trouve en bas de la première colonne jusque dans la dernière case de la première colonne.

Déplacez le marin qui se trouve au milieu de la dernière ligne vers la droite  
Déplacez le pirate qui se trouve sur la première case de la dernière ligne vers la droite  
Déplacez le marin qui se trouve au bout de la dernière ligne vers la gauche  
Retournez dans la décharge. Vous y retrouverez Epervier qui aura une nouvelle énigme à vous soumettre.

#### Enigme 119 : Bandit en fuite ! (30 picarats)

Le bandit se cache en C.

Il est temps de rejoindre la tour d'obsidienne (au nord-est de la rue des rails). Entrez dans le bâtiment, interagissez avec le gardien (dans le petit bureau) à droite pour obtenir une nouvelle énigme qui vous permettra de vous débarrasser de lui.

#### Enigme 120 : C'est de la bombe (40 picarats)

Lancez la première bombe sur la troisième bouche d'aération (en partant de la gauche)

Lancez la seconde bombe sur la deuxième bouche d'aération

Mission accomplie ! Vous pouvez maintenant monter à l'étage supérieur (dernier étage de la tour). Ramassez l'objet "chevalier de nuit" caché dans le pot de fleur sur la gauche. Interagissez avec la porte au fond à droite, vous aurez une nouvelle énigme à résoudre.

#### Enigme 121 : Compter les boutons (40 picarats)

Voici ligne par ligne les cases que vous devez activer pour résoudre cette énigme (du haut vers le bas) :

Ligne 1 : 3ème case

Ligne 2 : 1ère, 3ème et 5ème case

Ligne 3 : pas de case à activer

Ligne 4 : 3ème et 5ème case

Ligne 5 : 1ère, 3ème, 4ème et 5ème case

Avant de rejoindre le sommet de la tour, refaites un tour par le premier étage. Le garde est finalement sorti de sa torpeur, une bonne occasion pour l'endormir de nouveau grâce à cette énigme !

#### Enigme 122 : C'est de la bombe 2 (50 picarats)

Lancez la première bombe sur la cinquième bouche d'aération (en partant de la gauche)

Lancez la seconde bombe sur la première bouche d'aération

A ce stade vous aurez deux possibilités : entrer directement dans le bureau de Bronev pour l'affronter ou vous balader dans le vaste monde pour résoudre une série d'énigmes bonus.

### 5.2 Enigmes bonus

#### Enigme 123 : Otaries en folie 3 (40 Picarats)

Pour obtenir cette énigme, embarquez pour Froënborg et parlez à Prima à l'entrée de la ville. Voici comment procéder pour donner la bonne balle à chaque otarie.

Déplacez le ballon orange vers la droite

Déplacez le ballon vert vers la droite

Placez le collier violet sur l'otarie violette !

#### Enigme 124 : Terrain glissant 2 (40 Picarats)

Pour obtenir cette énigme bonus, embarquez pour Fröenborg et discutez avec Donna dans la rue des Flocons. Voici le parcours à emprunter :

Gauche  
Bas  
Droite  
Haut  
Gauche  
Bas  
Gauche  
Bas  
Gauche  
Haut  
Droite  
Bas  
Gauche

### Enigme 125 : Gestion des stocks 3 (50 picarats)

Pour obtenir cette énigme bonus, embarquez pour Fröenborg et discutez avec Harald qui se trouve au centre-ville. Pour résoudre cette énigme vous devez organiser les caisses comme suit :

Colonne 1 : rouge  
Colonne 2 : bleu  
Colonne 3 : vert  
Colonne 4 : jaune  
Colonne 5 : beige  
Colonne 6 : marron

### Enigme 126 : Jusqu'à plus soif (30 Picarats)

Condition : avoir invoqué le pouvoir des pierres d'éveil (fin du chapitre 4)  
Pour obtenir cette énigme, discutez avec Sonia, le jeune fille qui se tient sur le ponton de Carpington.

A : thé  
B : lait  
C : jus de fruit

### Enigme 127 : Labyrinthe 2 (30 picarats)

Embarquez pour Carpington et parlez à noisette, l'écureuil qui se trouve dans la forêt (à gauche sur la carte).

Déplacez le panneau en bas à gauche et placez-le tout à droite  
Déplacez le panneau en haut à gauche et placez-le tout à droite  
Déplacez le panneau en haut au milieu et placez-le au milieu en bas

### Enigme 128 : Erreur d'aiguillage 3 (50 picarats)

Embarquez pour Carpington et discutez avec Cormac qui se trouve au passage à niveau. Pour résoudre cette énigme, suivez ces instructions :

Montez sur le rail du haut et basculez l'aiguillage pour aller chercher les wagons  
Décrochez le wagon rouge  
Conduisez la locomotive sur le rail du bas (entre les deux intersections)  
Décrochez le wagon bleu  
Basculez l'aiguillage  
Redescendez pour accrocher le wagon bleu vers l'arrière  
Basculez l'aiguillage et allez chercher le wagon rouge  
Il ne reste plus qu'à remonter vos wagons !

### Enigme 129 : Thé en vrac (40 picarats)

Embarquez pour Londres et discutez avec Brenda devant l'aérodrome. Pour résoudre plus facilement cette énigme commencez par déplacer les boîtes vers la droite. Décalez ensuite les boîtes vers la gauche tout en déplaçant progressivement la boîte de thé vers la sortie.

### Enigme 130 : Course Porcine (50 picarats)

Embarquez pour Londres et discutez avec Amanita à Kensington High Street. Voici comment procéder pour résoudre cette énigme.

Déplacez les cochons 3 et 2 vers la gauche  
Déplacez les cochons 5 et 3 vers la droite (dans les emplacements 3 et 4)  
Déplacez les cochons 2 et 1 tout à gauche  
Déplacez les cochons 4 et 5 tout à droite  
Déplacez les cochons 2 et 1 d'une case vers la droite  
Déplacez les cochons 1 et 3 tout à gauche  
Déplacez les cochons 3 et 4 d'une case vers la droite

### Enigme 131 : Les amis de la forêt 2 (40 picarats)

Embarquez pour Phong Gi et discutez avec Chanterelle sur la place du village. Aidez-vous de l'image suivante pour reconstituer le parcours du jeune homme :

### Enigme 132 : La voie du héros (70 Picarats)

Embarquez pour Phong Gi et discutez avec Golmott. Résoudre cette énigme sera plus facile si vous regroupez les blocs vides en haut à gauche de l'écran. Créez un chemin en zig-zag pour atteindre la clé.

Pour atteindre plus facilement le premier coffre, placez les cubes vides en haut à droite. Pour atteindre le troisième coffre il suffira de repérer les pièces dont vous aurez besoin et de faire en sorte de ne pas les bloquer.

1ère étape :

2ème étape :

3ème étape :

### Enigme 133 : Soucis par palettes (50 picarats)

Embarquez pour la ville de San Grio et rendez visite à Pompon au marché flottant. Comme pour les précédentes énigmes il s'agira de créer des palettes de 10 bûches.

Créez une palette en utilisant les blocs de 1, 4, 1, 4 de la dernière colonne

Créez une palette en utilisant le bloc de 2 qui se trouve au-dessus du bloc " ? " (en bas à gauche) + les blocs de 4, 3 et 1

Créez une palette en utilisant le bloc de 2 bûches de la première ligne + les blocs de 5, 1 et 2

Créez une palette en utilisant le bloc de 1 bûche de la dernière ligne + les blocs de 3, 4 et 2

Il ne vous reste plus qu'à créer les deux palettes restantes.

### Enigme 134 : D'escale en escale 3 (50 picarats)

Embarquez pour la ville de San Grio et rendez visite à Gretchen au Phare. Voici l'itinéraire que vous devez suivre pour résoudre cette énigme :

Bas

Bas

Bas

Droite



Haut  
Haut  
Haut  
Droite  
Bas  
Droite  
Haut  
Droite  
Droite  
Bas  
Bas  
Bas  
Gauche  
Haut  
Gauche  
Bas  
Gauche

#### Enigme 135 : Sur la corde raide 2 (50 picarats)

Embarquez pour la ville de Torrido et rendez-visite à Colt dans la rue des Bouviers. Pour capturer les voleurs, reliez les poteaux comme sur l'image ci-dessous (commencez par la corde en haut à gauche pour vous simplifier la tâche) :

#### Enigme 136 : Tout en ballon 3 (60 picarats)

Retrouvez Derringer dans le passage aride de Torrido. Faites les associations suivantes pour résoudre cette énigme :

Chat : tourner à gauche  
Ours : tourner à droite  
Lapin : sauter  
Eléphant : aller tout droit

#### Enigme 137 : Les toiles filantes 2 (40 picarats)

Embarquez pour la ville de Windstad et parlez à Joachim qui se trouve sur le chemin venteux. Aidez-vous de l'image ci-dessous pour remettre la tente en état :

#### Enigme 138 : Lâcher du lest 2 (40 picarats)

Embarquez pour la ville de Windstad et parlez à Sheppard à l'extérieur de la chapelle. Pour résoudre cette énigme, placez les sacs comme suit :

Ligne 1 : 5-1-9  
Ligne 2 : 7-6-3  
Ligne 3 : 4-2-8

#### Enigme 139 : Mathémarchitecte 2 (50 picarats)

Embarquez pour Al Somnia et discutez avec Témir à l'entrée de la ville. Voici comment achever la construction (du haut vers le bas) :

4  
6-2  
1-7-5  
9-10-3-8

#### Enigme 140 : Dépôt de potions 2 (40 picarats)

Retrouvez Dana au Temple d'Al Somnia. Vous lui rendrez bien service si vous parvenez à résoudre cette énigme pour elle.

Positionnez les potions comme suit :

Rouge : deuxième case de la troisième ligne

Bleue : cinquième case de la quatrième ligne

Verte : troisième case de la deuxième ligne

Violette : troisième case de la cinquième ligne

### Enigme 141 : Le casse du siècle 2 (45 picarats)

Allez discuter avec Mehdi qui se trouve sur la colline de Prisha à Al Somnia. Voici comment procéder pour charger les marchandises sur le chariot :

Déplacez le chariot de deux cases vers la gauche, faites tomber deux blocs

Déplacez le chariot de deux cases sur la droite, faites tomber un bloc

Déplacez le chariot de deux cases sur la droite, faites tomber un bloc

Déplacez le chariot de deux cases vers la gauche, faites tomber deux blocs

Déplacez le chariot de deux cases vers la droite, faites tomber un bloc

Déplacez le chariot de deux cases vers la gauche, faites tomber un bloc

Déplacez le chariot de deux cases vers la gauche, faites tomber deux blocs.

Déplacez le chariot de trois cases vers la droite, faites tomber le dernier bloc

Après avoir résolu cette dernière énigme bonus vous pouvez sereinement vous rendre dans le bureau de Bronev (Le nid, tout en haut de la tour d'obsidienne).

Suite de l'histoire principale

De retour devant le bureau de Bronev, discutez avec Faucon puis passez la porte. Bronev vous invitera à jouer à un petit jeu de réflexion avec lui. Le but du jeu sera de ramasser la dernière pièce, voici comment procéder :

Laissez la main à Bronev

S'il prend une pièce, prenez-en trois

S'il prend deux pièces, prenez-en deux

S'il prend trois pièces, prenez-en une

Une fois la cinématique terminée, retournez dans le bureau de Bronev et interagissez avec le globe terrestre sur votre gauche pour dénicher une énigme cachée.

### Enigme 142 : La carte aux mystères (40 picarats)

Cette énigme est en vérité assez simple si vous parvenez à décrypter le code. X symbolise le point de départ, les chiffres représentent le nombre de cases que vous devez parcourir, G signifie gauche et D signifie droite. En fonction de ces éléments une seule direction de départ vous permettra d'atteindre une destination : le nord. Si vous suivez l'itinéraire indiqué par le code vous arriverez sur le point bleu tout au nord de la carte.

Avant de quitter les lieux, interagissez avec le tapis de sol au centre de la pièce pour faire apparaître une cache secrète : cliquez sur le crane posé à l'intérieur pour récupérer l'objet " monstre féroce ".

Quittez le bureau pour rejoindre le toit de la tour et discutez avec Gaïa. L'activation des pierres prendra la forme d'une énigme à résoudre.

### Enigme 143 : Le secret des oeufs (30 picarats)

Pour résoudre cette énigme vous devrez activer chacun des oeufs aslantes, voici les cases que vous devez activer pour les 5 puzzles (1 par oeuf) :

1 : Déplacez le cube en bas à gauche puis en haut à droite

2 : Déplacez le cube en bas à gauche, au milieu puis en haut à droite  
3 : Déplacez le cube en haut à gauche, en bas à droite puis au centre  
4 : Déplacez le cube en haut à gauche, en haut à droite, en bas à droite puis en bas à gauche  
5 : Déplacez le cube en haut au milieu, sur la gauche, sur la droite puis en bas au milieu  
Profitez de la cinématique et des dialogues clôturant le cinquième chapitre de cette aventure.

## Le sanctuaire

A la suite de la longue série de cinématiques qui a clôturé le chapitre précédent, vous aurez pour mission de rattraper Descole.

Aux portes du sanctuaire

Pénétrez à l'intérieur de la grotte gelée. Avancez jusqu'aux portes du sanctuaire : vous trouverez l'objet " concentré de tout " dissimulé sur la gauche au niveau du pilier.

Engagez le dialogue avec Descole puis passez la grosse porte en pierre.

Ravin

Une fois sur place parlez à Luke puis interagissez avec le mécanisme sur la gauche pour trouver le moyen de traverser le ravin.

## Enigme 144 : Le tour des médailles (40 picarats)

Voici comment procéder pour reposer les médailles efficacement :

Déplacez la médaille violette n°3

Déplacez la médaille dorée n°1

Déplacez la médaille dorée n°2

Déplacez la médaille dorée n°1

Déplacez la médaille dorée n°3

Déplacez la médaille dorée n°1

Portail intérieur

Avancez à l'intérieur du portail. Récupérez l'objet " le Regretté " caché dans le stalactite sur la gauche, cliquez sur la porte et résolvez cette nouvelle énigme.

## Enigme 145 : Portes closes (30 picarats)

Voici comment procéder pour résoudre cette énigme facilement :

1er emplacement (en haut) : placez la pierre de 1

2ème emplacement (en bas à gauche) : placez la pierre de 6

3ème emplacement (en bas à droite) placez la pierre de 2

Chambre de l'eau

Inspectez la grosse jarre sur la gauche pour récupérer l'objet " cube captivant " puis interagissez avec l'arche. Pour la traverser il faudra résoudre cette nouvelle énigme.

## Enigme 146 : Mise à niveau (50 picarats)

Voici le chemin que vous devez suivre pour résoudre cette énigme :

Descendez deux fois

Avancez vers la droite

Montez

Avancez vers la droite

Descendez

Avancez vers la gauche

Montez tout en haut de la salle

Avancez deux fois vers la gauche

Descendez

Avancez deux fois vers la droite

Descendez

Une fois l'énigme résolue vous pouvez embarquer pour la salle suivante.

Chambre du feu

Récupérez l'objet caché " le troisième oeil " sur la tête de la statue monumentale de gauche. Interagissez avec les épées croisées et résolvez l'énigme suivante.

### Enigme 147 : Sus aux statues ! (50 picarats)

Voici l'itinéraire que vous devez suivre :

Allez détruire la statue en bas à droite

Faites deux pas en arrière, montez de deux cases et détruisez les deux statues sur la gauche

Poursuivez vers la gauche jusqu'au mur puis remontez pour détruire la statue qui se trouve tout en haut à gauche

Rejoignez le coin inférieur droit, montez de 4 cases puis détruisez la statue qui se trouve sur votre gauche

Revenez sur vos pas, rejoignez le coin inférieur gauche, remontez de 4 cases et détruisez les 2 statues à droite

Montez tout en haut, détruisez la statue restante, poursuivez vers la droite pour quitter la salle.

Chambre du cercle

Une fois la cinématique terminée interagissez avec le côté gauche de la plateforme et résolvez cette énigme.

### Enigme 148 : Levier entravé (40 picarats)

Voici comment procéder pour résoudre facilement cette énigme :

Activez deux fois le bouton doré qui se trouve à droite sur la première ligne

Activez deux fois le bouton doré qui se trouve à gauche sur la première ligne

Activez le bouton doré qui se trouve à gauche sur la deuxième ligne

Activez le bouton doré qui se trouve à droite sur la première ligne

Mission accomplie, les portes de l'ascenseur s'ouvrent ! Zoomez à l'intérieur pour déclencher la cinématique qui clôture ce sixième chapitre.

## Dénouement : l'héritage

Interagissez avec Bronev et résolvez cette nouvelle énigme.

### Enigme 149 : Passage protégé (50 picarats)

Pour résoudre cette énigme, il vous suffira de suivre l'itinéraire suivant :

Montez tout en haut à droite et avancez de deux cases vers la gauche

Descendez de deux cases et avancez d'une case vers la gauche

Descendez de deux cases, avancez d'une case vers la gauche puis descendez d'une case

Avancez d'une case vers la gauche, d'une case vers le bas et de deux cases vers la gauche

Remontez de deux cases, avancez d'une case vers la droite et d'une case vers le haut

Avancez d'une case vers la droite, de deux cases vers le haut et d'une case vers la gauche

Remontez d'une case, avancez de deux cases vers la gauche

Descendez d'une case, avancez d'une case vers la gauche, descendez d'une case

Avancez d'une case vers la droite, de deux cases vers le bas

Avancez d'une case vers la gauche puis remontez d'une case.

Il est temps de traverser le couloir aux colonnes pour vous confronter à la toute dernière énigme du mode histoire.

### Enigme 150 : L'héritage éternel (50 picarats)

Voici comment procéder pour résoudre cette ultime énigme :

Touchez la balance  
Touchez la harpe  
Touchez l'arc  
Touchez la balance  
Touchez le sablier  
Touchez la balance  
Touchez la harpe  
Retournez le sablier

Bravo, vous pouvez maintenant profiter de la cinématique de fin de Professeur Layton et l'Héritage des Aslantes !

## Les quêtes secondaires

### Prêt-à-porter

#### Tenue de Prima

Serre-tête miaou  
Veste tournesol  
Mini-jupe rose  
Ballerines noeud-noeud  
Sac en fourrure

#### Tenue de Sonia

Casquette d'écolier  
Veste blanche comme neige  
Jupe-culotte bleu ciel  
Santiags blanches  
Écharpe classique

#### Tenue de Brenda

Mini haut-de-forme  
Top dos-nu  
Jupe de danseuse  
Escarpins chics  
Ailes d'ange

#### Tenue d'Amanita

Cagoule d'ourson  
Polo à rayures  
Pantalon de survêtement  
Pantoufles Lapinou  
Gants percutants

#### Tenue de Miranda

Couronne festive  
Manteau classique  
Pantalon de créateur  
Chaussures robustes  
Lunettes de créateur

#### Tenue de Ruby

Voile à rose blanche  
Brassière orientale  
Pantalon pattes d'éléphant  
Talons hauts  
Sceptre de la vérité

#### Tenue de Béatrix

Casque ultra-léger  
Polo basique  
Jeans slim  
Chaussures de sport  
Valise de luxe

#### Tenue de Mehri

Bonnet en fausse fourrure  
Chemisier de luxe  
Jupe à volants  
Ballerines éblouissantes  
Cape royale

#### Noix et noisette

#### L'île flottante

Ramassez un rocher, lancez-le sur la dalle rouge de droite  
Ramassez un rocher, lancez-le sur la dalle rouge de gauche  
Ramassez la noisette, lancez-la sur la tente

#### Les ponts du ponant

Ramassez un rocher, lancez-le depuis le bas de la seconde colonne  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis le bas de la seconde colonne  
Ramassez un rocher, lancez-le entre les deux ponts  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis le bas de la seconde colonne  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis le bas de la seconde colonne

#### Le sentier détourné

Ramassez un rocher, lancez-le depuis la troisième case (en partant du haut)  
Ramassez un rocher, lancez-le dernier la dernière ligne  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis la seconde ligne  
Ramassez la noisette, lancez-le depuis la seconde ligne

#### Le bosquet badaboum

Ramassez une noix, lancez-la depuis la quatrième ligne  
Ramassez une noix, lancez-la depuis la cinquième ligne  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis la cinquième ligne  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis la première ligne  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis la sixième ligne  
Ramassez une noix, lancez-la depuis la quatrième ligne  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis la première ligne  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis la dernière ligne

5. La colline câline

Ramassez un rocher, lancez-le depuis la case du milieu à droite (vers la droite)  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis le coin supérieur gauche (vers la gauche)  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis le coin inférieur droit (vers le bas)  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis le coin inférieur droit (vers le bas)  
Ramassez un rocher, lancez-le depuis la case du milieu à droite (vers la droite)

### Les marches du nord

Aidez-vous de la vidéo suivante pour résoudre ce parcours :

### L'arène des pierres

Aidez-vous de la vidéo suivante pour résoudre ce parcours :

### Le dédale du littoral

Aidez-vous de la vidéo suivante pour résoudre ce parcours :

### Le sous-bois des souches

Aidez-vous de la vidéo suivante pour résoudre ce parcours :

### Le fort noisette

Aidez-vous de la vidéo suivante pour résoudre ce parcours :

### Jardin enchanté

### Le parterre victorien

Aidez-vous de l'image ci-dessous :

### Le lac aux nénuphars

Aidez-vous de l'image ci-dessous :

### Le pays des merveilles

Aidez-vous de l'image ci-dessous :

### L'île paradisiaque

Aidez-vous de l'image ci-dessous :

### Le bois toxique

Aidez-vous de l'image ci-dessous :

### Le bosquet hanté

Aidez-vous de l'image ci-dessous :

### La clairière sous-marine

Aidez-vous de l'image ci-dessous :

## Froënwald

Aidez-vous de l'image ci-dessous :

## La crête infernale

Aidez-vous de l'image ci-dessous :

## Les arcades oubliées

Aidez-vous de l'image ci-dessous :

## Les défis du professeur

## Enigmes du Mannequin

Pour obtenir ces énigmes vous devez terminer le mini-jeu " prêt-à-porter "

### Enigme 151 : Panne en plein ciel 3 (60 picarats)

Aidez-vous de l'image ci-dessous pour réparer le tuyau d'alimentation.

### Enigme 152 : Compter les boutons 2 (50 picarats)

Voici ligne par ligne les cases que vous devez activer pour résoudre cette énigme (du haut vers le bas) :

Ligne 1 : 5ème case

Ligne 2 : aucun bouton

Ligne 3 : 2ème, 4ème et 5ème case

Ligne 4 : 2ème et 5ème case

Ligne 5 : 1ère, 2ème, 4ème et 5ème case

### Enigme 153 : Sus aux statues 2 (60 picarats)

Voici l'itinéraire que vous devez suivre :

Allez tout à droite et détruisez la statue qui se trouve au-dessus de vous

Remontez de deux cases, avancez d'une case vers la gauche et détruisez la statue qui se trouve sur votre gauche

Redescendez sur la dernière ligne et rejoignez le coin inférieur gauche

Remontez et détruisez la statue

Avancez de deux cases, détruisez la statue en dessous de vous

Descendez et détruisez la statue en dessous de vous

Avancez vers la droite et détruisez la statue

Remontez et détruisez la statue

A ce stade il ne reste que 4 statues sur l'échiquier

Détruisez la statue qui se trouve sur le coin supérieur droit

Détruisez la statue qui se trouve en haut à gauche

Détruisez la statue qui se trouve à gauche et enfin celle qui se trouve sur la rangée du milieu

## Enigmes du petit rongeur

Pour obtenir ces énigmes vous devez terminer le mini-jeu " Noix et Noisette "

### Enigme 154 : Glissades tortueuses (50 picarats)

L'objectif est de placer Gudue (la tortue rouge) sur la dalle centrale, voici comment procéder étape par étape :



Poussez le bloc de glace qui se trouve sur la première colonne vers la droite  
Poussez la tortue verte vers le bas  
Poussez la tortue noire vers la droite  
Poussez un bloc de glace pour boucher le trou sur la droite  
Poussez Gudue vers le haut puis vers la gauche  
Poussez le bloc de glace qui se trouve dans le coin inférieur droit vers la gauche  
Poussez le bloc de glace du milieu vers le bas  
Poussez Gudue vers le bas !

#### Enigme 155 : La recette du chef 3 (50 picarats)

Voici comment procéder pour réussir le hamburger :

Déplacez la salade du bas par-dessus l'autre salade  
Déplacez le steak du haut par-dessus l'oeuf  
Déplacez le fromage par-dessus le bacon  
Déplacez la tomate par-dessus le steak  
Déplacez le bacon par-dessus le fromage  
Déplacez la salade par-dessus la tomate  
Déplacez le steak par-dessus la salade  
Déplacez le steak par-dessus le bacon  
Déplacez la tomate par-dessus le steak  
Déplacez la tomate par-dessus le fromage

#### Enigme 156 : Et la lumière fuse 3 (60 picarats)

Voici comment procéder pour éclairer toute la ville sans que deux faisceaux de la même couleur ne se croisent.

Placez une lanterne rose au troisième croisement de la troisième colonne  
Placez une lanterne rose au quatrième croisement de la quatrième colonne  
Placez une lanterne verte au cinquième croisement de la cinquième colonne  
Placez une lanterne jaune dans le coin en haut à droite  
Placez une lanterne jaune au premier croisement de la première colonne  
Placez la lanterne jaune au troisième croisement de la deuxième colonne

#### Enigmes de l'amie des fleurs

Pour obtenir ces énigmes vous devez terminer le mini-jeu " Jardin enchanté "

#### Enigme 157 : Un bon crochet 3 (50 picarats)

Voici le parcours que vous devez emprunter pour mener le Professeur à bon port :

Tournez à droite et avancez d'une case vers le haut  
Avancez de deux cases vers la droite  
Avancez de deux cases vers le bas  
Avancez d'une case vers la droite  
Avancez d'une case vers le bas  
Avancez de deux cases vers la droite  
Remontez de deux cases  
Avancez d'une case vers la gauche  
Remontez de deux cases  
Avancez de deux cases vers la droite  
Descendez de deux cases  
Tournez à droite

#### Enigme 158 : Mathémarchitecte 3 (60 picarats)

Voici comment achever la construction (du haut vers le bas) :

5  
4-9  
7-11-2  
8-1-12-10  
6 -14-15-3-13

### Enigme 159 : Fête des fleurs 3 (70 picarats)

Comme dans la première énigme " fête des fleurs 2 ", vous devez reconstituer un jardin et vous avez la possibilité de faire tourner les pièces.

Prenez la barre possédant des fleurs bleues à chaque extrémité et plaquez-la sur le bord de gauche. Prenez l'autre barre et posez-la à l'horizontale en bas. Placez le bloc carré en bas à droite. Inversez la pièce en forme de L et placez-la en haut à droite.

Dans l'espace restant, placez le bloc de 4 fleurs en zig zag. Placez le bloc de 6 fleurs en escalier en haut à gauche. Placez le bloc de 5 fleurs en bas à gauche et enfin le bloc de 2 fleurs.

### Enigmes de l'émissaire

Pour obtenir ces énigmes vous devez terminer le mode histoire du jeu.

### Enigme 160 : Mise à niveau 2 (60 picarats)

Pour conduire Luke à bon port vous devez suivre cet itinéraire :

Montez pour activer l'interrupteur à gauche puis celui situé tout en haut à droite  
Descendez, activez l'interrupteur de droite et remonte pour activer l'interrupteur qui se trouve tout en haut  
Tournez à droite et descendez tout en bas sur l'interrupteur  
Allez activer les deux interrupteurs de la ligne du bas et avancez jusqu'au coin inférieur droit  
Remontez pour activer l'interrupteur  
Tournez à gauche et remonte jusqu'en haut  
Il ne vous restera plus qu'à gagner la porte de sortie en redescendant par la droite

### Enigme 161 : Levier entravé 2 (50 picarats)

Voici comment procéder pour résoudre facilement cette énigme :

Activez le bouton doré qui se trouve en haut à gauche  
Activez le bouton doré qui se trouve au milieu de la première ligne  
Activez le bouton en bas à droite  
Activez le bouton du milieu sur la ligne du bas  
Activez le bouton en haut à droite  
Activez le bouton en bas à gauche

### Enigme 162 : Passage protégé 2 (60 picarats)

Pour résoudre cette énigme, il vous suffira de suivre l'itinéraire suivant :

Montez de deux pas  
Avancez de deux pas vers la gauche  
Avancez d'un pas vers le bas  
Avancez d'un pas vers la droite  
Avancez d'un pas vers le bas  
Avancez de 3 pas vers la gauche (jusqu'au mur)

Montez de deux pas  
Avancez d'un pas vers la gauche  
Montez d'un pas  
Avancez d'un pas vers la droite  
Montez d'un pas  
Avancez d'un pas vers la droite  
Montez d'un pas  
Avancez de deux pas vers la gauche  
Descendez d'un pas  
Avancez d'un pas vers la gauche  
Remontez de deux pas  
Avancez de 3 pas vers la gauche (jusqu'au mur)  
Conduisez le professeur vers le bas en serrant le mur de gauche  
Contournez la statue en bas à gauche et remontez jusqu'à la sortie !

### Enigmes du veilleur

Pour obtenir ces énigmes vous devez résoudre toutes les énigmes du mode histoire et des extras (162 énigmes).

#### Enigme 163 : A l'abordage ! 3 (55 picarats)

Déplacez le pirate qui se trouve en bas à gauche vers le coin supérieur droit  
Déplacez le pirate qui se trouve au centre vers le coin inférieur droit  
Déplacez le pirate en haut à droite vers la case centrale  
Déplacez le pirate en bas à droite vers le coin supérieur gauche  
Déplacez le marin de gauche vers le coin inférieur droit  
Déplacez le marin se trouvant au plus près du centre en le faisant passer par-dessus le pirate qui se trouve au centre  
Déplacez le pirate se trouvant en haut à gauche vers la case libre en bas à droite  
Déplacez le marin qui se trouve dans le coin en bas à droite vers le coin supérieur gauche  
Déplacez le pirate restant en bas à gauche  
Déplacez le marin en haut à gauche vers la case en bas à droite  
Déplacez le marin du milieu vers le coin inférieur gauche  
Déplacez le marin en bas à droite vers la case du milieu  
Déplacez le dernier marin en haut à gauche

#### Enigme 164 : C'est de la bombe ! 3 (60 picarats)

Lancez la première bombe sur la quatrième bouche d'aération (en partant de la gauche)  
Lancez la seconde bombe sur la première bouche d'aération  
Lancez la troisième bombe sur la quatrième bouche d'aération

#### Enigme 165 : Table rentable (90 picarats)

Pour résoudre cette énigme plus facilement, créez un maximum de place puis rassemblez les chaises de façon à dégager un chemin permettant de sortir la table.

### Collection

Vous trouverez ci-dessous la liste des 40 objets à collectionner au cours de l'aventure. Pour plus de détails sur les positions des objets, n'hésitez pas à consulter les chapitres concernés.

01. Bas-relief commun : Carpington, Rue de la gare (chapitre 2)
02. Paratout : Carpington, Sommet de la colline (chapitre 2)
03. Ancre fragile : Lac de Carpington (chapitre 2)
04. Laytonmobile miniature : Gressenheller, Bureau de Layton (chapitre 3)
05. Bracelet des braves : Londres, Musée (chapitre 3)
06. Botte du bonheur : Londres, Aérodrome (chapitre 3)

07. Tampon déroutant : Université de Londres, salle des archives (chapitre 3)
08. Echarpe de l'amitié : Entrée de Froënborg (chapitre 4)
09. Boomerang absolu : La jungle, sentier du village (chapitre 4)
10. Vrai noeud papillon : La jungle, hutte du chef (chapitre 4)
11. Haricot magique : La jungle, cascade (chapitre 4)
12. Pseudo corail : L'île, plage des cocotiers (chapitre 4)
13. Tournesol obstiné : L'île, Promenade du littoral (chapitre 4)
14. Planète portable : L'île, Hall de l'hôtel Bellevue (chapitre 4)
15. Noisette secrète : Le désert, saloon (chapitre 4)
16. Dés désagréables : Le désert, Maison de Vermeille (chapitre 4)
17. Marteau sécurisé : Le désert, abreuvoir (chapitre 4)
18. Trompette étonnante : Les collines, carrefour des moulins (chapitre 4)
19. Sablier alerte : Les collines, tunnel vers la chapelle (chapitre 4)
20. Ecrin chantant : Les remparts, Maison d'Amid (chapitre 4)
21. Sculpture difforme : Les remparts, repos du Phoenix (chapitre 4)
22. Chandelle éternelle : Les remparts, Temple d'Al Somnia (chapitre 4)
23. Submersible inutile : Carpington, Cabane de Duncan (chapitre 4)
24. Rafflesia Inodore : Phong Gi, Pont de l'arbre (chapitre 4)
25. Fortuño : San Grio, cabane de Bud (chapitre 4)
26. Soucoupe volante : Londres, salles de recherches (chapitre 4)
27. Poupée solitaire : Torrido, vieille mine (chapitre 4)
28. Petit bonhomme : Froënborg, pont des Frimas (chapitre 4)
29. Moulin de poche : Windstad, moulin (chapitre 4)
30. Coupe des glaciers : Froënborg, l'âtre généreux (chapitre 4)
31. Phoenix confus : Al Somnia, maison d'amid (chapitre 4)
32. Quille massive : Le nid, rue des Rails (chapitre 5)
33. Machine inconnue : Le nid, coeur du vaisseau (chapitre 5)
34. Chevalier de minuit : Le nid, dernier étage de la tour (chapitre 5)
35. Monstre féroce : Le nid, bureau de bronev (chapitre 5)
36. Concentré de tout : Le sanctuaire, portes du sanctuaire (chapitre 6)
37. Le regretteur : Le sanctuaire, portail intérieur (chapitre 6)
38. Cube captivant : Le sanctuaire, chambre de l'eau (chapitre 6)
39. Le treizième oeil : Le sanctuaire, chambre du feu (chapitre 6)
40. Mini bostonius : Achetable contre 3 pièces dans la zone défi

# Professeur Layton et le Masque des Miracles

© Nintendo / Level-5 2012

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

## REVENIR DANS LE PASSÉ

Après avoir terminé l'aventure principale, sauvegardez et rendez-vous dans la chambre d'hôtel. Là, il suffit de cliquer sur le bureau pour revenir dans le passé. De la même façon, une fois dans le passé, rendez-vous dans la chambre de Layton et cliquez sur le bureau pour revenir dans le présent. Vous pouvez aussi cliquer sur le lit pour changer le moment de la journée.

## DÉFIS DU PROFESSEUR

### Enigmes du marchand de jouets

Réussir tous les parcours du robot.

### Enigmes de la costumière

Réussir toutes les épreuves du magasin zinzin.

### Enigmes de Monsieur Loyal

Réussir tous les spectacles du théâtre de Capucin.

### Enigmes des amis d'enfance

Réussir les 135 énigmes de l'aventure principale.

### Enigme de la femme mystère

Réussir les 4 autres défis du professeur (énigmes 136 à 147).

## DERNIER PARCOURS DU ROBOT

Terminez les 9 parcours du robot pour débloquer le dernier parcours.

## FICHIERS EN OR

### Layton d'or

Terminer l'aventure principale pour voir un Layton d'or sur votre fichier de sauvegarde.

### Luke d'or

Réussir les 135 énigmes de l'aventure principale pour voir un Luke d'or sur votre fichier de sauvegarde.

### Emmy d'or

Réussir les 150 énigmes du jeu pour voir une Emmy d'or sur votre fichier de sauvegarde.

## NOUVEAUX PORTRAITS ET IMAGES

Réussir les 150 énigmes du jeu pour débloquer de nouveaux portraits et images dans la section Top Secret du menu Extras.

## SOLUTION COMPLÈTE

### L'aventure principale

#### Prologue - Nuit de fête

Lieu : Boulevard du Prestige

Commencez votre enquête en inspectant la zone à l'aide de la loupe. Interrogez Benny, le clown retenu prisonnier par les ballons.

#### Enigme 001 : Clown ballonné (20 picarats)

Démêlez les 4 ficelles pour libérer Benny. Vous pouvez y parvenir en effectuant 3 mouvements. Le carré compte 9 intersections. Interagissez avec le noeud situé en haut à droite, celui du milieu et celui situé en bas à gauche.

Dans la séquence suivante, vous serez amené à poursuivre l'homme masqué dans les rues de Dorémont, utilisez le stylet pour vous déplacer à gauche ou à droite.

#### Chapitre 1 - Le Maître du Masque

Interrogez Aldus qui se trouve devant la fontaine pour lancer le didacticiel qui vous permettra d'apprendre à utiliser la loupe de manière plus approfondie. Zoomez sur l'enseigne lumineuse bleue située sur la gauche de l'écran. Vous pourrez alors repérer la caisse d'Aldus.

Observez ensuite le chapiteau situé en arrière-plan. Utilisez le mode déplacement pour vous rendre au Grand Chapiteau un peu plus au nord. Inspectez le clown gonflable tombé à terre. Utilisez le zoom de la loupe pour découvrir Bonnie, une petite fille en larmes.

#### Enigme 002 : Mal de mère (30 picarats)

Lieu : Boulevard du Prestige  
La bonne réponse est B

Continuez à avancer jusqu'à la Place des Arts. Vous y retrouverez Benny qui vous soumettra une nouvelle énigme.

#### Enigme 003 : Tenir l'affiche (30 picarats)

Lieu : Place des arts  
La bonne réponse est B

Parlez ensuite au policier pour obtenir davantage d'informations sur la route à suivre. Une fois arrivé dans la Ruelle des Bricoles, interagissez avec le mini-bus rouge situé sur le sol au premier plan.

#### Enigme 004 : Photo choc (20 picarats)

Lieu : Ruelle des bricoles  
Le bon kart est blanc et se trouve au milieu de l'écran.  
Parlez ensuite à Jean-Paul qui tient l'échoppe de jouets. Il vous soumettra une nouvelle énigme.

#### Enigme 005 : Robotmathon (35 picarats)

Lieu : Ruelle des bricoles  
Voici la marche à suivre pour assembler le robot. Placez les bras du robot dans la première case à gauche et faites-les pivoter d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Placez les jambes dans la seconde case sans modifier leur position. Placez ensuite la tête et faites-la pivoter d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Enfin, placez le torse dans la dernière case, et faites-le pivoter de deux tours dans le sens des aiguilles d'une montre.  
La résolution de cette énigme vous donnera accès à l'option Robot (mini-jeu) dans la valise du professeur.

#### Mini jeu : Jeu du gobelet

Lieu : Ruelle des bricoles  
Poursuivez votre route jusqu'à la rue de l'Oasis. Vous y ferez la rencontre de Rivers et de Narcisse qui vous offriront l'opportunité de faire une partie de jeu du gobelet. Après deux échecs, vous aurez la possibilité de jouer en premier. Choisissez le premier gobelet en partant de la gauche. En cas d'échec, observez les doigts de Narcisse, le doigt " isolé " pointe sur la position du bon gobelet.

Une fois le défi relevé, vous pourrez poursuivre votre route jusqu'à la villa des Dumont. Passez le portail, traversez les jardins. Une cinématique se déclenchera automatiquement, Marissa vous fera entrer dans la villa. Après avoir discuté avec Marissa, fouillez l'armoire située au fond de la pièce sur la droite.

#### Enigme 006 : Lapinothello (20 picarats)

Lieu : Salon des Dumont  
Cette énigme reprend le principe du jeu de réflexion Othello. Voici les mouvements que vous devez effectuer :  
{ Déplacez le lapin à gauche de la quatrième ligne sur la case en bas à droite (même ligne)  
Déplacez ensuite le lapin à gauche de la troisième ligne sur la case située à droite (même ligne)  
Déplacez le lapin à droite de la première ligne sur la case située à gauche (même ligne)  
Déplacez le lapin à droite de la seconde ligne sur la case située à gauche (même ligne)  
Déplacez le lapin à droite de la quatrième ligne sur la case à droite (seconde ligne)  
Déplacez le lapin à droite de la troisième ligne sur la case à droite (première ligne)  
Déplacez le lapin à gauche de la première ligne sur la case à droite (troisième ligne)  
Déplacez le lapin à gauche de la seconde ligne sur la case à gauche (quatrième ligne).  
Vous pouvez maintenant quitter la villa des Dumont. Retournez sur le Boulevard du Prestige (tout droit en direction du Sud). Dans la Ruelle des Bricoles, Aldus vous demandera de faire usage de la loupe pour le retrouver. Interagissez avec l'affiche située tout à droite de l'écran (loupe bleue). Cliquez sur la pile de caisse au fond de la ruelle pour obtenir une superbe amphore.

Cet objet déverrouillera l'option Collection dans la Valise du Professeur. (Voir section Objets de collection).

Faites une halte au grand chapiteau (à l'endroit où se trouvait Bonnie, la petite fille en larmes) et parlez à Pirouette, elle vous soumettra une nouvelle énigme.

#### Enigme 007 : L'appel du Chocolat (30 picarats)

Lieu : Grand Chapiteau, Boulevard du Prestige

Tous les personnages étaient présents, à l'exception du cinquième en partant de la droite (l'homme avec des lunettes).

A l'écran suivant (toujours dans la direction du sud), discutez avec Serena qui vous donnera une nouvelle énigme à résoudre.

#### Enigme 008 : Drapeaux en fête (20 picarats)

Lieu : Boulevard du Prestige

La bonne réponse est 2.

Discutez avec le policier, il vous mettra sur la piste du magasin de costume. Remontez vers le nord jusqu'à la Place des Arts. Empruntez la route de gauche jusqu'à l'écran suivant (rue commerçante). Vous y ferez la rencontre de Nils qui vous montrera l'entrée de la boutique.

Commencez votre inspection des lieux en cliquant sur le masque doré situé au-dessus de la porte à droite.

#### Enigme 009 : Soleils d'Hiver (35 picarats)

Lieu : Boutique de costumes, rue commerçante

La bonne réponse est D

Parlez ensuite à Ludmilla, la propriétaire de la boutique, qui mettra une nouvelle fois vos neurones à contribution.

#### Enigme 010 : Chalants patients (30 picarats)

Lieu : Boutique de costumes, rue commerçante

La bonne réponse est 8.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à l'option Magasin dans la Valise du Professeur et au premier rayon (fruits frais) du mini-jeu Magasin Zinzin.

Quittez la boutique et poursuivez vers le nord pour rejoindre l'hôtel. Faites une halte à l'écran suivant (monument) et parlez avec Pimpon, le clown.

#### Enigme 011 : Jongleur trébucheur (30 picarats)

Lieu : Monument

L'objet solitaire est la boîte tenue par le clown.

Après avoir résolu cette énigme, Pimpon vous indiquera la position de l'Hôtel du Désert. Poursuivez en direction de l'ouest. Vous ferez la rencontre de Loyal. Choisissez un lapin et donnez-lui un nom afin de débloquent l'option Théâtre dans la Valise du Professeur.

Dirigez-vous ensuite à l'accueil de l'hôtel, parlez à Yuming puis à Pascal, le Maître d'Hôtel. Vous aurez droit à une énigme de bienvenue.

#### Enigme 012 : Groom Service (35 picarat)

Lieu : Hôtel du désert



Confiez les valises A-C-F au premier groom et les valises B-D-E au second groom puis appuyez sur la sonnette.

Entrez dans la chambre à gauche. Le Professeur se laissera aller à quelques confidences sur son passé.

## Chapitre 2 - L'énigme de Norwell

Ce chapitre se déroule dans le passé de Hershel, alors qu'il est étudiant. Après la cinématique, parlez au professeur Collins.

### Enigme 013 : Archéo-logique (35 picarats)

Lieu : Salle de classe

Pour résoudre cette énigme, vous devrez remplir un tableau de déduction en fonction des éléments qui vous sont donnés par le professeur Collins :

A : épée - métal argenté - 200 cm

B : statuette - bois - 150cm

C : jarre - terre cuite - 100cm

D : médaille - pierre - 50cm

Après avoir résolu cette énigme, ce sera au tour de Randall de faire ses preuves.

### Enigme 014 : Les dents de la pierre (30 picarats)

Lieu : Salle de classe

La bonne réponse est A.

L'énigme suivante vous sera également soumise automatiquement.

### Enigme 015 : Fossile en péril (30 picarats)

Lieu : Salle de classe

Voici les étapes à suivre pour reconstituer le fossile :

Déplacez le bloc de la seconde colonne d'une case vers le bas, puis remontez le bloc de la troisième colonne d'une case vers le haut. Déplacez le bloc de la troisième ligne d'une case vers la droite puis remontez le bloc de la quatrième colonne d'une case vers le haut.

Suite à cette énigme vous obtiendrez un nouveau parcours pour le mini-jeu du robot (valise du professeur). Avant de quitter la salle de cours, interagissez avec l'horloge sur le mur à gauche de la salle de classe.

### Enigme 016 : A contretemps (20 picarats)

Lieu : Salle de classe

La bonne réponse est 1h25.

Conversez avec le Professeur Collins avant de quitter la salle. A l'écran suivant (le hall du lycée). Interagissez avec le parapluie violet situé sur la droite de l'écran.

### Enigme 017 : Un sacré pépin (35 picarats)

Lieu : Lycée St Vernon

La bonne réponse est B.

Dans le hall, parlez à Alphonse puis quittez le lycée. Vous serez rejoint par Marissa. Après la cinématique, dirigez-vous directement chez vous, au domicile des Layton. Une fois dans le salon, utilisez la loupe zoom sur la bibliothèque et cliquez sur la bouteille bleue située sur le bar.

### Enigme 018 : Jus juste (30 picarats)

Lieu : Domicile des Layton, dans le salon  
Les bonnes réponses sont (dans l'ordre) 6, 3 et 1

Quittez votre domicile et puis remontez vers le nord en direction du lycée. Prenez la direction de l'est jusqu'à parvenir à la Grande Rue. Parlez à Gloria, la vieille dame, qui vous soumettra une nouvelle énigme à résoudre.

#### Enigme 019 : Entomologistique (25 picarats)

Lieu : grande rue

Pour résoudre cette énigme, vous devrez diriger une coccinelle à travers un labyrinthe. Prenez la direction du nord. Au premier croisement, empruntez le second chemin à partir de la gauche et continuez à monter jusqu'au bloc de couleur verte. Continuez à monter en restant le plus à gauche possible jusqu'à rejoindre un bloc de couleur marron. Montez encore en direction du bloc vert, vous apercevrez alors la coccinelle bleue, il vous suffira de contourner par la droite pour la rejoindre.

Poursuivez votre route jusqu'aux Halles (écran suivant à l'est). Vous ferez la rencontre d'Henry. Avant de poursuivre votre route vers le nord, conversez avec Lionel qui vous proposera de résoudre une nouvelle énigme.

#### Enigme 020 : Ça pèse des briques ! (40 picarats)

Lieu : Quartier des Halles

La bonne réponse est 4.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le mini-jeu Magasin Zinzin (Vaisselle).

Poursuivez vers le nord jusqu'au quartier historique et interrogez Douglas. Lui aussi aura besoin de votre aide pour résoudre une énigme.

#### Enigme 021 : Colères de locataires (30 picarats)

Lieu : Quartier historique

Peignez la maison D en jaune.

Poursuivez votre route jusqu'à la lisière de la forêt, vous y rencontrerez Roland, le père d'Herchel. Votre mission étant accomplie, retournez au domicile des Layton puis allez dans la chambre d'Herchel. Interagissez avec la commode jaune pour obtenir une nouvelle énigme.

#### Enigme 022 : Dilemme de totems (30 picarats)

Lieu : Chambre d'Herchel

Pour aligner les 4 têtes et résoudre ce puzzle, vous devez frapper la première flèche de la colonne de droite, puis utiliser le maillet sur la flèche située sous la tête verte. Frappez ensuite la flèche située à droite du bloc gris entre la tête rouge et la tête verte. Frappez la flèche située à droite de la tête verte puis à gauche de la tête bleue.

Interagissez ensuite avec la chaise située devant le bureau, il sera temps de retourner dans le séjour pour le dîner. Parlez à Roland pour obtenir une nouvelle énigme à résoudre.

#### Enigme 023 : Où est Lebleu (35 picarats)

Lieu : Salle de séjour, Domicile des Layton

La bonne réponse est D.

Utilisez la loupe zoom (loupe bleue sur la bibliothèque) et parlez à Lucille, la mère d'Herchel.

#### Enigme 024 : Rendez le tablier ! (25 picarats)

Lieu : Salle de séjour, Domicile des Layton

Voici la position des 5 fleurs : en haut, en bas, à droite, à gauche et sur la diagonale en bas à droite.

Quittez le domicile des Layton et dirigez-vous vers l'entrée du lycée, vous rencontrerez de nouveau le Professeur

Collins qui aura besoin de votre aide.

### Enigme 025 : Grottes piégées ! (40 picarats)

Lieu : Entrée du Lycée

Voici les routes qu'il faut sélectionner, dans l'ordre : bleue, jaune, bleu, rouge.

Tout en poursuivant votre route jusqu'au domicile de Randall, vous croiserez Alphonse que vous aviez déjà aperçu au lycée. Nouveau prétexte pour une nouvelle énigme à résoudre !

### Enigme 026 : Où est le problème ? (25 picarats)

Lieu : Grande Rue

La bonne réponse est 015.

Depuis la grande rue, empruntez la route ouest, vous rejoindrez alors Marissa qui vous accompagnera jusqu'à la butte aux souvenirs. Poursuivez toujours vers l'ouest jusqu'au domicile des Ascott. Observez l'extérieur du manoir et interagissez avec une fenêtre sur la gauche de l'écran (chambre de Randall) pour lancer une nouvelle énigme.

### Enigme 027 : Pierre après pierre (40 picarats)

Lieu : Manoir des Ascott

Voici la répartition des numéros (de la gauche vers la droite) : 2, 4, 3, 1

Vous retrouverez automatiquement Randall qui vous fera part de ses découvertes à propos du Masque du Chaos. La cinématique qui suivra mettra fin à ce second chapitre.

## Chapitre 3 - Rivalités à Dorémont

De retour dans le temps présent, cliquez sur le coussin à droite du lit pour dévoiler une énigme cachée.

### Enigme 028 : Lapinothello 2 (30 picarats)

Lieu : chambre de Layton, Hôtel du Désert

Cette énigme reprend le principe de l'énigme n°006.

Voici, dans l'ordre, les déplacements que vous devez effectuer pour la résoudre :

Déplacez le lapin situé dans la première case en haut à gauche vers la droite.

Déplacez-le en suite vers le bas. Sur la troisième ligne, déplacez le lapin situé tout à droite vers la gauche. Déplacez le lapin situé tout à gauche de la quatrième ligne vers la gauche. Déplacez le lapin en bas de la troisième colonne vers la gauche puis tout en haut, sur la première ligne.

Une fois cette énigme résolue, vous pouvez quitter rejoindre l'accueil de l'hôtel. Interrogez Elizabeth (la gardienne des énigmes) puis quittez les lieux pour vous rendre à la Villa des Dumont (direction sud). Faites une halte dans la rue commerçante et parlez à Rivers pour résoudre une nouvelle énigme.

### Enigme 029 : En dix manches, et... (30 picarats)

Lieu : Rue commerçante

La bonne réponse est A.

Suite à la résolution de cette énigme, vous obtiendrez un nouveau parcours (Colisée démesuré) pour le mini jeu du robot. Parlez à Waltham puis poursuivez votre route (toujours vers le sud) jusqu'à la Place des Arts où vous ferez une nouvelle fois la rencontre de Serena qui vous proposera un nouveau défi.

### Enigme 030 : Ouh les menteuses ! (35 picarats)

Lieu : Place des Arts

A a mangé la plus grosse part, B la petite et C la moyenne.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le mini-jeu Magasin Zinzin (Plein air).

Poursuivez en direction du sud et faites une halte auprès de Pirouette au grand chapiteau.

### Enigme 031 : Le roi de la glisse (35 picarats)

Lieu : Grand Chapiteau

Vous pouvez résoudre cette énigme en 5 mouvements :

Déplacez le manchot placé en haut à gauche de 2 cases vers le bas, de 3 cases vers la droite puis d'une case vers le bas.

Déplacez l'empereur (situé sur la première colonne de gauche) de deux cases vers la droite puis d'une case vers le haut.

Sur l'écran suivant (toujours en direction du sud), parlez au policier pour obtenir une nouvelle énigme.

### Enigme 032 : Dans le colimateur (45 picarats)

Lieu : Boulevard du prestige

Le policier n'a touché qu'une fois la cible mais il a tiré en plein dans le mille (écrivez 1 dans la zone " 100 ").

C'est ici que vous retrouverez la maman de Bonnie (la femme rousse avec une veste violette à droite de l'écran). Plus rien ne vous retient désormais ou presque ! Faites une nouvelle halte dans la ruelle des Bricoles. Jean-Paul aura encore une énigme en stock pour vous.

### Enigme 033 : L'anneau de trop (35 picarats)

Lieu : Ruelle des Bricoles

La bonne réponse est H.

Remontez la rue puis tournez à droite jusqu'à atteindre la villa des Dumont. Parlez à Marissa puis rejoignez la bibliothèque (pièce à droite). En cliquant sur les assiettes décoratives posées sur la commode à droite, vous trouverez une nouvelle énigme cachée.

### Enigme 034 : Le félin fripon (30 picarats)

Lieu : Bibliothèque des Dumont

La bonne réponse est C.

Cliquez sur le coffre posé au fond de la pièce à droite puis sur le bureau. Après avoir discuté avec Marissa, quittez les lieux pour vous rendre à Fort Dalston. Devant la villa, vous retrouverez Nils qui vous proposera une nouvelle énigme.

### Enigme 035 : Brève de comptoir (40 picarats)

Lieu : Extérieur de la villa des Dumont

La bonne réponse est B.

Poursuivez en direction du sud jusqu'à la place des Arts, discutez avec Yuming pour obtenir une nouvelle énigme à résoudre.

### Enigme 036 : Les trois beignets (30 picarats)

Lieu : Place des Arts

Sur la première ligne, choisissez le second beignet (en partant de la gauche). Sur la quatrième ligne, choisissez le premier et le quatrième beignet.

Empruntez la route de gauche, continuez en direction du nord jusqu'au Monument. Menez l'enquête auprès de Richie, il n'acceptera de vous aider que si vous parvenez à résoudre l'énigme qu'il vous soumet.

### Enigme 037 : Roulette scriptée (40 picarats)

Lieu : Monument

La bonne réponse est 6.

Après avoir résolu cette énigme, poursuivez en direction de l'ouest. Vous arriverez au cirque de l'Eclipse. Profitez-en pour interroger Timmy, le jeune homme qui tient des ballons. Il vous soumettra une nouvelle énigme à résoudre.

### Enigme 038 : L'exposé des motifs (25 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse

Basculez les deux blocs comme dans l'image ci-dessous.

Le fort Dalston sera sur l'écran suivant à l'ouest. Vous y retrouverez Alphonse. La suite des événements vous amènera à quitter les lieux pour rejoindre la mairie. Quittez Alphonse et dirigez-vous vers l'est. Au monument, suivez la route du sud jusqu'à la Place des Arts. Prenez en suite la direction du nord est jusqu'à la villa des Dumont. Continuez en direction du Nord, la Mairie se trouve à l'écran suivant.

Entrez dans la mairie, parlez au policier puis présentez-vous à Michelle. Avant de pouvoir poursuivre votre enquête, vous devrez résoudre l'énigme qu'elle vous soumet.

### Enigme 039 : Chapeau au carré (30 picarats)

Lieu : Mairie (accueil)

Pour reconstituer le chapeau du professeur, placez un bloc blanc aux quatre coins du carré, puis en haut et bas de façon à ne conserver qu'une ligne horizontale grise. Construisez la base du chapeau avec deux cubes marron (les 2 cubes doivent se chevaucher sur 1 case). Placez ensuite un cube blanc au milieu du bord droit et un autre cube blanc sur la gauche de façon à ne laisser qu'une ligne horizontale de 5 cubes marron, et une ligne verticale de 3 cubes marron au milieu. Placez le cube orange au milieu de la ligne horizontale, puis le dernier cube marron pour terminer le chapeau. Toujours à l'accueil de la mairie, interagissez avec la lampe posée à gauche sur le comptoir pour obtenir une énigme cachée.

### Enigme 040 : Electricité plombée (35 picarats)

Lieu : Mairie (accueil)

Reliez A avec 3, reliez B avec 4, reliez C avec 1 et enfin, reliez D avec 2

Parlez avec Williams afin de pouvoir accéder à la salle située sur la droite (QG de la police). Une fois sur place, vous pourrez vous entretenir avec Grosky, avec Bloom et enfin avec le Commissaire Sheffield. A la fin du dialogue, dites au commissaire que vous êtes prêt pour suivre la réunion. Voici les réponses que vous devez apporter pour tenter d'élucider les mystérieuses apparitions sur Maître du Masque.

### Mini-jeu de déduction

Voici les éléments qui ont permis au Maître de faire illusion : l'heure, ils fermaient les yeux, dans les rues adjacentes.

Parlez au commissaire et posez-lui les questions suivantes : les tableaux disparus étaient-ils d'une même source, ces tableaux se distinguaient-ils par leur emballage, le donateur des portraits a-t-il précisé quand les exposer, la Maître du Masque a utilisé une peinture spéciale.

Reparlez au commissaire qui vous proposera d'aider Grosky. Voici les questions que vous devez poser au policier : les 13 invités se connaissaient-ils, l'un des témoins a-t-il vu les victimes arriver, les victimes portaient-elles des vêtements identiques chez elles.

Parlez une dernière fois au commissaire pour obtenir une nouvelle énigme.

### Enigme 041 : Balade mouvementée (40 picarats)

Lieu : Mairie, QG de la police

La bonne réponse est : le parc.

Une fois l'énigme résolue, vous pourrez quitter les lieux. Devant la Mairie, parlez à Hannah, la femme vêtue de bleu sur la gauche de l'écran.

#### Enigme 042 : Bonjour l'ambiance (40 picarats)

Lieu : Place de la Mairie

Accrochez la photo sur le pilier au fond du bar à gauche.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le magasin Zinzin (Instruments).

Toujours sur la place de la mairie, adressez-vous au policier en faction.

#### Enigme 043 : Chacun ses pions (35 picarats)

Lieu : Place de la Mairie

Découpez le plateau en 4 zones selon le schéma suivant.

Prenez ensuite la direction du sud pour rejoindre la Place des Arts. Prenez la direction de l'ouest jusqu'à l'Hôtel du désert, vous y rencontrerez Ronchon, qui aura une nouvelle énigme à vous soumettre.

#### Enigme 044 : Afficher la couleur (25 picarats)

Lieu : Hôtel du désert

Le but de cette énigme est de déplacer les 4 cubes sur l'estrade à droite de l'écran. Le cube doit représenter un trèfle.

{ Prenez le cube situé en haut à droite, effectuez deux rotations puis placez-le en bas sur l'estrade.

Prenez le cube situé en haut à gauche, effectuez une rotation puis placez-le sur le premier cube que vous avez posé sur l'estrade.

Prenez le cube situé en bas à droite, effectuez deux rotations et placez le en bas à droite sur l'estrade.

Effectuez une rotation sur le dernier cube puis placez-le en haut à droite sur l'estrade.

Après ce petit crochet, retournez sur la place des Arts pour poursuivre votre enquête. Entrez dans le musée Montsarton.

Zoomez sur les tableaux à gauche puis interagissez avec le grand tableau pour découvrir une énigme cachée.

#### Enigme 045 : Vol annoncé (55 picarats)

Lieu : Musée Montsarton

Pour résoudre facilement cette énigme faites en sorte de déplacer la caisse turquoise en haut à gauche, accolez le bloc vert émeraude et un des 3 blocs verticaux disponibles. Vous pourrez ensuite facilement déplacer les caisses carrés.

Maintenant que vous avez vu explorer la salle, parlez Stilton, le conservateur du musée. Faites vos preuves en résolvant la nouvelle énigme qu'il vous soumet.

#### Enigme 046 : Parts à part (30 picarats)

Lieu : Musée Montsarton

Commencez par retourner la part de pizza à la droite de celle qui est déjà retournée. Retournez ensuite la part qui se trouve en bas de l'hémisphère droite puis la part du milieu entre les 3 parts restantes.

Quittez le musée et prenez la route du nord-ouest pour retourner dans la boutique de costume de Ludmilla. Sur place, adressez-vous à elle pour faire avancer votre enquête.

#### Enigme 047 : Et la perdante est... (35 picarats)

Lieu : Boutique de costumes, rue commerçante

La bonne réponse est F.

En résolvant cette énigme vous obtiendrez un nouveau rayon pour le mini-jeu magasin Zinzin (boulangerie).

Quittez la boutique et prenez la direction du nord pour rejoindre le Cirque de l'Eclipse (au Monument, tournez à gauche).

Entrez sous le chapiteau et passez le décor au peigne fin. Vous trouverez une énigme cachée en cliquant sur la rampe de projecteurs au plafond.

### Enigme 048 : Sous les projecteurs... (45 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, sous le chapiteau

1ère rangée : la première case n'a pas besoin d'être modifiée, sur la seconde case le chiffre 2 doit apparaître (couleur orange), puis le chiffre 3 en bleu et le chiffre 4 en jaune.

2ème rangée : le chiffre 5 en jaune, le chiffre 6 en bleu, le chiffre 7 en orange et le chiffre 8 en blanc (pas de modification nécessaire)

Parlez ensuite à Loyal, le patron du cirque qui vous proposera de chercher la solution à une nouvelle énigme.

### Enigme 049 : La mal siégée(30 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, sous le chapiteau

La bonne réponse est rangée 6 - siège 04

Toujours dans le cirque, tournez-vous vers Brutus, le tigre blanc, et écoutez son histoire.

### Enigme 050 : Saute-matou (35 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, sous le chapiteau

Vous pouvez résoudre ce puzzle en 8 mouvements (même principe que le jeu de dames). Sélectionnez Nora (le chat noir) et déplacez-la sur la gauche puis sur la case du milieu de la dernière ligne (en diagonale). Déplacez là de nouveau en diagonale sur la 3ème ligne (sur la droite) puis redéplacez-la une dernière fois sur la case située au milieu de la première ligne.

Déplacez le premier chat de la seconde ligne vers la droite. Déplacez le chat de la quatrième ligne en seconde ligne puis vers la gauche). Déplacez Nora au centre du carré.

Après avoir résolu cette énigme, quittez le chapiteau. Devant le cirque, parlez à Benny, le clown situé au premier plan, pour obtenir une nouvelle énigme à résoudre.

### Enigme 051 : Des ours bien léchés (30 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse

La bonne réponse est D.

Prenez congé de Benny, faites un détour par le fort Dalston à l'ouest pour résoudre une nouvelle énigme.

### Enigme 052 : Vue sur les pierres (40 picarats)

Lieu : Fort des Dalston (extérieur)

Rangez les gemmes comme indiqué sur le schéma suivant :

Vous pouvez maintenant rejoindre la Place des Arts (suivez la direction est, puis la direction Sud depuis le Monument).

Vous croiserez Grosky, puis Marissa. Après avoir discuté avec elle, une cinématique s'enclenchera automatiquement.

La discussion avec Bloom mettra fin à ce chapitre.

## Chapitre 4 - Les larmes de Marissa

Ce chapitre nous replonge dans le passé d'Hershel. Cliquez sur la lampe de chevet dans la chambre de Randall pour obtenir une énigme cachée.

### Enigme 053 : Dilemme de totem 2 (35 picarats)

Lieu : Chambre de Randall

Frappez la flèche de gauche du bloc situé sous la tête rouge. Répétez le mouvement sur le bloc de la tête rouge.

Frappez ensuite la flèche de droite sur le bloc situé sous la tête verte. Donnez le dernier coup sur la flèche gauche du bloc de la tête bleue.

Une autre énigme est disponible en interagissant avec la rangée de livres violets dans la bibliothèque (à gauche de la

pièce).

### Enigme 054 : Fouillis archéologique (30 picarats)

Lieu : Chambre de Randall

Pour résoudre cette énigme, reliez chaque point avec le bon objet :

{| A : hachette

B : amphore

C : plat

D : pendentif

E : buches de bois

F : pointe de sagaie

Après avoir écouté Randall, quittez la chambre en sautant par la fenêtre et prenez la direction de l'est jusqu'à la Grande Rue. Discutez avec Gloria pour résoudre une nouvelle énigme.

### Enigme 055 : Entomologistique 2 (40 picarats)

Lieu : Grande Rue

Rejoignez le trou situé sur votre gauche au milieu de la diagonale entre les deux cubes verts. Replongez dans le même trou que celui dont vous venez de sortir. Dirigez-vous ensuite sur la gauche puis au sud. Rejoignez le trou situé sous le cube vert puis celui placé à gauche du cube marron.

Avant de rejoindre la forêt de Stansbury, faites une halte au domicile des Layton (tout au sud de la carte). Dans le salon, discutez avec Roland (père d'Hershel) pour résoudre un nouveau mystère.

### Enigme 056 : De but en noir (40 picarats)

Lieu : Domicile des Layton, salle de séjour

Pour résoudre cette énigme, sélectionnez le cadre du damier.

Zoomez sur la bibliothèque et parlez à Lucille (mère d'Hershel). Elle vous proposera également de résoudre une énigme.

### Enigme 057 : Passer au rouge (45 picarats)

Lieu : Domicile des Layton, salle de séjour

{| Ligne 1 : sélectionnez la 6ème case

Ligne 2 : sélectionnez la 3ème case

Ligne 3 : sélectionnez la 7ème case

Ligne 6 : sélectionnez la 5ème case

Ligne 7 : sélectionnez la 1ère case

Ligne 8 : sélectionnez la 4ème case

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le mini-jeu magasin Zinzin (plantes et fleurs).

Il est temps de remonter en direction de la forêt. Faites une pause dans le quartier des Halles et parlez avec Lionel. Il vous soumettra une nouvelle énigme à résoudre.

### Enigme 058 : Qu'ils sont lourds ! (30 picarats)

Lieu : Quartier des Halles

La bonne réponse est 10.

La résolution de cette énigme vous permettra d'obtenir un nouveau parcours pour le mini-jeu Robot (Oasis aux Ibis).

Poursuivez vers le nord jusqu'au Quartier historique. Vous croiserez Douglas, qui a lui aussi une énigme à résoudre.

### Enigme 059 : Faïence fleurie ! (40 picarats)



Lieu : Quartier historique

Pour poser les carreaux au sol et résoudre l'énigme, aidez-vous du schéma suivant:

Interagissez avec le buisson au milieu de l'écran (en arrière-plan) pour accéder à une énigme cachée.

#### Enigme 060 : Tirez sur la corde ! (45 picarats)

Lieu : Quartier historique

Observez le schéma suivant pour savoir comment sécuriser le périmètre.

Rejoignez la lisière de la forêt (écran suivant à l'est). Pour ouvrir le portail, vous devrez résoudre une nouvelle énigme.

#### Enigme 061 : Accès interdit (40 picarats)

Lieu : Lisière de la forêt

Observez le schéma suivant pour savoir de quelle façon les panneaux doivent être réorganisés.

A l'écran suivant (panneau indicateur), interagissez avec la pancarte pour avoir accès à une énigme cachée.

#### Enigme 062 : Panneau en morceau (35 picarats)

Lieu : Panneau indicateur

{| Déplacez le panneau en haut à gauche pour le placer en bas à droite puis faites le pivoter d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déplacez le panneau en haut à gauche pour le placer en haut à droite puis faites le pivoter d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déplacez le panneau en haut à gauche pour le placer en bas au milieu puis faites le pivoter d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déplacez le panneau en bas à gauche pour le placer en haut au milieu puis faites le pivoter d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Faites pivoter le panneau en haut à d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Continuez à avancer jusqu'à rejoindre le sentier tortueux. Interrogez Randall

#### Enigme 063 : Pas pareils (25 picarats)

Lieu : Sentier tortueux

La bonne réponse est 2.

Après avoir résolu cette énigme, vous pourrez poursuivre votre route jusqu'au mur de Norwell. Cliquez sur le mur pour obtenir l'énoncé de la prochaine énigme.

#### Enigme 064 : Le secret de Norwell (40 picarats)

Lieu : Mur de Norwell

Il est possible de résoudre cette énigme en 3 coups seulement. Décalez la troisième colonne d'une case vers le haut puis la cinquième colonne d'une case vers le bas. Enfin, décalez la quatrième ligne d'une case vers la gauche.

Cette énigme résolue, prenez la direction du sud pour rejoindre Marissa. Allez jusqu'à la Grande Rue puis tournez à gauche jusqu'au Manoir des Ascott. Après avoir retrouvé Marissa, suivez Randall jusqu'à son domicile. La cinématique qui suivra mettra fin à ce chapitre.

### Chapitre 5 - Jeu de piste

De retour dans le temps présent avec Luke et Emmy, il est temps de poursuivre l'enquête. Commencez par vous rendre au Cirque de l'Eclipse. Pour se faire quittez l'hôtel et dirigez-vous vers l'ouest. Entrez sous le chapiteau et parlez à Brutus le tigre.

#### Enigme 065 : Saute-matou 2 (45 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, sous le chapiteau

Déplacez le chat de la première ligne vers le centre. Déplacez le chat le plus à gauche de la quatrième ligne vers le haut

puis le second chat de la quatrième ligne vers le haut. Redéplacez ce chat en diagonale vers le coin gauche. Déplacez le chat situé sur la première case de la dernière ligne en diagonale. Déplacez le chat placé sur la seconde ligne en diagonale, il ne vous restera plus ensuite qu'à déplacer Nora vers le centre.

Quittez le cirque et prenez la direction de l'est. Faites une halte au Monument et adressez-vous au policier. Aidez-le à faire progresser son enquête en résolvant une petite énigme.

#### Enigme 066 : Les fleurs du malade (40 picarats)

Lieu : Monument

La bonne réponse est 2600.

Continuez vers le sud jusqu'à la Rue Commercante, vous y ferez la rencontre de Nils qui aura lui aussi un épineux problème à résoudre.

#### Enigme 067 : Epreuve d'amour (30 picarats)

Lieu : Rue Commercante

Pour résoudre cette énigme, appuyez sur l'interrupteur puis allumez la lampe sur le bureau.

La résolution de cette énigme vous permettra d'obtenir un niveau parcours pour le mini-jeu Robot (Pyramide bizarroïde).

Entrez dans la boutique de costumes située juste à droite, Ludmilla n'acceptera de répondre à vos questions que si vous parvenez à résoudre l'énigme qu'elle vous soumet.

#### Enigme 068 : Congés divisés (30 picarats)

Lieu : Rue Commerçante, boutique de costumes

{l A : Samedi

B : Mardi

C : Vendredi

D : Lundi

E : Jeudi

F : Mercredi

G : Dimanche

Après avoir écouté l'avis de Ludmilla sur l'arrestation de Dalston, quittez la boutique et rejoignez la Place des Arts, un peu au sud. Entrez dans le musée et parlez au Conservateur Stilton. Il vous proposera de découvrir les bienfaits olfactifs de la pizza via la résolution d'une petite énigme.

#### Enigme 069 : Parts à part (35 picarats)

Lieu : Musée Monsarton

Retournez la première part sur l'hémisphère droit puis la quatrième part. La moitié droite de la pizza est maintenant retournée. Retournez la troisième part sur le côté gauche puis la deuxième.

Quittez le musée et prenez la direction de la Marie (nord est). Sur la route, vous croiserez Gloria, elle aura une énigme pour vous.

#### Enigme 070 : Fourmikado (30 picarats)

Lieu : Villa des Dumont (extérieur)

Sélectionnez le crayon rose (celui où se trouve la fourmi).

La Résolution de cette énigme vous permettra d'obtenir un nouveau spectacle pour le théâtre.

Il est temps de rejoindre la Mairie (direction Nord) pour essayer d'innocenter Dalston. Entrez dans la mairie et adressez-vous à William, derrière le comptoir de l'accueil.

#### Enigme 071 : Chacun ses pions 2 (45 picarats)

Lieu : Mairie (accueil)

Divisez le plateau de jeu selon le schéma suivant :

Adressez-vous ensuite à Michelle, qui se trouve sur la gauche.

### Enigme 072 : Tasse au carré (40 picarats)

Lieu : Mairie (accueil)

Suivez les étapes de la vidéo ci-dessous :

La résolution de cette énigme vous permettra d'obtenir un nouveau rayon pour le mini-jeu magasin Zinzin (Accessoires de mode).

Rejoignez Bloom dans le QG (salle de droite). Vous pourrez assister à l'interrogatoire de Dalston. Vous aurez la possibilité de l'interroger vous aussi. En attendant de pouvoir lui venir en aide, aidez-le avec une nouvelle énigme.

### Enigme 073 : Fragment d'histoire (45 picarats)

Lieu : Mairie (QG de la police)

Les bons symboles sont le dernier et la quatrième.

Retrouvez Emmy et Luke à l'extérieur de la mairie. Une nouvelle piste vous engagera à poursuivre l'enquête à l'hippodrome (écran suivant vers le nord). Une fois à l'intérieur, interagissez avec la pelle posée contre les caisses (sur la gauche de l'écran) pour découvrir une énigme cachée.

### Enigme 074 : Lapinothello 3 (40 picarats)

Lieu : Hippodrome (intérieur)

Déplacez le lapin en haut à gauche vers le bas. Déplacer le lapin à gauche de la dernière ligne vers la droite. Déplacez le second lapin de la dernière ligne vers le haut puis vers la gauche. Déplacez le lapin marron de la première ligne vers la gauche. Déplacez le lapin marron de la seconde ligne vers le bas. Déplacez le second lapin marron de la dernière ligne vers la droite. Déplacez le second lapin de la 3ème ligne vers le haut.

Interrogez Gustave, le responsable de l'hippodrome. Il n'acceptera de répondre à vos questions que si vous trouvez la solution de son énigme.

### Enigme 075 : Concours hippique (30 picarats)

Lieu : Hippodrome (intérieur)

Voici le résultat des courses : C, A, B et D

La résolution de cette énigme vous permettra d'obtenir un nouveau parcours pour le robot (marécage sauvage).

Cliquez sur la remise et cherchez des indices sur les chars de course à l'aide de la loupe. Demandez à Gustave de vous présenter le registre. Une fois la discussion terminée, quittez l'hippodrome.

Prenez la direction du Sud pour rejoindre le Manoir des Dumont afin d'aller interroger Henry. Entrez dans la villa et parlez à Marissa pour lancer la cinématique. Après avoir interrogé Henry, quittez le manoir. Vous ferez la rencontre d'un policier qui vous demandera de le suivre jusqu'au boulevard.

Prenez donc la direction du Sud, faites une halte à l'écran suivant (Rue de l'Oasis). Vous y croiserez Aldus qui vous soumettra une nouvelle énigme à résoudre.

### Enigme 076 : Petites boîtes (35 picarats)

Lieu : Rue de l'Oasis

La bonne réponse est 12.

A l'écran suivant, toujours dans la direction du sud, vous croiserez Tannenbaum, un citoyen en détresse qui aura besoin de votre aide pour résoudre un mystère auquel il est confronté.

### Enigme 077 : Pliage à la carte (40 picarats)

Lieu : Ruelle des Bricoles

Pour résoudre cette énigme simplement, observez les objets qui apparaissent sur chacun des panneaux ainsi que la courbe rouge, et replacez les panneaux dans cet ordre (de gauche à droite).

La grande roue, le château, le côté droit du médaillon jaune, l'antenne de réception, le jeu de carte, la partie gauche du grand hôtel et du lac, la partie droite du grand hôtel et du lac, puis le hamburger.

Cette énigme vous donnera accès un nouveau spectacle pour le mini jeu du Théâtre. Poursuivez vers le sud jusqu'au Boulevard du Prestige. Zoomez avec la loupe sur l'enseigne bleue pour lancer la discussion avec le policier. Remontez ensuite vers le nord jusqu'à la Place des Arts puis tournez à gauche. Dans la rue commerçante, parlez au clown Pimpon, il aura une énigme à vous proposer.

### Enigme 078 : Ordre clownesque (30 picarats)

Lieu : Rue commerçante

La bonne réponse est C.

Poursuivez vers le nord. Faites une halte au Monument et engagez la discussion avec Murphy, l'homme un peu nerveux qui se trouve juste devant le Casino du Scorpion.

### Enigme 079 : Rue commercante (45 picarats)

Lieu : Monument

Associez chacun des personnages à son métier, comme suit :

{| A : café

B : pomme

C : livre

D : gâteau

E : Toasts

Après avoir résolu cette énigme, faites un détour par l'hôtel du désert (à l'ouest du Monument). Parlez à Pascal qui vous proposera une nouvelle énigme.

### Enigme 080 : Groom service 2 (30 picarats)

Lieu : Hôtel du désert (accueil)

Posez les deux valises entre les deux grooms.

Poursuivez vers l'ouest jusqu'à l'extérieur du Cirque de l'Eclipse. Timmy aura une nouvelle énigme pour vous.

### Enigme 081 : Pauvre en couleurs (30 picarats)

Lieu : Cirque de l'éclipse (extérieur)

La bonne réponse est 3.

Continuez vers l'ouest jusqu'au fort Dalston. Discutez avec Gonzalès, il aura besoin de votre aide pour régler son problème de fenêtre cassée.

### Enigme 082 : Réparation bigarrée (35 picarats)

Lieu : Fort Dalston (extérieur)

Voici comment replacer les différents blocs de couleur dans cet ordre : placez le bloc bleu au milieu de la fenêtre (à l'horizontale), placez le bloc rouge au milieu de la fenêtre (à la verticale). Placez le bloc orange en bas (à l'horizontale) puis le bloc vert à droite (à la verticale). Placez le bloc rose en haut (à l'horizontale) puis le jaune à gauche (à la verticale).

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau parcours pour le mini-jeu Robot (Navire du soupir)

Vous pouvez désormais retourner au Casino du Scorpion (direction est jusqu'au Monument puis direction nord). Dans la

Rue de la Fortune, adressez-vous à Waltham, il aura une nouvelle énigme pour vous.

### Enigme 083 : Résultats ciblés (40 picarats)

Lieu : Rue de la Fortune

Les bonnes réponses sont 9, 7, 5 et 4

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le mini-jeu Magasin Zinzin (Peluches)

Parlez à Richie, il vous indiquera la position de l'entrée du casino. Avancez en direction du nord, interagissez avec l'enseigne lumineuse rose à gauche de l'écran pour découvrir une énigme cachée.

### Enigme 084 : Orange électrique (40 picarats)

Lieu : Casino du Scorpion (extérieur)

Entrez dans le casino. Vous devrez alors résoudre un mini puzzle de type carré magique. Déplacez le jeton 7 par le haut de la seconde colonne et le jeton 4 par le bas de la troisième colonne. Vous devez obtenir le carré suivant :

6 - 7 - 2

1 - 5 - 9

8 - 3 - 4

Parlez à Drake, le gérant du Casino. Il vous demandera un peu d'aide pour régler le problème avec le bandit manchot du Casino.

### Enigme 085 : Au bout du rouleau (30 picarats)

Lieu : Casino du Scorpion (intérieur)

La suite logique est d'inscrire le dernier jour du mois suivant le mois qui vous est proposé en énoncé (aléatoire). Ainsi si l'énoncé vous propose " 3011 ", vous devrez indiquer " 3112 ".

Voici pour indication les derniers jours de chaque mois de l'année.

{| 3101

2802

3103

3004

3105

3006

3107

3108

3009

3110

3011

3112

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau spectacle pour le théâtre

Zoomez avec la loupe bleue sur le pilier central pour avoir vue sur le fond de la salle. Adressez-vous à la croupière sur la droite de l'écran pour avoir accès à une nouvelle énigme.

### Enigme 086 : A cartes égales (30 picarats)

Lieu : Casino du Scorpion (intérieur)

Faite pivoter la carte 7 (4ème carte sur la première ligne).

Quittez le Casino et rejoignez le Parc Epique par la nouvelle route disponible à l'ouest de la carte (arrêt de tram disponible à cet emplacement). Parlez au clown Ronchon pour obtenir vos entrées gratuites puis entrez dans le parc.

Après la cinématique, cliquez sur le manège carroussel pour obtenir une énigme cachée.

### Enigme 087 : Chevaux en bataille (45 picarats)

Lieu : Carrousel

Reproduisez le motif comme sur l'image ci-dessous :

Interagissez avec le chapiteau rose et blanc (devant les montagnes russes) pour avoir accès à une nouvelle énigme.

#### Enigme 088 : Verre empilé (40 picarats)

Lieu : Carrousel

La bonne réponse est C

Dirigez-vous vers la droite jusqu'au stand Trancitrouilles. Interagissez avec l'arbre mort sur l'est de l'écran.

#### Enigme 089 : Les Trancitrouilles (30 picarats)

Lieu : Trancitrouilles

La bonne réponse est B.

Interagissez ensuite avec la grande roue pour résoudre une nouvelle énigme.

#### Enigme 090 : Réparations sur le fil (70 picarats)

Lieu : Trancitrouilles

L'objectif de cette énigme est de parvenir à replacer le morceau de cuivre en bas du puzzle (voir la vidéo).

En résolvant cette énigme, vous aurez accès à une nouvelle zone du Parc Epique : la Tour de Pique. Vous y retrouverez le Maître du Masque, prêt à accomplir son nouveau prodige. Après la cinématique retournez dans le parc (les gens ont disparu). La suite de la cinématique vous reconduira devant la tour, retournez une nouvelle fois dans le parc (les gens sont revenus). La longue discussion qui suivra mettra un terme à ce chapitre.

### Chapitre 6 - Les ruines d'Akavadon

#### Niveau -1

Vous voilà de retour dans le passé, en compagnie de Randall, prêt à vous lancer dans une expédition de tous les dangers. Pour vous diriger plus efficacement utilisez la carte (disponible en haut à gauche de l'écran). Au niveau -1 (2ème salle) creusez à l'endroit brillant dans le sol, rebouchez le trou puis avancez dans la salle suivante.

Placez Hershel sur l'interrupteur bleu au sol afin de pouvoir ouvrir la porte. Avancez jusqu'à la Salle des Gardiennes. Passez par la gauche, creusez un trou juste devant la momie puis avancez jusqu'à l'interrupteur bleu pour l'activer. Avancez jusqu'au niveau -2 des ruines.

#### Niveau -2

Poussez la pierre qui gêne votre progression et poursuivez vers l'est. Dans la salle suivante, vous devrez placer la pierre devant la porte. Poussez la pierre devant vous, vers la gauche, vers le bas, vers la droite, puis vers le nord.

Dans la salle suivante (salle des gardiennes 2), il vous faudra venir à bout de plusieurs momies. Poussez la pierre devant vous pour éliminer la première momie. Revenez à l'entrée, passez par la droite, faites le tour du pilier (veillez à laisser un espace d'une case entre la momie et vous), retournez-vous et creusez un trou dans le sol pour faire chuter la seconde momie. Poussez la pierre qui se trouve en face de vous contre le mur, contournez par le bas afin de pousser la pierre sur la momie restante. Il ne vous restera plus qu'à aller sur le second interrupteur pour ouvrir la porte.

Avancez dans le couloir et creuser au niveau de la zone dorée pour accéder à une nouvelle énigme.

#### Enigme 091 : Les totems qui tiquent (40 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -2

Donnez un coup de maillet sur la zone fissurée (côté gauche de la dalle).

Rebouchez le trou et avancez jusqu'à l'entrée du niveau -3.

### Niveau -3

Progressez à travers le niveau jusqu'à atteindre le bout d'un couloir avec deux trésors dorés. Après l'éboulement, creusez le trésor de gauche pour avoir accès à une nouvelle énigme.

#### Enigme 092 : Chasse aux aurochs (30 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -3

La bonne réponse est 10.

Poursuivez votre route jusqu'à la salle d'énigme 2. Poussez la pierre devant vous. Contournez-la pierre la plus au nord et poussez-là contre l'autre pierre. Contournez par la gauche et poussez de nouveau la pierre afin de la propulser dans le trou situé devant le marquage bleu au sol.

Vous accéderez directement à la salle des gardiennes n°3. Passez par la droite, avancez jusque devant le pilier situé le plus haut à droite de la salle, retournez-vous et creusez un trou dans le sol pour faire chuter la première momie. Avancez d'une case vers le sud, tournez sur la gauche et creuser un trou au milieu de la salle pour faire chuter la deuxième momie. Retournez au nord-est de la carte, attirez la momie rouge en gardant vos distances et faites là tomber dans un trou (à creuser dans le sol à au nord-est de la salle).

Il ne vous restera plus qu'à grimper sur le second interrupteur pour ouvrir la porte.

Poursuivez jusqu'à la salle d'énigme 3. Passez par la gauche, poussez la pierre, montez les escaliers et actionnez l'interrupteur. Une seconde pierre tombera au sol. Passez par l'allée centrale, poussez la pierre en direction du sud. Vous pourrez alors accéder au levier en empruntant les escaliers. La voie est libre ! Avancez jusqu'au niveau -4.

### Niveau -4

Avancez jusqu'à la grande pièce centrale. Pour sortir vivant de cette salle infernale, vous devrez résoudre une énigme sous forme de labyrinthe.

#### Enigme 093 : Momies en furie (50 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -4

Voici le parcours que vous devez suivre pour diriger les momies vers le trou (N= nord, S = sud, O = Ouest, E = Est)

Phase 1 : E, S, E, N, O, S, E, S. La première momie tombe dans le sol

Phase 2 : O, N, O (attendez que la momie soit face à vous) E, E. La momie tombe dans le sol.

Continuez tout droit jusqu'au niveau -5.

### Niveau -5

Avancez jusqu'à la salle remplie de cristaux bleus. Pour briser les cristaux qui gênent votre progression, vous devrez faire rouler les pierres en utilisant l'élan. Poussez la pierre autour de la zone dorée pour la placer face au cristal bleu avec suffisamment de place pour lui donner de l'élan Poussez-la sur le cristal puis dans le trou. Faites de même avec la seconde pierre pour boucher le second trou. Vous trouverez une nouvelle énigme en creusant la zone dorée dans le sol au nord de la salle.

#### Enigme 094 : Valise en crise (40 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -5

Aidez-vous de l'image suivante pour placer les pièces au bon endroit dans la valise.

Poursuivez l'exploration jusqu'à la salle d'énigme 4. Pour pouvoir sortir, il vous faudra réussir à faire rouler une pierre devant la sortie matérialisée par des marqueurs bleus. Poussez la pierre située à gauche de la pièce vers la droite, puis vers le bas, et enfin vers la droite. Vous détruirez les deux cristaux bleus et vous pourrez vous placer derrière la pierre située contre la paroi à droite.

Poussez cette seconde pierre vers la gauche, le haut puis vers la gauche. Vous détruirez les deux derniers cristaux bleus, il ne vous restera plus qu'à pousser la dernière pierre vers la droite pour libérer la voie. Avancez jusqu'à la salle suivante.

Tentez d'ouvrir la porte pour déclencher automatiquement l'énigme qui vous permettra de déverrouiller la porte.

### Enigme 095 : Clés cachées (40 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -5

La bonne réponse est C.

Avancez jusqu'à la salle d'énigme 5. Il s'agira toujours de pousser une pierre pour briser les cristaux vous empêchant de progresser. Notez les 3 pierres (n°1, n°2 et n°3 de gauche à droite).

Poussez la pierre n°3 vers le bas, la gauche, le haut. Poussez la pierre n°2 vers le bas, vers la gauche. Poussez la pierre n°1 vers le bas, puis vers la droite. Poursuivez jusqu'à la salle des gardiennes 4.

Attirez la première momie (celle située au sud) jusqu'au trou situé au nord de la salle (veillez à vous placer dans le couloir central avant de creuser). Attirez les deux momies à gauche jusqu'au trou situé à droite (creusez le trou depuis le couloir de gauche). Enterrez la seconde momie dans le trou situé au milieu de la salle (revenez dans le couloir central en passant par le sud, creusez depuis la droite pour ne pas rester coincé). Il vous suffira ensuite d'attirer la dernière momie dans le trou situé au sud de la salle (la momie n'a pas de pics, vous pourrez accéder à l'interrupteur). Passez la porte pour atteindre le niveau -6.

### Niveau -6

Vous voici arrivé dans la salle d'énigme 6. Notez les 3 pierres (n°1, n°2 et n°3 de gauche à droite). Poussez la pierre n°3 vers le bas. Poussez la pierre n°1 vers la droite. Poussez la pierre n°2 vers le bas puis vers la droite.

Poussez la pierre n°3 vers le haut, vers la gauche, vers le bas puis vers la droite. La voie est libre, vous pouvez poursuivre jusqu'à la prochaine salle (salle d'énigme n°7).

Notez les 4 pierres (n°1, n°2, n°3 et n°4 de gauche à droite). Poussez les pierres n°1, n°2 puis n°3 vers le haut. Poussez pierre n°2 vers la droite, le bas puis vers la gauche. IL vous restera plus qu'à pousser la pierre restant vers le haut.

Vous pourrez ainsi accéder à la salle d'énigme 8. Notez les 4 pierres (n°1, n°2, n°3 et n°4 de gauche à droite). Poussez la pierre n°3 sur la n°4 (vers le haut) puis vers la gauche. Poussez également la pierre n°4 vers la gauche. Poussez la pierre n°3 vers le bas.

Poussez la pierre n°2 vers la gauche, puis la pierre n°4 vers le bas. Poussez la pierre n°3 vers la gauche, vers le haut, la droite (contre la souche) puis en haut.

Vous retrouverez Randall dans la salle suivante, il pourra vous aider à venir à bout de la salle des gardiennes n°5. Avancez d'une case devant vous, de deux cases sur la gauche puis obliquez sur la droite, avancez jusqu'au deux colonnes et rejoignez Randall qui se chargera d'écraser les 3 momies pour vous (remontez d'une case une fois que vous êtes arrivé devant Randall).

Rejoignez l'interrupteur au nord de la salle, ce qui fera apparaître une nouvelle momie. Cette fois encore, Randall viendra vous secourir. Pour activer le second interrupteur, il vous suffira de pousser le rocher que Randall place sur le sol pour vous vers le haut puis vers la droite. Pour ouvrir la porte, remplacez-vous sur le premier interrupteur.

Dans la salle suivante, vous serez automatiquement confronté à une nouvelle énigme.

### Enigme 096 : Bêbêtes qui montent (30 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -6



Sélectionnez l'emplacement A.

Vous retrouverez Randall dans la salle suivante mais pour pouvoir le rejoindre, il vous faudra percer le mystère du dédale.

### Enigme 097 : Dédale bancal (40 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -6

Pour rejoindre Randall, vous devrez recourir aux fonctions gyroscopiques de la 3DS. Voici comment vous devez procéder étape par étape :

{| Inclinez votre 3DS vers l'arrière

Faites avancer Hershel le plus à droite possible

Inclinez votre 3DS vers le bas

Inclinez votre 3DS vers la gauche

Inclinez votre 3DS vers le bas

Inclinez votre 3DS vers le haut

Inclinez votre 3DS vers la droite

Inclinez votre 3DS vers le bas

Inclinez votre 3DS vers la droite

Inclinez votre 3DS vers le haut

Inclinez votre 3DS vers la droite

Inclinez votre 3DS vers le haut

Inclinez votre 3DS vers la droite

Inclinez votre 3DS vers le haut

Faites avancer Hershel jusqu'à Randall

### Niveau -7

Dans la première salle de ce niveau, faites rouler les pierres de façon à pouvoir créer un accès à la plateforme isolée sur la droite. En creusant la zone brillante de droite vous obtiendrez une nouvelle énigme.

### Enigme 098 : L'étanchéité du code (40 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -7

La bonne réponse est 9594

Rejoignez la salle suivante (salle d'énigme n°9). Le but du jeu sera de parvenir à placer une pierre sous le plot situé le plus au nord, une seconde sur le plot situé au nord est afin de pouvoir pousser la troisième dans le bon alignement (face à la porte de sortie).

Dans la salle suivante (salle d'énigme n°10), vous ferez face au même type de défi. Entrez dans la salle et poussez la première pierre vers la gauche, vers le bas puis vers la droite. Retournez vers la pierre située tout au nord de la salle puis poussez -là vers le bas puis vers la droite. IL vous suffira ensuite de repousser la première pierre vers le haut pour la placer dans le bon alignement.

La salle suivante comporte une énigme cachée (à creuser dans le sol). Pour pouvoir y accéder vous devrez une fois de plus utiliser les pierres pour briser les cristaux bleus. Poussez la première pierre vers la gauche pour créer un "appui ". De cette façon vous pourrez facilement faire circuler une deuxième pierre (celle en haut à droite) jusqu'aux cristaux. L'énigme cachée se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte.

### Enigme 099 : Chasse aux cervidés (45 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -7

La bonne réponse est 11.

La salle suivante (salle d'énigme n°11) vous proposera de relever un nouveau défi. Commencez par pousser la pierre située en haut à droite de la carte vers la droite, vers le bas puis vers la droite. Retournez en haut de la carte et pousser

la pierre située à gauche de la carte vers le bas puis vers la droite. Poussez la pierre située à droite de la carte vers le bas puis vers la droite afin de créer un appui. Poussez les deux autres pierres vers le bas. Il vous suffira ensuite de pousser la pierre à droite de l'écran vers la gauche puis vers le haut.

Avancez jusqu' à la dernière salle (salle des gardiennes n°6). Contournez par la droite pour vous placer en haut à droite du " + " formé par les murs du centre de la pièce. Reculez jusqu'au recoin situé juste en bas, retournez-vous et creusez un trou dans le sol. Allez ensuite dans le coin gauche. Contournez le tas de terre en passant par le bas (cela forcera la momie à vous suivre). Creusez un trou pour faire tomber la momie. Allez-vous placer devant la momie située en haut puis fuyez jusqu'à l'est de la salle (en bas de la colonne), creusez un trou. Allez devant la porte afin d'attirer les deux momies qui se trouvent dans le couloir. Faites le tour du pilier et creuser un trou afin d'en éliminer une. Allez directement à l'interrupteur sans vous soucier de la dernière momie qui disparaîtra dès que la porte sera ouverte.

### Niveau -8

Vous voilà dans le dernier niveau des ruines qui vous mènera vers l'extérieur et vers la dernière porte que vous pourrez ouvrir en résolvant l'énigme suivante.

### Enigme 100 : Par la grande porte (50 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -8

Reproduisez le code secret tel que présenté sur l'image suivante :

La cinématique qui suivra mettra fin au 6ème chapitre du jeu.

## Chapitre 7 - L'hôtel du retour

Ce chapitre vous renvoie dans le temps présent. Quittez la chambre et parlez à Pascal à la réception afin d'obtenir la toute première énigme de ce chapitre.

### Enigme 101 : Connexion par câble (45 picarats)

Lieu : Accueil de l'hôtel

Reproduisez ce schéma à l'identique :

Quittez l'hôtel du Désert, vous ferez automatiquement la rencontre de Gonzalès. Prenez la direction du Fort Dalston (vers l'ouest) et faites une halte au cirque de l'Eclipse, le clown Ronchon aura une énigme pour vous.

### Enigme 102 : Afficher la valeur (30 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse

Pour obtenir un total de 22, faites pivoter les deux dés du bas pour afficher 2 fois la face 6, puis faites pivoter les deux dés du haut pour obtenir deux 2 fois la face 5.

Entrez dans le cirque et adressez-vous à Loyal, il vous confiera un nouveau problème à résoudre.

### Enigme 103 : Tous sur un plateau (50 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, sous le chapiteau

Les personnes que vous devez sélectionnez sont A, C, D, F et G

Quittez le cirque puis prenez la route de l'ouest pour rejoindre l'entrée du Fort Dalston. Parlez à Gonzalès qui vous invitera à entrer. Un fois à l'intérieur, commencez par interagir avec la bibliothèque à gauche de l'écran pour dévoiler une énigme cachée.

### Enigme 104 : Plié en carte (40 picarats)

Lieu : Fort Dalston, intérieur

La bonne réponse est 735.

Discutez avec Dalston puis prenez la direction du parc épique afin de vérifier votre théorie. Dirigez-vous vers l'est jusqu'à atteindre le Monument. Vous y retrouverez Drake mais surtout Tannenbaum, qui aura une énigme à vous soumettre.

#### Enigme 105 : La roue de l'addition (30 picarats)

Lieu : Monument

La bonne réponse est B

Dirigez-vous vers le sud (Rue commerçante) et interrogez Bonnie, la petite fille au pull rose qui, une fois de plus, s'est perdue. L'occasion de résoudre une nouvelle énigme est toute trouvée.

#### Enigme 106 : Cube terrestre (50 picarats)

Lieu : Rue commerçante

Pour résoudre cette énigme, intervertissez les 2 pièces qui sont l'une au-dessus de l'autre puis les 2 autres pièces (coin gauche et coin droit).

Poursuivez vers le sud jusqu'à la Place des Arts. Entrez dans le musée Montsarton et questionnez Stilton, toujours aussi obsédé par ses pizzas.

#### Enigme 107 : Parts à part (50 picarats)

Lieu : Musée Montsarton

Vous pourrez venir à bout de cette énigme en 4 étapes. Retournez la 3ème part de l'hémisphère droit, la 4ème de l'hémisphère gauche, la seconde et enfin la première.

Continuez vers le sud (Grand Chapiteau), et adressez-vous au clown Pimpon. Il aura lui aussi besoin de votre aide.

#### Enigme 108 : Mise en boîte (40 picarats)

Lieu : Grand chapiteau

Placez les étiquettes dans cet ordre : losange (2), losange (3), cercle (1), cercle (3)

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau parcours pour le mini-jeu robot (Bourg-toujours).

Remontez vers le nord (Place des Arts) puis tournez à droite. Dans la rue des Bricoles, deux nouvelles énigmes vous attendent. L'une vous sera confiée par Jean-Paul et l'autre par Tanya.

#### Enigme 109 : Découpe piscicole (45 picarats)

Lieu : Ruelle des Bricoles

Découpez le poisson comme sur l'image suivante :

#### Enigme 110 : Le sens de la famille (30 picarats)

Lieu : Ruelle des Bricoles

Tous les personnages peuvent être logés ensemble dans le bungalow B (moins cher que le D).

Poursuivez vers le nord jusqu'à parvenir à la Place de la Mairie. Vous y retrouverez Hannah qui vous soumettra une nouvelle énigme.

#### Enigme 111 : Photos de vacances (35 picarats)

Lieu : Place de la mairie

B a envoyé les photos à C.

Entrez dans la mairie (sur la droite) et adressez-vous à Michelle, la secrétaire d'accueil.

#### Enigme 112 : Caneton au carré (70 picarats)

Lieu : Mairie, accueil

Suivez les différentes étapes pour reconstituer le dessin à l'aide des carrés de couleurs disponibles.

Quittez la mairie et poursuivez par le nord jusqu'à l'extérieur de l'hippodrome. Parlez à Richie pour obtenir une nouvelle énigme.

### Enigme 113 : Qui a les jetons ? (40 picarats)

Lieu : Hippodrome, extérieur

Voici comment procéder pour résoudre cette énigme :

{| Reliez A et 4

Reliez B et 3

Reliez C et 5

Reliez D et 2

Reliez E et 6

Reliez F et 1

Avant de rejoindre le Parc Epique où vous devez mener l'enquête, il vous faudra faire un détour par la Rue de la Fortune pour résoudre l'énigme 114 (si vous ne l'avez pas encore résolue). Prenez la direction du sud et tournez à gauche à la place des arts. La rue de la fortune se trouvera deux écrans plus au nord. Une fois sur place, adressez-vous à Pirouette.

### Enigme 114 : Le roi de la glisse 2 (50 picarats)

Lieu : Rue de la fortune (pirouette)

Déplacez le manchot situé en haut à gauche vers la droite, le bas puis la droite. Déplacez le manchot situé sur la derrière ligne vers le haut, la gauche puis le haut. Enfin, déplacez l'empereur vers la droite, le bas puis la droite. La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le mini-jeu magasin Zinzin (modèles réduits).

Poursuivez deux écrans au nord et entrez dans le Casino du Scorpion. Vous y retrouverez Drake, le gérant, qui vous proposera un nouveau défi à relever.

### Enigme 115 : AU bout du rouleau 2 (35 picarats)

Lieu : Casino du scorpion (intérieur)

Pour résoudre cette énigme facilement, procédez comme suit :

{| Ajouter 4 au premier chiffre

Ajouter 3 au second chiffre

Ajouter 2 au troisième chiffre

Ajouter 1 au dernier chiffre

Quittez le casino et poursuivez votre route par l'ouest. Entrez dans le parc Epique et dirigez-vous directement aux Trancitrouilles pour y retrouver Timmy (le petit garçon avec les ballons).

### Enigme 116 : Roue lettrée (55 picarats)

Lieu : Parc Epique, les Trancitrouilles

La bonne réponse est S

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau spectacle pour votre lapin (lapin des neiges).

Poursuivez votre tournée du parc vers le nord (tour de pique), inspectez la porte. Vous découvrirez pourquoi la raison pour laquelle le parc " perd " son public. En retournant aux Trancitrouilles, vous ferez la rencontre de Murphy qui vous soumettra une nouvelle énigme à résoudre.

### Enigme 117 : Tourner en rond (30 picarats)

Lieu : Parc Epique, les Trancitrouilles

La bonne réponse est S (sud)

Vous pouvez maintenant quitter le parc pour aller interroger Henry (Villa des Dumont). Pour gagner du temps, prenez le tram devant le parc (direction Hippodrome). Prenez la direction du sud jusqu'à parvenir à la villa. Parlez à Marissa puis retrouvez Henry dans la bibliothèque (pièce de droite). A la fin des discussions (avec Lady Ascott puis Marissa), quittez la villa et remontez la rue pour rejoindre la mairie. Adressez-vous à Williams à l'accueil pour une nouvelle énigme.

#### Enigme 118 : Chacun ses pions 3 (50 picarats)

Lieu : Mairie, accueil

Divisez le plateau comme sur l'image suivante :

Prenez congé de Williams et allez retrouver le commissaire Sheffield dans la salle adjacente (GQ de la police). Votre prochaine destination sera l'hippodrome mais avant cela, prenez soin d'explorer les environs (direction sud) pour débusquer de nouvelles énigmes. Faites une halte dans la rue de l'Oasis pour parler à Serena.

#### Enigme 119 : Une pour tous... (40 picarats)

Lieu : Rue de l'Oasis

Partagez la tablette de chocolat comme sur l'image suivante :

Poursuivez vers le sud jusqu'à la Place des Arts, vous y retrouverez Benny le clown en bien mauvaise posture !

#### Enigme 120 : Clown ballonné 2 (50 picarats)

Lieu : Place des Arts

Voici comment procéder pour libérer Benny :

{I Touchez la bille orange en bas à droite, puis celle qui est située juste au-dessus (ficelle n°5 démêlée)

Sur la ligne du bas, touchez la deuxième bille orange en partant de la gauche, puis la bille tout à gauche de la ligne située au-dessus (ficelle n°1 démêlée).

Sur la seconde ligne, touchez la seconde bille, puis celle qui se trouve dans la rangée juste en dessous. Touchez ensuite la troisième bille de la seconde ligne et pour finir la deuxième bille de la dernière ligne.

Depuis la Place des Arts, remontez la rue à gauche jusqu'au Monument puis tournez à gauche. Une fois devant l'hôtel du Désert, parlez à Waltham. Vous pourrez l'aider à résoudre son problème.

#### Enigme 121 : Pile dans le scratch (40 picarats)

Lieu : Hôtel du désert

La bonne réponse est B.

Poursuivez en direction de l'ouest jusqu'au Cirque de l'Eclipse. Entrez sous le chapiteau et interagissez avec Brutus (le tigre).

#### Enigme 122 : Saute-matou 3 (60 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, chapiteau

Commencez par déplacer le chaton situé sous la case centrale vers la diagonale gauche puis déplacez le de diagonale en diagonale jusqu'à lui faire rejoindre sa position d'origine. Déplacez Nora (le chaton noir) vers le haut puis en diagonale (vers la gauche). Déplacez-là ensuite vers la droite jusqu'à la dernière case en bas à droite. Il ne vous restera plus qu'à " manger " le dernier chaton en rejoignant le centre du carré.

Quittez le Cirque de l'Eclipse et repartez vers l'Est. Au monument, prenez la direction du Nord jusqu'à l'intérieur du Casino du Scorpion. Adressez-vous au policier en faction (à gauche de l'écran).

#### Enigme 123 : 34 grammes (45 picarats)

Lieu : Casino du Scorpion, intérieur

Placez les billes comme sur l'image ci-dessous :

Quittez le casino et rejoignez le Parc Epique, interrogez le policier en faction devant le Carrousel pour obtenir une nouvelle énigme.

#### Enigme 124 : Tenir l'affiche 2 (45 picarats)

Lieu : Parc épique, carrousel  
La bonne réponse est C.

Quittez le parc et prenez le tram pour rejoindre l'hippodrome. A l'intérieur, vous retrouverez Bloom et Gustave. Commencez par interroger ce dernier.

#### Enigme 125 : Un jour aux courses (40 picarats)

Lieu : Hippodrome, intérieur  
La bonne réponse est A.

Parlez à Bloom pour faire progresser votre enquête. Vous pourrez désormais accéder à l'hôtel du retour en prenant le tram depuis l'extérieur de l'hippodrome. Parlez à Aldus devant l'entrée de l'hôtel, il vous permettra d'entrer à l'intérieur. Adressez-vous à Carlton, le gérant de l'hôtel. En gage de sincérité, il vous demandera de résoudre une énigme.

#### Enigme 126 : La chambre 2134 (40 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, intérieur  
La bonne réponse est D.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau spectacle pour le lapin (Le plus beau des trésors).

Carlton vous permettra d'accéder au bureau d'Henry, c'est là que vous pourrez poursuivre votre enquête. Interagissez avec les épées situées sur le mur à droite de l'écran.

#### Enigme 127 : L'as de carreau (20 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, bureau de Henry  
La bonne réponse est A.

Interagissez avec la table (au centre de la pièce) pour obtenir une nouvelle énigme.

#### Enigme 128 : Flou artistique (40 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, bureau de Henry  
La bonne réponse est S (sud).

A l'issue de la cinématique, jetez un coup d'oeil à la bibliothèque puis à la carte affichée au mur. Après avoir parlé avec Hershel, vous pourrez regagner la réception de l'hôtel et accéder à de nouvelles pièces. Commencez par la suite de Saphir, vous y retrouverez Yuming qui vous proposera une nouvelle énigme à résoudre.

#### Enigme 129 : Ménage chronophage (30 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, suite de Saphir  
Sélectionnez la salle à manger à droite de la première pièce.  
La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le magasin Zinzin (Antiquités).

Vous n'en apprendrez guère plus dans cette suite, poursuivez l'enquête auprès de Rivers dans la suite d'Emeraude.

#### Enigme 130 : Guerre élémentaire (50 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, suite d'Emeraude  
La bonne réponse est C.

La résolution de cette énigme vous permettra de débloquent un nouveau parcours pour le mini-jeu Robot (Casteciel).

Après avoir récupéré le livre caché derrière le tableau, vous pourrez retourner à la réception de l'hôtel pour poursuivre

l'enquête dans le Jardin d'Hiver. Interagissez avec le perroquet en haut à gauche de l'écran. L'interrupteur se trouve sous l'hibiscus rouge, au pied de l'arbre (touchez deux fois la fleur pour ouvrir la vanne. Faites tomber le fruit orange sur l'arbre de droite, vous aurez alors accès au livre du Maître du Masque et à une nouvelle zone " le grand hall ". Inspectez cette nouvelle zone et tout particulièrement les sièges à droite de l'écran, vous y trouverez un nouveau livre, scellé par une énigme.

#### Enigme 131 : Sous scellé (30 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, grand hall

La bonne gemme est celle qui se trouve tout à gauche de l'écran.

Après avoir lu le livre, vous aurez accès à l'auditorium. Fouillez les sièges en bas de la salle pour débusquer une énigme cachée.

#### Enigme 132 : Les cinq taupes (40 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, Auditorium

La bonne gemme est celle qui se trouve tout à gauche de l'écran.

Placez les 4 agents restants sur les emplacements D, E, F et G

Cliquez sur l'écran de projection pour déclencher le film qui vous révélera la fin du " conte " du Maître du Masque. Ce dernier fera irruption dans la salle ce qui déclenchera automatiquement une cinématique puis l'énigme suivante.

#### Enigme 133 : Tenir le chandelier (50 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, Auditorium

Il faut lâcher la corde lorsque que vous passez sur les lettres B, E, J et L.

Le sauvetage de Luke mettra fin à ce septième chapitre.

### Chapitre 8 - Le dernier acte

Ce huitième et dernier chapitre débute à l'hôtel du Retour. Quittez l'hôtel, vous y retrouverez la Maître du Masque désormais démasqué. Prenez le tram jusqu'au parc épique puis prenez la direction du Sud pour rejoindre le Monument. Zoomez sur le monument pour révéler une trappe dans le sol.

#### Enigme 134 : Grille fléchée (50 picarats)

Lieu : Monument (trappe cachée sous le monument)

Orientez et placez les dalles comme sur l'image ci-dessous :

A la suite de la discussion avec Marissa, vous pénétrerez automatiquement dans la dernière salle d'Akavadon. Une dernière énigme vous y attendra.

#### Enigme 135 : Piliers détournés (60 picarats)

Lieu : Ruine d'Akavadon (dernière salle)

Pour résoudre ce puzzle, suivez les étapes suivantes :

{l Activez l'interrupteur situé en haut à gauche

Activez l'interrupteur situé en haut

Activez l'interrupteur situé en haut à gauche

Activez l'interrupteur à gauche

La ville de Dorémont est sauvée, vous pouvez maintenant profiter de la cinématique de fin et de la conclusion de l'enquête de Professeur Layton et le Masque des Miracles.

### Les quêtes secondaires

### Les objets de collection

Au cours de votre aventure, vous pourrez trouver 40 objets de collection (ne débloquent pas d'extra).

### Chapitre 1

- 1 : Superbe amphore (mini quête donnée par Aldus dans la Ruelle des Bricoles après avoir rendu visite à Marissa).
2. Canne noueuse : Sur le Boulevard des Prestiges, dans la caisse d'Aldus (après avoir rendu visite à Marissa)
3. Miroir déformé (Boutique de costumes) : dans la jarre située à gauche au fond de la pièce.
4. Hameçon ornementé (Monument) : dans les herbes hautes sur la gauche du monument.
5. Peinture lunatique (Hôtel du Désert, extérieur) : Utilisez la loupe bleue en haut de l'enseigne lumineuse qui se trouve au premier plan puis cliquez sur la fenêtre (sur la gauche)
6. Disque en sourdine (Hôtel du Désert, hall) : Dans la commode sur la gauche

### Chapitre 2

7. Mini-stylo Plume : (Salle de classe), l'objet est posé sur un des bureaux des élèves à gauche
8. Symbole du triomphe (Entrée du lycée) : Sur l'horloge
9. Miel Fluorescent (Quartier des Halles) : dans l'étal de fruit sur la gauche
10. Lanterne Simple (Lisière de la forêt) : Sur la lanterne accrochée au réverbère.
11. Dessin au feutre (Chambre d'Hershel) : l'objet est dissimulé dans le placard en haut à gauche de la bibliothèque.

### Chapitre 3

12. Réveil marteau (Chambre d'Hershel, Hôtel du désert) : sur la lampe de chevet
13. Splendeur de midi (Jardin des Dumont) : Dans la serre, à droite de l'écran
14. Dame capturée (Salon des Dumont) : coussin sur le canapé (sur la gauche)
15. Balance déséquilibrée (Bibliothèque des Dumont) : dans l'amphore sur la gauche de l'écran
16. Précieux journal (Extérieur du Fort Dalton) : dans le petit cactus tout à gauche de l'écran
17. Bandana chic (Musée Monsarton) : dans la sculpture de main située dans la salle annexe gauche (même salle de que l'énigme n°045).
18. Félin farouche (Chapiteau de l'éclipse) : Au-dessus de la cage de Brutus.

### Chapitre 4

19. Lentille colorée (Chambre de Randall) : dans la jarre verte située dans le coin de l'alcôve (sous la mezzanine)
20. Déjeuner tout-en-un (sentier tortueux) : Dans les herbages en bas à gauche de l'écran

### Chapitre 5

21. Trophée perdu (Hippodrome, à l'extérieur) : Zoomez avec la loupe bleue sur le fronton de l'arche. L'objet se trouve en haut de la tour sur la droite.
22. Bandit manchot généreux (Casino du Scorpion, intérieur) : Zoomez avec la loupe bleue en haut du pilier central. L'objet est caché dans les machines à sous au fond de la salle.
23. Ticket gagnant (Carrousel, Parc épique) : aux pieds des chaises à droite de l'écran.
24. Drap fantôme (Trancitrouilles, Parc épique) : en haut de l'arbre mort derrière les trancitrouilles.
25. Clown badaboum (Tour de pique du parc épique) : au sommet de la tour

### Chapitre 6

26. Inscription ancienne (Ruines d'Akavadon, niveau -2) : dans le trou doré à creuser tout au nord de la première grande salle.
27. Conque des murmures (Ruines d'Akavadon, niveau -3) : après l'éboulement, fouillez la zone dorée à côté de vous.
28. Formation de cristal (Ruines d'Akavadon, niveau -5) : Dans la salle suivant la salle énigme 4, brisez un cristal bleu avec la pierre pour pouvoir accéder aux zones dorées.
29. Poupée d'argile (Ruines d'Akavadon, niveau -6) : Dans le sol, en bas à gauche de la dernière salle du niveau (le dédale)
30. Pépite rocheuse (Ruines d'Akavadon, niveau -7) : dans le sol de la quatrième salle, juste à côté de l'endroit où se trouve l'énigme 099.



## Chapitre 7

- 31. Pièce énigmatique (Hôtel du désert) : interagissez avec le perroquet vert qui fait subitement irruption dans le décor après avoir discuté avec Gonzales au tout début du chapitre.
- 32. Ballon camouflé (Grand Chapiteau) : -uniquement de nuit - interagissez avec le buisson sur la droite de l'écran.
- 33. Empreintes de chameau (Hôtel du désert, Accueil) : -uniquement de nuit - dans les valises posées sur la commode derrière la réception.
- 34. Étoile du crépuscule (Cirque de l'Eclipse) : -uniquement de nuit - aux pieds des palmiers à gauche de l'écran.
- 35. Bouton de manchette Yinyang (Hôtel du retour) : Tout en haut de l'édifice (zoomez avec la loupe bleue)
- 36. Pelle de l'amitié (Hôtel du retour, Bureau d'Henry) : dans le coffre au pied du bureau à gauche de l'écran
- 37. Maquette majestueuse (Fort Dalston, intérieur) : En bas de la bibliothèque sur la gauche de l'écran.
- 38. Homme de bois (Suite de Rubis) : Derrière le pot de fleur sur la droite de l'écran
- 39. Bourgeon de larme (Jardin d'hiver) : dans un massif au sol à gauche de l'écran
- 40. Ultime pièce du puzzle (Auditorium) : Dans la bibliothèque sur la gauche de l'écran.

### Mini jeu Magasin Zinzin

- 1er rayon : fruits frais (obtenu après avoir résolu l'énigme n°010)
- 2ème rayon : Vaisselle (obtenu après avoir résolu l'énigme n°020)
- 3ème rayon : plein air (obtenu après avoir résolu l'énigme n°030)
- 4ème rayon : instruments (obtenu après avoir résolu l'énigme n°042)
- 5ème rayon : Boulangerie (obtenu après avoir résolu l'énigme n°047)
- 6ème rayon : Plantes et fleurs (obtenu après avoir résolu l'énigme n°057)
- 7ème rayon : Accessoire de mode (obtenu après avoir résolu l'énigme n°72)
- 8ème rayon : Peluche (obtenu après avoir résolu l'énigme n°83)
- 9ème rayon : Modèles réduits (obtenu après avoir résolu l'énigme n°114)
- 10ème rayon : Antiquités (obtenu après avoir résolu l'énigme n°129)

### Mini jeu Robot

#### 1. Labo Placebo

Obtenu après résolution de l'énigme n°005

{l Haut  
Haut  
Bas  
Droite  
Gauche  
Haut  
Gauche

#### 2. Vestige de prestige

Obtenu après résolution de l'énigme n°015

{l Droite  
Bas  
Droite  
Haut  
Gauche  
Haut  
Droite  
Bas

#### 3. Colisée démesuré

Obtenu après résolution de l'énigme n°030

{l Droite  
Droite  
Bas  
Gauche  
Haut  
Droite  
Haut  
Droite  
Bas

#### 4. Oasis aux Ibis

Obtenu après résolution de l'énigme n°058

{l Droite  
Haut  
Haut  
Gauche  
Bas  
Droite  
Haut  
Gauche

#### 5. Pyramide bizarroïde

Obtenu après résolution de l'énigme n°067

{l Gauche  
Bas  
Bas  
Droite  
Droite  
Haut  
Haut  
Droite  
Bas  
Haut  
Gauche  
Bas

#### 6. Marécage sauvage

Obtenu après résolution de l'énigme n°075

{l Haut  
Gauche  
Bas  
Droite  
Gauche  
Bas  
Gauche  
Haut

#### 7 : Navire du soupir

Obtenu après résolution de l'énigme n°082

{l Haut  
Gauche  
Haut  
Bas

Gauche  
Droite  
Bas  
Droite

### 8 : Bourg-toujours

Obtenu après résolution de l'énigme n°108

{| Bas  
Haut  
Haut  
Droite  
Gauche  
Gauche  
Bas  
Gauche  
Bas  
Droite  
Gauche  
Bas

### 9 : Casteciel

Obtenu après la résolution de l'énigme n°130

{| Gauche  
Haut  
Haut  
Droite  
Bas  
Gauche  
Bas  
Droite  
Gauche  
Bas  
Gauche  
Gauche  
Gauche  
Droite  
Droite  
Droite  
Haut  
Gauche  
Bas  
Gauche

### 10 : Maison du champion

Obtenu après avoir résolu les 9 autres parcours

{| Haut  
Gauche  
Haut  
Droite  
Droite  
Bas  
Gauche  
Haut  
Gauche

Bas  
Droite  
Droite  
Bas  
Bas  
Gauche  
Haut  
Haut

## Mini-jeu Théâtre

### 1. Orages et tournesols

{I Gambader  
Frissons  
Stupéfaction  
Fuite  
Prudence  
Youpi

### 2. Capucin des bois

{I Gambader  
Stupéfaction  
Déhanchement  
Frissons  
Equilibriste  
Sautiller

### 3. Petit écureuil perdu

{I Youpi  
Gêne  
Gambader  
Inquiétude  
Déhanchement  
Apitoiement  
Fouiner  
Vaciller  
Stupéfaction

### 4. Veille du carnaval

{I Youpi  
Sautiller  
Axel  
Bavardage  
Gêne  
Déhanchement  
S'écrouler  
Stupéfaction  
Inquiétude  
Gêne  
Ouin-Ouin

### 5. Chacun chez soi

{! Coups d'oeil  
Trépigner  
Sautiller  
Gambader  
Déhanchement  
Youpi  
Prudence  
Bavarder  
Eureka  
Gêne  
Fuite

## 6. Le grand méchant loup

{! Stupéfaction  
Fouiner  
Ramper  
Attaque  
Déhanchement  
Fuite  
Sautiller  
Salto  
Apitoiement  
Frissons  
Trépigner  
Galipettes  
Acrobatie

## 7. Leçon de courage

{! Gambader  
Frissons  
Trépigner  
Sautiller  
Coups d'oeil  
Fouiner  
Déhanchement  
Stupéfaction  
Salto  
Apitoiement  
Galipettes  
Youpi  
Acrobaties

## 8. Concours de danse

{! Gambader  
Youpi  
Gêne  
Sautiller  
Inquiétude  
Coups d'oeil  
Frissons  
Attaque  
Déhanchement  
Equilibriste  
Acrobatie

Frénésie  
Hip hop  
S'écrouler

### 9. Lapin des neiges

{| Coups d'oeil  
Déhanchement  
Stupéfaction  
Inquiétude  
Eureka  
Frissons  
Attaque  
Fouiner  
Youi  
Frénésie  
Galipettes  
Vaciller  
Prudence  
S'écrouler  
Gêne  
Acrobaties

### 10. Le plus beau des trésors

{| Fouiner  
Gambader  
Sautiller  
Trépigner  
S'écrouler  
Apitoiement  
Bavardage  
Inquiétude  
Ramper  
Coups d'oeil  
Eureka  
Stupéfaction  
Youi !  
Gêne  
Acrobatie

## Les défis du professeur

Vous pouvez obtenir de nouvelles énigmes en relevant les défis proposés par les mini-jeux. Les énigmes sont accessibles via le menu " défis du professeur ".

### Enigmes du marchand de jouet

Terminez le mini-jeu Robot pour obtenir ces énigmes supplémentaires

#### Enigme 136 : Motif au carré (60 picarats)

Visionnez la vidéo suivante pour reproduire le motif :

#### Enigme 137 : Valise en crise 2 (70 picarats)

Placez le bloc en forme de T dans le coin supérieur droit du compartiment de droite. Encastrez les deux blocs en forme

de L inversé afin de former un rectangle puis placez-les le long de la bordure inférieure dans le compartiment de droite. Placez le bloc en forme de U inversé dans le coin inférieur droit du compartiment de gauche. Il ne vous restera plus qu'à replacer les blocs en forme de L (aidez-vous de la position de chevilles).

### Enigme 138 : Dilemme de Totems 3 (60 picarats)

{| Frappez la flèche la plus à gauche en haut  
Frappez la flèche la plus à gauche en bas  
Frappez la flèche la plus à gauche  
Frappez la flèche à droite de la tête bleue  
Frappez la flèche à gauche de la tête verte  
Frappez la seule flèche restante  
Frappez la seule flèche restante

### Enigmes de la costumière

Terminez le jeu magasin Zinzin pour les débloquer.

### Enigme 139 : Le Roi de la glisse 3 (70 picarats)

Déplacez le manchot qui se trouve au milieu de la colonne de gauche vers la droite, le bas, la gauche puis le haut. Déplacez ensuite le manchot qui se trouve tout en haut (sur la 2ème case en partant de la gauche) vers la droite, le bas, la gauche, le haut puis la droite. Faites glisser l'empereur vers la case centrale.

### Enigme 140 : Chacun ses pions 4 (80 picarats)

Découpez le plateau de jeu comme sur l'image ci-dessous :

### Enigme 141 : Fossile en péril 2 (80 picarats)

{| Faites glisser la 6ième colonne d'une case vers le haut  
Faites glisser la 5ième ligne d'une case vers la gauche  
Faites glisser la 4ième colonne d'une case vers le bas  
Faites glisser la 3ième ligne d'une case vers la gauche  
Faites glisser la 2ième colonne d'une case vers le haut

### Enigme 142 : Entomologistique 3 (55 picarats)

Empruntez le tunnel situé en bas à gauche de la zone de départ puis dirigez-vous vers la droite jusqu'au tunnel suivant. Vous aurez alors accès à deux nouveaux tunnels, empruntez celui qui se trouve en bas à droite. Suivez le seul chemin possible pour retrouver la coccinelle bleue.

### Enigmes de Monsieur Loyal

Terminez le mini-jeu Théâtre pour les débloquer.

### Enigme 143 : Faïence fleurie 2 (60 picarats)

Placez la pièce cubique qui n'a pas de dent en haut à gauche. La pièce en forme de L doit être placée en bas à gauche. Les deux pièces avec deux angles droits et deux angles crantés doivent être placés dans les coins supérieur et inférieur droits. Une fois ces quatre pièces placées vous n'aurez aucune difficulté à repérer l'emplacement des pièces restantes.

### Enigme n°144 : Tenir le chandelier 2 (60 picarats)

Vous devez lâcher la corde lorsque vous passez au niveau des lettres B, F, I, O, et Q.

### Enigmes des amis d'enfance

Résolvez les 135 énigmes de l'intrigue principale pour les débloquent.

### Enigme n°145 : Chevaux en bataille 2 (80 picarats)

Reproduisez le motif d'après l'image suivante :

### Enigme n°146 : Dédale Bancal 2 (60 picarats)

Voici comment procéder pour trouver la sortie du dédale :

{| Penchez votre 3DS vers le bas  
Penchez votre 3DS vers la gauche  
Penchez votre 3DS vers le bas  
Déplacez le personnage sur la plateforme au centre de l'écran  
Penchez votre 3DS vers la droite  
Penchez votre 3DS vers le haut  
Penchez votre 3DS vers la gauche  
Penchez votre 3DS vers la droite  
Penchez votre 3DS vers le haut  
Penchez votre 3DS vers la droite  
Penchez votre 3DS vers le bas  
Penchez votre 3DS vers la droite  
Penchez votre 3DS vers le haut  
Déplacez le personnage vers la sortie

### Enigme n°147 : Pierre après pierre 2 (50 picarats)

{| 1er lance pierre, N°5  
2ème lance pierre, N°2  
3ème lance pierre, N°4  
5ème lance pierre, N°3  
6ème lance pierre N°1

### Enigme n°148 : Momies en furie 2 (50 picarats)

Voici comment procéder pour rejoindre la sortie du labyrinthe (N= nord, S = sud, O = Ouest, E = Est)  
:

Phase 1 :

S - E - E - N - E - N - O - S - E - N - O - S - S - O - N - O - S - S

Attendez que la momie tombe dans le trou.

Phase 2 :

O - O - N - E - S - O - N - E - E - S - O - N - E - S - O - N - N - E - S - S

Attendez que la momie tombe dans le trou.

Phase 3 :

N - E - N - O

Vous pouvez quitter la salle.

### Enigme n°149 : Vol détourné (90 picarats)

Visionnez la vidéo suivante pour résoudre cette énigme :

### Enigme 150 : Piliers déréglés (70 picarats)

{| Activez le pilier de gauche  
Activez le pilier du bas



Activez le pilier de gauche

Activez le pilier du bas

Activez le pilier de gauche

Activez le pilier en bas à gauche (diagonale).

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## 📌 JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour débloquer un New Game + en mode Hard.

## 📌 SOUND TEST

Terminez le jeu pour débloquer le Sound Test où vous pourrez écouter toutes les musiques.

## 📌 FAIRE DES COUPS CRITIQUES

Il est possible durant les combats de faire des coups critiques, occasionnant plus de dégâts à l'ennemi. Pour cela, il suffit que le premier coup de votre attaque atteigne l'ennemi juste avant qu'il touche le sol, et ainsi plusieurs coups de votre attaque seront plus puissants et les chiffres indiquant les dégâts seront en jaune.

Cela est aussi valable pour les attaques des « solo units », les « support units », et les attaques spéciales, mais pas pour les « multi-attack ».

## 📌 CONSEILS DE JEU

Voici quelques astuces pour vous rendre le jeu plus facile :

-Ne pensez pas qu'il faut d'abord vaincre tous les ennemis normaux avant de s'attaquer au(x) boss. Une tactique plus efficace consiste à attaquer le boss en question chaque fois que votre jauge d'XP atteint les 100% ou les atteindra durant le combat pour lui infliger une attaque spéciale. Par exemple : un duo attaque le boss et utilise une attaque spéciale, le duo suivant attaque un ennemi normal pour remplir la jauge d'XP puis le duo d'après attaque le boss de nouveau et lui inflige une autre attaque spéciale.

-Si vous voulez éviter de vous prendre le contre d'un ennemi, n'oubliez pas qu'il est impossible de se défendre et de contrer les « multi-attack », autant pour vous que pour les ennemis. Certes vous infligerez moins de dégâts à l'ennemi voulu mais le contre sera évité.

-Pensez bien à ouvrir tous les coffres et à vaincre tous les ennemis, même si la condition de victoire est de vaincre le boss seulement. Vous rateriez bêtement de l'expérience et des objets.

-Répartissez bien l'expérience. Ne favorisez pas trop certains duos et achevez les boss avec les duos les plus faibles. Et n'oubliez pas qu'achever un ennemi avec une attaque spéciale et infliger des coups critiques donne un bonus d'expérience.

+ D'INFOS

FORUM

## + NOUVEAUX DÉFIS

### Grille de 32 x 32

Terminer le premier niveau des Murailles n°2.

### Gadgets

Terminer la leçon avancée n°1.

## + ATELIER PULLBLOX

Terminer les 18 leçons de base pour débloquer l'atelier.

## + PULLBLOX BONUS

Terminer tous les niveaux du Parc Pullblox pour débloquer des niveaux bonus.

## + MINI-JEU DES CRÉDITS

Après avoir terminé tous les défis du parc Pullblox, vous pouvez accéder à un mini-jeu pendant les crédits. Ce mini-jeu devient ensuite accessible n'importe quand via le menu Options.

# Punch-Out !!

© Nintendo 2012

+ 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.

# Qix

© Nintendo / Taito 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **COUPER LE SON**

Pour couper le son, maintenez enfoncé le bouton Gauche et appuyez sur Start à l'écran titre.

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 OBTENIR DES POKÉMON CACHÉS

### Ho-oH, Lugia, Palkia, Dialga et Giratina

Pour obtenir ces Pokémon, il vous faut avoir dans votre console Nintendo 3DS la cartouche Pokémon correspondant à celui désiré.

Pour Dialga, ce sera Pokémon Version Diamant.

Pour Palkia, ce sera Pokémon Version Perle.

Pour Giratina, ce sera Pokémon Version Platine.

Pour Lugia, ce sera Pokémon Version Argent SoulSilver

Pour Ho-oH, ce sera Pokémon Version Or HeartGold.

Vous débloquent un niveau spécial par Pokémon qui vous permettra d'obtenir la précieuse bête.

### Autres Pokémons

Terhal: Appuyez sur les touches sur Haut, Gauche, Bas, Droite, L, R, X pour débloquent une nouvelle zone.

Ramoloss: Appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, L, R, Y pour avoir accès à une nouvelle zone

HootHoot: Appuyez sur les touches X, Y, L, R, Gauche, Droite, Y, X.

## 📌 CODES US ET EU POUR ACCÉDER AUX ZONES SPÉCIALES

Pour activer ces zones, appuyez sur ces boutons depuis l'écran titre du jeu.

### Zone spéciale A

Haut + Droite + Bas + Gauche + X + R + L

### Zone spéciale B

Haut + Bas + Droite + Gauche + Y + R + L

### Zone spéciale C

R + L + X + Y + Gauche + Droite + Y + X

## 📌 LES LÉGENDAIRES DE LA 4G

L'astuce qui suit permet de débloquent Dialga, Palkia, Giratina, Ho-oh et/ou Lugia dans Radar Pokemon.

Tout d'abord, il faut avoir fini le jeu (capturer Boréas, Fulguris et Démétéros). De plus, il vous faut posséder au moins 1 des 5 jeux suivants :

- Pokemon version Diamant
- Pokemon version Perle
- Pokemon version Platine
- Pokemon version Or Heartgold
- Pokemon version Argent Soulsilver

Pour débloquent Dialga, insérez le jeu Pokemon version diamant dans la console Nintendo 3ds, ensuite allumez la console puis lancez le jeu Radar Pokemon. Vous aurez alors un nouvel affineur : l'affineur temps. Utilisez-le et vous pourrez capturer Dialga.

Pour débloquent Palkia, insérez le jeu Pokemon version Perle dans la console Nintendo 3ds, ensuite allumez la console puis lancez le jeu Radar Pokemon. Vous aurez alors un nouvel affineur : l'affineur espace. Utilisez-le et vous pourrez capturer Palkia

Pour débloquent Giratina, insérez le jeu Pokemon version Platine dans la console Nintendo 3ds, ensuite allumez la console puis lancez le jeu Radar Pokémon. Vous aurez alors un nouvel affineur : l'affineur renégat. Utilisez-le et vous pourrez capturer Giratina.

Pour débloquent Ho-oh, insérez le jeu Pokemon version Or Heartgold dans la console Nintendo 3ds, ensuite allumez la console puis lancez le jeu Radar Pokemon. Vous aurez alors un nouvel affineur : l'affineur arc-en-ciel. Utilisez-le et vous pourrez capturer Ho-oh.

Pour débloquent Lugia, insérez le jeu Pokemon version Argent Soulsilver dans la console Nintendo 3ds, ensuite allumez la console puis lancez le jeu Radar pokemon. Vous aurez alors un nouvel affineur : l'affineur plongeur. Utilisez-le et vous pourrez capturer Lugia.

Les affineurs que vous débloquentez sont à usage unique. Par ailleurs, il ne nécessitent pas l'utilisation de bulles de rêve.

## 📌 LES AFFINEURS SPÉCIAUX

Pour avoir les affineurs qui permettent de trouver des pokémon spéciaux, taper les codes ci-dessous à l'aide des flèches directionnelles de la manette (ne pas utiliser le pad circulaire) et des boutons. Touchez "commencer" dans le menu principal et tapez les boutons dans l'ordre.

### Affineur spécial A : Terhal

Haut, droite, bas, gauche, X, R, L.

### Affineur spécial B : Ramolos

Haut, bas, droite, gauche, Y, R, L.

### Affineur spécial C : Hoothoot

R, L, Y, X, gauche, droite, Y, X.



Vous pouvez le faire autant de fois que vous voulez et l'utilisation de ces affineurs spéciaux ne nécessite pas de bulles de rêve.

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

## CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe suivant pour accéder à tous les niveaux possible : CH5G4mS1jD

## CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis réalisez l'une des manipulations suivantes :

### 99 vies

A, Droite, B, Haut, A, Gauche, B, Bas, A, Droite, B, Haut, A, Gauche, B.

### Plein d'énergie

B, Droite, A, Haut, B, Gauche, A, Bas, B, Droite.

### Carte du monde

A, Gauche, A, Gauche, A, B, Droite, B, Haut, B, A, Gauche, A, Bas, A.

### Tous les pouvoirs

Droite, Gauche, Haut, Bas, A, Haut, Haut, Bas, Bas, B, Droite, Droite, Gauche, Gauche, A.

## CODES DE NIVEAUX

1 % : C1CG8LSSMD

4 % : C1BG6mSSHD

6 % : CJDG6mSJjD

8 % : CJ-h6mSJSD

10 % : CFCh6mSJdD

13 % : CFBhYmtJnD

15 % : CFDhYmtJsN

21 % : CZWZYLtSHL

23 % : CJVZYLtSML

25 % : C1XZYLtSDL

27 % : C1T?YLtSML

30 % : CJW?2LtGnL

45 % : dQpZ2mtGn1

48 % : dQ1z6mtGjL

51 % : d9mz6mtQML

56 % : dPpz6mshsL

61 % : +5 (FYmshdL  
63 % : +S+FYmshnl  
66 % : +9 )YYmsmRL (Mr Dark)  
68 % : +6 !YTms )CL (Carte des mondes)  
69 % : +6 !F7ms )nL

### TOUS LES BONUS

Entrez le code ^sgMcovv?= pour accéder à la carte du monde, avoir 99 vies, 4 niveaux bonus et tous les lums de libérés.

### DÉBLOQUER LES NIVEAUX "DARK LEGACY EXTRA"

Afin de déverrouiller ces quatre niveaux, détruisez toutes les cages de toons du jeu.

### DÉBLOQUER LE NIVEAU "TIME ATTACK"

Ce niveau vous permet d'accéder à l'intégralité des time attack que vous avez pu croiser ici et là pendant votre aventure. Pour le déverrouiller, terminez le dernier niveau de "Dark Legacy Extra".

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

## 📌 DERNIER MONDE

Pour découvrir le dernier monde, il faut trouver toutes les dents rouges qui sont à gagner dans les niveaux de Coffrapattes, puis les apporter à l'individu de l'arbre ronfleur. Il vous ouvrira la porte du dernier monde.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### L'Arbre Ronfleur

Sautez dans la cage pour vous libérer et allez vous suspendre à la barbe du Vieux Maître qui est à votre droite pour la libérer également, puis passez la petite porte de lumière sur la droite.

### Monde 1 - Jungle à bafouilles

#### Niveau 1 - Attrape-moi si tu peux !

Notez que vous pourrez libérer les Electoons en collectionnant les Lums et en retrouvant les trois cages de chaque niveau. Ici, le nombre de Lums à collectionner s'élève à 150 et il y a une seule cage à trouver.

Les pièces gravées d'un crâne valent 25 Lums normaux et les Lums rouges valent 2 Lums normaux. Vous pouvez activer des Lums rouges en attrapant des Lums jaunes qui dorment, mais ils restent rouges pendant un temps limité. Vous collectez aussi 1 Lum à chaque monstre que vous cognez et encore un à chaque monstre que vous éliminez. Vous trouverez de temps en temps des chapeaux de magicien qui vous expliqueront tout cela.

Les coeurs que vous trouvez dans les fioles servent à vous protéger au cas où un ennemi vous attaque.

Dirigez-vous vers la droite. Vous devez sauver la nymphe. Sautez sur le champignon rouge, sautez et allez au deuxième promontoire flottant. Ne vous inquiétez pas pour l'eau car Rayman peut nager. Attendez que le promontoire remonte pour avancer. Vous verrez des Lums en-dessous que vous pouvez attraper en sautant sur le troisième promontoire flottant. Collectez la pièce en haut.

Continuez de courir après la princesse mais faites attention au boule bleues, sautez-leur dessus pour vous en débarrasser. Sautez sur le prochain champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. N'oubliez pas les Lums que vous voyez, même les rouges. Sautez sur le champignon bleu et vous serez projeté à l'arrière-plan. Sautez sur les champignons rouges à gauche et à droite de la tête du rocher géant puis descendez, évitez les " dents " et sautez sur la cage pour libérer Princesse Betilla. Vous débloquez en même temps le pouvoir de baffer.

Cassez les rochers sur la droite, utilisez le geyser, cassez le barrage et sautez sur le champignon bleu pour retourner à l'avant-plan. Cassez le barrage et bafez la créature qui vous bloque la route. Donnez des coups dans la porte bleue.

Vous êtes dans une grotte. Donnez un coup dans la plante bleue pour qu'elle ramasse toutes les boules piquantes bleues.

Continuez et donnez un coup dans la plante verte suspendue. Continuez et sautez sur le mur pour aller plus haut. Baissez la plante verte pour créer une petite plateforme qui vous permet d'aller plus haut. Cassez le barrage mais ne touchez pas la plante ronde verte que vous trouvez. Continuez jusqu'à voir trois yeux rouges. Récupérez la pièce qu'ils cachent et passez la porte bleue en éliminant d'abord la créature qui la bloque.

De l'autre côté de la porte, faites attention aux boules bleues. Une sorte de scientifique lancent des missiles en haut. Continuez à droite, accrochez-vous à la liane et sautez sur la boule bleue puis sur le geyser pour monter. Donnez un coup dans la plante ronde et verte avant que le missile n'atteint le rebord et ne casse la petite plateforme qui vient d'apparaître. Montez sur celle-ci et accrochez vous à la liane. Éliminez le scientifique et cassez la cage pour libérer les Electoons.

## Niveau 2 - Geyser explosif

A partir d'ici, vous devez récupérer 350 Lums et libérer trois fois les Electoons de leur cage. Vous débloquez aussi de nouveaux personnages en cours de jeu.

Récupérez les Lums en haut à gauche puis dirigez-vous vers la droite, sautez sur le champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. Récupérez les Lums à l'aide des mini-geysers.

Puis descendez sur la petite plateforme au-dessus de l'eau par la gauche, ne tombez pas à l'eau cette fois et récupérez la pièce. Remontez à l'aide du geyser. Passez la porte bleue.

Récupérez tous les Lums en sautant. Continuez en allant de plateforme en plateforme en passant par les geysers, accrochez-vous à la main bleue qui s'étend de la petite créature à ailes bleues suspendue dans les airs. A la deuxième main bleue, descendez un niveau plus bas et vous trouverez une pièce au milieu ainsi qu'une porte qui mène à une cage Electoon dans les buissons sur la droite.

Trouvez les plantes vertes en-dessous pour faire tomber les monstres ou vous pouvez directement les cogner sur les plateformes. Montez sauver les Electoons. Continuez à droite, descendez vite sur la plateforme en-dessous récupérer la pièce avant de vous faire écraser. Puis continuez et récupérez les Lums à travers les geysers. Sauter sur le champignon rouge et laissez-vous tomber avant que le rocher vous écrase. Courez jusqu'au geyser pour monter et passer la porte bleue.

Sauter sur le champignon rouge devant vous et faites attention à ne pas vous faire écraser, restez dans les petites crevasses.

Il y a une longue crevasse au-dessus des Lums, escaladez-la pour récupérer les Lums qui se cachent dans les buissons en haut.

Redescendez et passez de l'autre côté pour vous accrocher à la liane. Remontez cette crevasse également pour trouver un Lum.

Continuez et passez par la petite porte tout en bas à droite : elle vous mènera à une des cages Electoons. Montez et donnez un coup dans la plante verte. Sauter sur les plateformes et allez sauver les petits Electoons.

Sauter sur le champignon bleu-vert, accrochez-vous à la liane pour récupérer les Lums puis passez la porte bleue.

Faites attention à la boule piquante. Récupérez la pièce dans l'eau rapidement et remontez avec les geysers en évitant la main qui essaie de vous tuer. Vous aurez à répéter la même chose pour récupérer encore des Lums. Continuez, laissez-vous glisser sur la liane et retombez sur le rocher au-dessus de la pièce.

Attendez que le rocher glisse plus bas pour récupérer la pièce et rapidement, sautez sur la surface du rocher pour passer la porte bleue sans oublier de récupérer les Lums dans le champignon au-dessus de la porte.

Continuez vers la cage, cognez toutes les boules bleues, et cassez la cage.

## Niveau 3 - La voie de la baffe

Récupérez les Lums dans la plante à gauche puis allez à droite. Cassez le barrage et éliminez vos ennemis. Cassez le petit pont en bois pour accéder au champignon et rebondir pour récupérer les Lums suspendus. Tapez sur la plante verte plus loin pour former des plateformes pour vous permettre de monter. Cassez le barrage et laissez-vous tomber tout en restant collé au mur et prenez appui sur le mur pour remonter dès que vous récupérez votre pièce.

Cassez la fiole bleue et sautez sur les bras de la créature, tuez les ennemis et récupérez vos Lums. Récupérez ceux d'en-dessous également. Continuez votre route et bafez la plante verte pour faire tomber l'ennemi. Descendez pour trouver une pièce à gauche.

Remontez et continuez. Sauter sur le champignon rouge et descendez passer la porte bleue.

Sauter sur les plateformes pour atteindre l'autre côté et faites attention à la créature touffue en haut. Cassez la fiole bleue en haut au milieu et continuez de monter. Ne passez pas tout de suite la porte bleue mais allez à gauche : il y a une petite porte. Accrochez-vous à la main bleue et sautez jusqu'à la cage à l'autre bout. Tapez sur la plante verte et libérez les Electoons.

Passez la porte bleue.

Ecrasez le sol en bois puis allez sauter vous accrocher à la main bleue. Continuez votre route en touchant le champignon rouge et en escaladant les rochers jusqu'à la porte bleue en haut.

Sauter sur la première fleur et descendez, puis baissez-vous et allez à gauche pour trouver une cage.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage. Sauter sur les fleurs puis attrapez la main bleue.

Allez passer la porte bleue de nouveau.

Cassez le barrage en haut, éliminez vos ennemis puis continuez sur les plateformes. Un autre ennemi vous attend, cassez le barrage au sol puis servez-vous du champignon pour rebondir attraper la pièce entre les deux yeux rouges et cassez le barrage.

Donnez un grand coup de poing au monstre sur la deuxième plateforme flottante, continuez jusqu'à l'autre côté, cassez le barrage et passez la porte bleue.

Éliminez tous les monstres puis allez casser la cage pour libérer les Electoons.

#### Niveau 4 - Sur la vague

Allez à droite et descendez en cassant les barrages qui vous bloquent. Avant de casser dernier barrage (celui avec un monstre en-dessous), sautez sur le champignon vert et allez collecter la pièce au-dessus de l'oeil rouge en sautant sur le mur pour ne pas tomber.

Descendez et continuez pour passer la porte bleue à droite sans oublier de récupérer tous vos Lums.

Éliminez les ennemis de l'autre côté, descendez et accrochez-vous à la main bleue. Descendez encore jusqu'aux trois barrages et sautez à travers l'eau au centre pour attraper les Lums. Descendez jusqu'à l'eau en bas. Touchez la plante bleue pour qu'elle ramasse le monstre bleu et passez la porte bleue.

Descendez encore, cassez le barrage, montez sur la plateforme flottante pour récupérer les Lums. Montez prendre la pièce puis redescendez et accrochez-vous à la liane pour descendre et allez à droite pour trouver la porte cachée dans les buissons.

Tapez sur la plante verte puis allez de l'autre côté pour taper sur la plante bleue et faire disparaître les monstres. Cassez la cage pour libérer les Electoons. Remontez et cassez le barrage en haut à droite pour continuer votre chemin.

Descendez sur l'eau et sautez quand vous arrivez au bout à gauche pour cogner la plante bleue et libérer votre chemin. Continuez et cassez le barrage à droite pour passer. Accrochez-vous à la liane en haut puis éliminez votre ennemi et

allez tapez sur la plante bleue pour faire disparaître l'oeil rouge. Continuez à droite, puis remontez et passez la porte bleue.

Continuez vers la droite et cassez le barrage. Servez-vous du champignon plus loin pour rebondir et remonter. Récupérez vos Lums et passez la porte bleue.

Allez vers la droite, rebondissez sur les champignons et servez-vous de la main bleue pour monter aller à droite vers une cage à Electoons.

Éliminez tous vos ennemis et cassez la cage.

Ensuite servez-vous de la main bleue pour monter. N'oubliez pas la pièce à droite et plus haut une plante à gauche qui vous donne encore une pièce. Passez ensuite la porte bleue.

Continuez à droite et sautez sur le champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Descendez et cassez le barrage, continuez en sautant sur les champignons pour rebondir. Tapez sur la plante bleue pour faire disparaître les yeux rouges. Resautez sur le champignon bleu pour revenir à l'avant-plan et passer la porte bleue.

Sautez sur la plateforme bleue, éliminez votre ennemi et libérez les Electoons.

### Niveau 5 - Grottes qui ballottent

Allez vers la droite. Récupérez tous vos Lums. Rebondissez et sautez sur les plateformes puis accrochez-vous à la liane. N'oubliez pas la pièce au-dessus de la plateforme flottante en bas.

Allez vers la gauche récupérer encore une pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Allez à droite et remontez à gauche pour trouver une cage.

Éliminez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Allez à droite, ramassez le Lum qui dort et les Lums rouges avec. Sautez et cognez la plante verte accrochée au plafond et rebondissez sur la plante qui apparaît pour attraper la pièce.

Descendez, continuez à droite puis descendez et attrapez la pièce qui se trouve dans les buissons. Montez sur la plateforme mobile et attrapez la pièce complètement à droite puis remontez et trouvez la cage à droite en attrapant la main bleue. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Descendez sur les flots en essayant d'attraper les Lums que vous manquez en vous servant des lianes et de la main bleue. La dernière liane est entre deux rochers, laissez-vous tomber pour attraper la main bleue et récupérez la pièce et les Lums à gauche puis sautez et attrapez la main bleue encore mais cette fois, visez le promontoire incliné en haut à droite. Vous trouverez une deuxième cage. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Puis allez passer la porte bleue.

Utilisez les mains bleues et les lianes pour remonter sans oublier les Lums, puis remontez encore grâce au geyser. Passez la porte bleue.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

### Niveau 6 - Air Electoons

Vous devez ramasser 200 Lums et trouver seulement une cage pour ce niveau. Collectez tous les Lums que vous trouverez dans les airs et sur les Electoons géant en allant vers la droite. Éliminez le monstre et sauvez encore des Electoons.

### Niveau 7 - He ho, Moskito !

Une exception ici également avec une seule cage à Electoons à trouver.

Avancez à droite et sautez sur la mouche. Dirigez la mouche de haut en bas et de droite à gauche pour récupérer les Lums. Tirez sur les ennemis. Tirez aussi sur les plantes vers sur l'herbe pour avoir des Lums. Faites attention aux ennemis encore une fois. Puis vous montez, faites attention aux missiles qui tombent. Vous pouvez ensuite inhaler les bombes pour les expulser et tirer sur vos ennemis. Inhalez la cinquième bombe que vous trouvez pour l'éjecter sur le poussin géant. Vous le verrez inhaler lui aussi, restez hors de son chemin. Inhalez encore des bombes et projetez-les sur le poussin. N'oubliez pas de ramasser les fioles qui contiennent les coeurs pour augmenter vos chances de survie. Vous pouvez aussi inhaler les bombes que vous lance l'oiseau et les lui renvoyer. Faites cela jusqu'à qu'il s'en aille. Descendez de la mouche et passez la porte bleue. Libérez les Electoons.

## Monde 2 - Désert des didgeridoos

### Niveau 1 - Bonnes vibrations

Détruisez les buissons que vous voyez pour libérez des Lums.

Allez vers la droite et sautez dans le tuyau. Cassez la fiole pour récupérer un coeur. Continuez sur la droite et sauter vous accrocher à la main bleue. Attrapez les Lums qui flottent. Continuez toujours à droite sur le fil et évitez la partie en rouge. Passez la porte bleue.

Faites attention à l'oiseau bleu et sautez sur le trampoline pour attraper la pièce. Continuez et tuez les trois oiseaux puis servez-vous du trampoline pour atteindre le niveau plus haut, il y a une porte qui mène à une cage.

Tuez tous les oiseaux rouges en faisant attention aux tambours qui vous font rebondir sur eux. Libérez les Electoons de leur cage.

Passez les fils et tuez les oiseaux, allez passer la porte bleue.

Continuez sur les fils en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter. Au troisième fil, attendez que les trois fils accrochés en haut soient clairs pour sauter sur le trampoline et atteindre la pièce.

Descendez ensuite sur le plus long fil complètement au bas pour récupérer la pièce à droite. Puis remontez en faisant attention aux oiseaux. Cassez le barrage au sol, sautez sur le gros tambour et allez ouvrir la porte bleue.

Vous devez aller sauver une princesse. Courez après elle et récupérez en même temps la pièce entre les tuyaux en haut puis dépêchez-vous de passer avant de vous faire écraser.

Cassez le barrage et rebondissez.

Vous pouvez maintenant la délivrer et acquérir le pouvoir de voler. Ce pouvoir vous sera très utile, n'hésitez pas à vous en servir pour couvrir de grandes distances et pour obtenir des Lums hors portée. Passez la porte bleue.

Pour avancer ici, vous devez voler pour atteindre l'autre côté. Sauter sur les trampolines et vous trouverez une porte menant à une cage en haut à gauche derrière les buissons colorés.

Tuez tous les oiseaux rouges et cassez la cage pour libérer les Electoons. Continuez à droite en vous servant de la main bleue et en éliminant les oiseaux. Montez et volez jusqu'à la cage pour libérer les Electoons.

### Niveau 2 - Meilleure musique

Allez vers la droite en collectant vos Lums et sautez sur le bec des pélicans pour avancer. Au troisième toucan, regardez plus bas et vous verrez un flot d'eau et un buisson tout à droite derrière lequel se cache une pièce de 25 Lums.

Continuez votre chemin et écrasez-vous sur la plaque pour faire venir les oiseaux et former un passage pour aller plus



haut et récupérer encore une pièce.

Continuez puis montez pour trouver la porte cachée derrière les buissons. Descendez en volant pour éliminer les oiseaux rouges un à un et brisez la cage d'Electoons tout en bas. Descendez passer la porte bleue.

Montez récupérer le Lum endormi par la droite et ensuite récupérez tous les Lums rouges. Montez en haut à gauche pour trouver une pièce.

Volez doucement vers le bas pour éliminer les oiseaux et libérez les Electoons.

Allez vers la droite et sautez sur le bec de l'oiseau puis volez jusqu'à l'autre bout. Continuez, cassez le barrage et sautez sur la tête de l'oiseau puis volez jusqu'aux buissons en haut à droite pour trouver une pièce.

Sautez sur le levier pour faire stopper le courant puis avancez. Appuyez sur la plaque pour faire venir les toucans. Sauter sur la tête verte au bout pour récupérer votre pièce. Allez passer la porte bleue derrière le barrage.

Allez à droite. Appuyez sur le levier et montez récupérer la pièce. Allez encore à droite et remontez entre les deux tuyaux avant de continuer vers les toucans pour trouver une cage.

Tapez sur les 4 ombres piquantes que vous voyez et sur la dernière en haut du tuyau puis libérez les Electoons.

Passez sur les toucans et utilisez la main bleue pour arriver à la porte bleue.

Tuez tous les oiseaux pour libérer les Electoons.

### Niveau 3 - Autant en emportent les bulles

Ici, vous devez utiliser votre habilité de vol pour que le vent vous porte. Sans cela, vous ne pouvez léviter plus haut. Avancez de cette façon et faites attention à ne pas vous faire piquer en vous laissant tomber entre les oiseaux et en volant pour remonter.

Passez la porte bleue.

Flottez sur l'eau pour descendre. Sauter au-dessus des oiseaux piquants, à la deuxième poussée de vent, laissez-vous tomber pour récupérer la pièce.

Entrez ensuite dans le tuyau en haut à droite. Avancez et attrapez les Lums autour de la boule pivotante puis volez plus haut pour trouver une entrée vers une cage.

Tuez tous les ennemis et sauvez les Electoons.

Evitez le souffle de l'oiseau, sautez-lui par-dessus et continuez de la même façon pour les autres oiseaux et passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour géant et allez derrière les buissons récupérer une pièce.

Faites attention plus loin aux 4 tuyaux alignés, ils aspirent au lieu d'expirer de l'air. Servez-vous de l'air au-dessus de la pièce squelette pour l'attraper puis montez en haut à droite complètement pour passer la porte qui mène à la deuxième cage.

Descendez entre les oiseaux piquants en planant pour éliminer l'oiseau rouge, puis toujours en faisant attention à ne pas vous faire piquer, allez libérez les Electoons.

Puis descendez passer la porte bleue.

Appuyez sur la plaque qui se trouve sur votre chemin pour libérer le vent et vous permettre de monter et atteindre l'autre côté. Laissez-vous tomber pour récupérer les Lums. Montez récupérer le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sauter plus bas pour récupérer la pièce en-dessous puis appuyez sur la plaque pour activer le vent.

Montez et tuez l'oiseau rouge. Volez entre les oiseaux piquants pour atteindre l'autre côté et passer la porte bleue.

Allez récupérer le Lum endormi et ramassez tous les Lums rouges. Volez et passez entre les lianes pour éviter les épines.

Montez récupérer la pièce et redescendez en évitant les épines toujours. Continuez et faites attention aux oiseaux piquants et passez la porte bleue. Éliminez tous les oiseaux rouges et allez sauver les Electoons.

#### Niveau 4 - Ballade nocturne

Allez à droite, tuez l'oiseau rouge et passez la porte bleue.

Les nuages se désintègrent quand vous avancez. Tuez les oiseaux rapidement et sautez sur la chenille qui passe en-dessous des nuages sans oublier de récupérer vos Lums.

Un pilier essaie de vous écraser, évitez-le et sautez entre les piliers pour récupérer la pièce. Continuez de récupérer les Lums en chemin jusqu'à voir la porte bleue. Descendez de la chenille et montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Tuez les oiseaux en sautant sur les chenilles. Délivrez les Electoons.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Montez, cassez le barrage, sautez sur la chenille qui passe en-dessous.

Laissez-vous glisser sur l'eau puis sautez jusqu'au buisson coloré pour récupérer une pièce. Sauter entre les piliers pour récupérer encore une pièce au-dessus de l'oiseau. Tout doit être fait très rapidement. N'oubliez pas les autres Lums. Quand la chenille tourne vers le bas, grimpez sur le tuyau, tuez l'oiseau rouge, sautez sur le tambour puis montez en haut à droite trouver une porte derrière les buissons. Montez et tuez les oiseaux rouges. Allez vers la droite en sautant sur les chenilles et tuez les deux oiseaux rouges vers le bas. Montez et tuez encore deux oiseaux. Montez tout en haut et libérez les Electoons. Descendez et passez la porte bleue.

Sautez sur la chenille qui passe et collectez les Lums au passage. La chenille passe en-dessous des nuages, sautez sur la plateforme pour ne pas mourir, puis remontez sur son dos. En haut à droite, récupérez le Lum endormi et attrapez le reste des Lums rouges. Restez sur le dos de la chenille pour récupérer la pièce au-dessus de l'oiseau jaune avant d'atteindre les oiseaux rouges. La chenille serpente entre les tuyaux, restez sur les piliers puis attendez qu'elle redevienne plate pour monter sur son dos. Quand elle tourne vers le bas plus loin, remontez sur la surface solide. Tuez l'oiseau sur le tambour et passez la porte bleue.

N'avancez pas, mais sautez juste en-dessus de vous pour attraper la pièce et sans redescendre, cassez le barrage à droite pour rattraper la chenille tout en éliminant l'oiseau rouge sur votre passage. Évitez l'oiseau jaune, faites attention à ne pas vous faire écraser sans oublier les Lums entre les piliers. Faites attention aux oiseaux rouges, puis à l'oiseau jaune plus loin, ainsi qu'à la bestiole bleue. Pour éviter cette dernière montez plutôt sur le rebord où coule l'eau, sautez et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges tout en évitant l'oiseau jaune. Après les deux oiseaux rouges, montez sur le rebord pour rebondir et attraper la pièce. Des créatures bleues sont accrochées au bout des piliers qui montent et descendent plus loin, baissez-vous pour les éviter.

Sautez sur la surface solide quand la chenille tourne vers le bas. Passez la porte bleue après avoir tué l'oiseau.

Tuez les 4 oiseaux rouges et libérez les Electoons.

#### Niveau 5 - Ballade pour Electoons

Vous trouverez une seule cage cachée et 200 Lums à trouver pour ce niveau-ci.

Sautez sur les cheveux des Electoons géants et utilisez les chaînes créées par les Electoons pour avancer.

Sautez sur le premier cheveu, accrochez-vous à la première chaîne, sautez et accrochez-vous à la deuxième chaîne et

sauter sur le vent pour récupérer les Lums. Sauter de chaîne en chaîne pour récupérer les Lums puis servez-vous du vent pour remonter sur le cheveu. Sauter sur les chaînes mais faites attention : en dessous de la quatrième et plus longue chaîne, évitez le tentacule à épines. Puis longez la chaîne et sautez sur le cheveu et sur l'Electoon géant pour rebondir. Continuez vers la droite sur le cheveu puis accrochez-vous à la chaîne en haut et allez à droite. Récupérez les Lums et sautez dans le vent pour qu'il vous porte plus haut et sautez de chaîne en chaîne. Faites attention au tentacule épineux au-dessus de l'Electoon endormi. Récupérez les derniers Lums, tuez l'oiseau en évitant son souffle puis libérez les Electoons.

## Niveau 6 - Moskito Presto !

Sauter sur la mouche. Dirigez-vous pour ramasser les Lums et pour tuez les ennemis sur votre chemin. Passez sous les trois oiseaux piquants. Tirez sur les ventilateurs qui créent le vent qui vous empêchent d'avancer. Faites attention aux oiseaux jaunes qui descendent et au vent qui vous pousse sur les oiseaux piquants. Montez, passez entre les oiseaux jaunes et évitez le tambour pour ne pas rebondir et vous faire piquer. Tirez sur la masse noire pour atteindre la boule dorée au milieu qui formera un halo pour vous permettre de passer en sécurité.

Répétez la même chose pour toutes les boules ou les masses noires que vous trouvez. Restez dans le halo lumineux pour ne pas mourir. En avançant à l'air libre, vous trouverez des bombes que vous pouvez aspirer comme pour le monde précédent. Récupérez les Lums en chemin et cassez les barrages plus loin. Vous entrez dans un sentier de glace, faites attention à ne pas vous heurter aux citrons à épines. Cassez les barrages de glaces qui vous bloquent et faites très attention car en avançant, les mouches iront très vite et vous devrez éviter tous les citrons. Passez la porte bleue et cassez la cage.

## Monde 3 - Terre gourmande

### Niveau 1 - Palais des glaces

De temps à autre vous devenez minuscule dans ce monde et vous verrez également des plantes violettes qui libèrent des Lums en les détruisant.

Suivez le sentier et faites attention car le terrain est glissant. Rayman peut nager. N'oubliez pas vos Lums. Faites attention aux boules bleues. Sortez de l'eau et sautez sur le ventre de la grosse créature pour atteindre le rebord plus haut puis passez la porte bleue. Cassez les blocs de glace qui vous bloquent.

Glissez et cassez le barrage. Sauter et attrapez les Lums. Passez sur la plateforme, sautez sur le citron, attendez que la glace s'élève et vous laissez de l'espace pour y passer. Continuez, passez sur le melon, sautez sur le ventre pour rebondir, sautez sur les citrons et sur la feuille, sautez sur les blocs de glace puis passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Courez puis sautez sur les blocs, récupérez un maximum de Lums, faites attention de ne pas tomber à l'eau, sautez sur le melon, passez par le haut, puis par le bas, puis encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur le melon, suivez la cage, sautez sur le ventre pour attraper le Lum endormi, passez par le bas récupérer la pièce squelette et sauvez la princesse. Vous acquérez le pouvoir de rétrécir. Passez maintenant la porte bleue.

Atteignez la corniche en haut à gauche par la crevasse juste au-dessus de vous pour trouver une cage à Electoons. Sauter sur les citrons pour rebondir et atteindre le haut.

Éliminez tous les monstres bleus et brisez la cage. Descendez, récupérez les Lums, attrapez les Lums d'en haut et montez récupérer le cœur. Descendez, attendez que la plateforme flottante bleue s'approche et montez dessus en faisant bien attention à ne pas toucher les boules à épines. Montez toucher la plante violette pour faire apparaître une pièce, descendez dans la deuxième crevasse la récupérer en évitant de vous faire manger par les poissons. Montez et récupérez le Lum endormi, puis les Lums rouges. Sauter sur le melon, laissez-vous aspirer par la trompette pour être projeté en l'air, puis atterrissez sur un autre melon et attendez la plateforme bleue qui vous mène jusqu'à la porte bleue.

Allez vers la trompette et laissez-vous tomber pour passer entre les boules jaunes. Sauter et volez pour éviter les boules jaunes piquantes encore une fois. Cassez le barrage, sautez sur les trois citrons et sur le ventre pour rebondir.

Laissez-vous tomber dans la première crevasse que vous voyez pour trouver une porte tout en bas.

Allez complètement à droite et rebondissez pour atteindre le haut de la fourchette et tuer les deux monstres. Accrochez-vous à la liane au milieu pour sauter et tuer les deux autres monstres. Sauter à gauche et passez en-dessous pour briser la cage des Electoons.

Remontez, allez à droite, passez en-dessous et attrapez les Lums en sautant sur les blocs plus bas. Passez dans la trompette et continuez à droite, sautez sur le monstre bleu, touchez la plante violette en haut et passez la porte bleue.

Tuez tous les monstres bleus et brisez la cage pour libérer les Electoons.

## Niveau 2 - Dérapage contrôlé

Cassez la petite fiole, sautez et détruisez la plante violette pour récupérer des Lums. En avançant, vous deviendrez minuscule pour passer dans les petites crevasses et autres. Sauter sur le melon, descendez entre le bloc de glace et l'eau dans la petite crevasse pour récupérer un Lum. Continuez votre route puis sautez de plateau en plateau, brisez la glace qui entoure les canettes et passez la porte bleue.

Sauter de bloc en bloc en récupérant les Lums au passage et continuez pour rebondir sur le ventre de la créature pour former une bulle. Montez sur la bulle pour récupérer les Lums en haut en faisant attention aux boules jaunes.

Utilisez la bulle pour atteindre le côté gauche au-dessus de la porte bleue pour trouver la cage d'Electoons. Passez la porte bleue.

Laissez-vous glisser puis sautez sur les parasols pour avancer. Cassez la glace verdâtre plus loin pour récupérer une pièce. Sauter sur les plateaux pour récupérer les Lums puis sautez sur les parasols orange pour atteindre la trompette et vous faire aspirer et passer la porte bleue.

Sauter sur le ventre de la créature pour former une bulle, puis sautez sur la bulle pour atteindre le Lum endormi et faites attention à ne pas vous écraser contre les boules jaunes piquantes au plafond. Sauter sur le prochain animal pour former une bulle et attraper les Lums.

Sauter dans l'eau rouge pour récupérer la pièce complètement à droite puis sautez rapidement sur le mur en glace tout en évitant la boule orange. Continuez vers la droite et descendez récupérer la pièce tout en bas à droite en dessous de la glace. Remontez et sautez sur le plateau des créatures et allez passer la porte bleue.

Cassez la glace verdâtre pour libérer des Lums. Laissez-vous glisser jusqu'à la main bleue et sautez vers la gauche pour trouver une porte cachée.

Éliminez les 3 monstres en commençant par la droite et brisez la cage des Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Cassez la glace pour faire tomber les créatures et les éliminer. Cassez la cage des Electoons.

## Niveau 3 - Chaud devant

Laissez-vous glisser et suivre la glace. Récupérez les Lums en cassant les briques de glace. Faites attention à ne pas briser la glace de façon à vous faire écraser par les canettes jaunes et rouges. Passez la porte bleue.

Laissez-vous tomber en restant au-dessus du Lum endormi et en récupérant les Lums rouges avec votre pouvoir de vol tout en restant sur la droite pour ne pas atterrir dans la lave. Passez la porte bleue.

Avancez en faisant attention aux créatures qui vous crachent du feu. Sauter sur le gâteau pour monter et tuer les monstres. Sauter sur le couvercle et descendez pour passer entre les tuyaux. Ensuite remontez mais avant d'aller à droite, grimpez plus haut pour trouver une pièce.

Redescendez complètement et allez vers la droite pour trouver une cage derrière le rideau rouge.

Tuez les monstres tout en avançant sur les piliers qui montent et descendent et allez délivrer les Electoons.

Remontez et allez à droite. Évitez les mâchoires et le petit monstre poilu. Montez sur le tuyau et faites attention se détachera deux fois. Restez en haut pour réussir à récupérer la pièce.

Allez passer la porte bleue.

Montez sur le petit nuage, accrochez-vous à la liane, sautez sur l'autre nuage qui vient de se former et sautez sur le rebord pour tuer la créature. Accrochez-vous à la liane et sautez sur les petits nuages qui viennent de se former. Attrapez le cheese-cake pour créer encore un petit nuage. Laissez-vous glisser le long de la liane et accrochez-vous à l'autre liane suspendue. Sauter sur le petit nuage et tuez le monstre. Sauter sur le tube qui lance des flammes pour faire monter le couvercle de la marmite, sautez dessus et sur les nuages pour atteindre l'autre côté et tuer le monstre. Passez entre les tuyaux, tuez les petits monstres bleus, montez, sautez sur le tube, montez sur le couvercle et attrapez la pièce en haut à gauche.

Avancez en sautant sur les petits nuages du haut et continuez en haut à droite pour trouver une porte cachée.

Descendez et touchez le laser en volant et faites attention à ne pas vous faire empaler par les projectiles. Laissez ceux-ci tuer la plupart des monstres rouges puis allez briser la cage tout en bas à gauche. Tuez les monstres rouges et passez la porte bleue.

Passez sous le tuyau, laissez-vous glisser le long des deux cordes en diagonal, sautez sur le tube pour faire monter le couvercle et attrapez le Lum endormi puis accrochez-vous à la corde encore et récupérez les Lums rouges en faisant attention : il y a des fromages emplies d'épines au bout de certaines cordes.

Sauter pour récupérer ceux d'en haut ainsi que la pièce. Continuez d'avancer en utilisant les cordes mais faites attention encore, plus loin des flammes monteront pour vous brûler. Tuez le monstre et passez la porte bleue.

Utilisez la liane pour toucher les fromages qui forment des nuages et balancez-vous sur les nuages. Montez sur les tuyaux et passez rapidement jusqu'à l'autre côté en évitant les flammes et avant que les tuyaux ne s'effondrent. Quand vous atteignez le couvercle, montez derrière le rideau rouge à gauche pour récupérer une pièce. Allez de l'autre côté passer la porte bleue derrière les trois monstres rouges.

Laissez-vous aspirer par la trompette. Tuez les monstres rouges que vous voyez en touchant la marmite au fond et libérez les Electoons.

#### Niveau 4 - Service compris

Vous devez trouver une seule cage d'Electoons et seulement 200 Lums pour cette partie.

Sauter sur la chenille d'Electoons pour récupérer les Lums et avancer. Sauter sur les cheveux également. N'oubliez pas de planer pour attraper les Lums. Faites attention aux tentacules épineuses. Tuez le monstre à la fin et libérez les Electoons.

#### Niveau 5 - Murène en boîte

Montez sur la mouche.

Tirez sur les oiseaux en évitant les jets de flamme.

Vous êtes projeté à l'arrière-plan. Continuez de tirer sur les monstres en évitant les flammes et les fers rougeoyants. Faites également attention aux lasers qui lancent des projectiles. Cassez la glace et évitez les blocs de glace qui tombent.

Ne vous laissez pas écraser par les fers rougeoyants et évitez les boules de feu. Tuez le piment dans la marmite. Quand vous serez au-dessus de l'eau, attendez que le monstre bleu apparaisse, puis tirez sur les ampoules qu'il a sur le dos quand elles seront à votre portée.

Vous pouvez entrer dans l'eau. Le monstre fait une pirouette au-dessus de vous et retourne dans l'eau, faites attention à ne pas vous faire toucher. Ensuite tirez sur la partie arrière de son corps sur le bulbe violet jusqu'à qu'il se désintègre complètement. Allez libérez les Electoons en descendant de la mouche.

## Monde 4 - Océan des songes

### Niveau 1 - Panique au port

Sous l'eau, tapez sur les petites algues saumonées pour récupérer des Lums.

Sautez sur les plateformes en bois vers la droite et évitez les flammes sur la quatrième plateforme. Servez-vous de la plateforme en haut comme bascule pour atteindre le côté en haut à gauche complètement et trouver une cage.

Glissez sur le fil et sautez au-dessus du geyser pur atteindre le monstre en haut, puis tuez les monstres en bas et allez libérer les Electoons.

L'eau ne vous affecte pas. Continuez vers la droite, faites attention aux êtres orange, ce sont en fait des Globox avec des bestioles bleues accrochées à leur tête.

Évitez les flammes, sautez récupérer les Electoons et sautez sur l'espèce de mât pour le faire avancer sur la droite. N'oubliez pas d'aller chercher les Lums dans l'eau.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Passez par le haut et évitez les flammes. Passez la porte bleue.

Courez sur les plateformes en hauteur avant que le navire à l'arrière-plan ne les détruise pour récupérer la pièce. Continuez à éviter les flammes et passez la porte bleue.

Avancez toujours vers la droite en cognant les êtres bleus attachés aux têtes de Globox orange et en évitant les flammes. Le jeu vous indique clairement le parcours à suivre. Glissez sur la ligne, sautez sur les deux plateformes pour avancer, puis sautez à l'eau, passez en-dessous et récupérez la pièce sur l'échafaudage.

Courez vite pour éviter les flammes, sautez sur les plateformes superposées et attrapez la pièce au milieu. Courez jusqu'au bout et libérez la nymphe. Vous débloquez le pouvoir de plonger. Descendez vers la gauche et avancez en restant au fond de l'eau pour trouver une pièce puis allez passer la porte au fond de l'eau à droite.

Vous êtes sous l'eau, ramassez les Lums autour de vous. Évitez tout contact avec les poissons roses à épines. Après le premier poisson rose, cherchez des algues roses/violettes et entrez dans la crevasse juste en-dessous pour trouver une cage.

Cherchez tous les poissons rouges qui se cachent dans l'eau et tuez-les pour pouvoir libérer les Electoons.

Récupérez les Lums en haut et en bas dans les algues. Évitez les méduses aussi. Récupérez la pièce en haut à droite.

Descendez, avancez vers la droite puis remontez et passez la porte bleue.

Attention à l'ennemi devant vous. Sauter à l'eau, remontez vers la droite et tuez l'ennemi pour que la bombe soit projetée et libère votre passage. Détruisez la cage pour libérer les Electoons.

### Niveau 2 - Poisson pourri

Plongez, récupérez les Lums et évitez les drôles de créatures allumées comme des méduses qui flottent et nagent sous l'eau. Évitez les tous et allez passer la porte bleue.

Descendez, puis récupérez les Lums en haut à droite. Descendez encore vers la gauche et tapez dans les plantes à la

racine des lianes flottantes pour les faire disparaître. Récupérez les Lums puis descendez tout en bas à gauche pour trouver une pièce entre les méduses.

Remontez vers la droite et longez le mur jusqu'à la crevasse pour trouver une pièce.

Descendez complètement vers la droite et passez la porte bleue.

Descendez et évitez les anguilles. Allez vers la droite pour trouver une cage.

Tuez tous les poissons et récupérez les Electoons. Descendez et regardez vers la droite, attendez que la méduse sorte pour entrer dans la crevasse et récupérez la pièce puis descendez passer la porte bleue plus bas.

Descendez et touchez la base de la plante pour libérer le passage puis entrez dans le passage. Attendez que les méduses montent pour passer. Passez au ras du sol pour éviter les lianes lumineuses, puis remontez et attendez que la main se rétracte pour passer et entrer dans la crevasse à droite. Continuez en évitant tous les ennemis jusqu'à voir la porte bleue mais au lieu de la passer montez et trouvez la porte pour la cage. Faites attention aux caisses TNT, elles explosent si vous les tapez.

Passez la porte bleue.

Descendez directement vers le bas dans la crevasse pour trouver une porte cachée. Remontez et faites attention au poisson à épine et aux mains dans les coins sombres : la première est en bas puis les autres sont au plafond.

Descendez dans la crevasse, évitez les méduses et récupérez la pièce.

Remontez et dirigez-vous vers la droite.

Ramassez le Lum endormi au milieu des méduses et récupérez tous les Lums rouges autour sans vous faire toucher, ensuite montez et trouvez la petite crevasse qui recèle une pièce.

Redescendez, allez à droite, évitez les mains crochues, deux en bas et une en haut. Après les mains, évitez les pics qui sortent des parois : une en bas, une en haut puis une en bas et encore une en haut. Passez la porte bleue.

Faites attention aux méduses et aux mains, puis aux lianes épineuses. Passez au milieu pour les mains et les méduses, puis descendez pour éviter les lianes. Remontez un peu pour éviter encore des lianes et passez au ras du mur à droite et descendez au milieu pour passer au ras du sol complètement en bas. Remontez un peu et faites attention aux pics qui sortent du sol. Passez tout doucement entre les lianes lumineuses vers le haut et nagez un peu vers le plafond pour éviter encore des mains puis redescendez et passez la porte bleue.

Avancez en restant dans le halo créé par les poissons et en suivant leur mouvement. Vous trouverez le poisson éclaireur orange plus loin. Tuez les poissons rouges au passage. Suivez le gros poisson et récupérez les Lums, avant qu'il remonte approchez-vous des autres petits poissons éclaireurs. Passez la porte bleue au fond, derrière le poisson rouge.

Tuez tous les poissons rouges et sauvez les Electoons.

### Niveau 3 - Palme farfelue

Commencez par sauter à l'eau. Récupérez les Lums tout au fond de l'eau et regardez en-dessous d'eux pour trouver une crevasse dans laquelle vous trouverez une pièce.

Nagez entre les méduses pour récupérer les Lums. Faites attention au gros poisson qui essaie de vous aspirer. Passez la porte bleue.

Descendez et avancez tout droit : entrez dans le petit passage pour récupérer la pièce en évitant la méduse et les pics de droite à gauche et à droite.

Montez et avancez, d'autres gros poissons essaient de vous aspirer. Passez au-dessus du poisson roche tout à droite



pour trouver une porte.

Courez pour éviter les piranhas et allez libérez les Electoons.

Descendez complètement et avancez vers la droite, vers le haut vous trouverez trois poissons rouges et vers le bas des pics. Passez la porte bleue.

Avancez, cassez les coquillages et les caisses. Passez par le haut récupérer les Lums en vous accrochant au fil en dehors de l'eau pour éviter les pics. Puis descendez et dirigez-vous vers les caisses en bas à droite. Touchez les caisses par-dessous pour les faire exploser et récupérez la pièce rapidement.

Descendez et avancez vers la droite, cassez les coquillages et descendez dans le petit recoin sombre à gauche pour ramasser le Lum endormi. Ramassez les Lums en avançant vers la droite, remontez au-dessus du poisson orange et passez au ras de la paroi pour collecter les Lums puis descendez et remontez passer la porte bleue. Passez entre les lianes et récupérez une pièce au bas en évitant les mâchoires.

Nagez vers la droite et évitez toutes les lianes lumineuses en nageant tout doucement entre elles. Passez entre celles au milieu pour ramasser la pièce.

Le courant vous fera descendre plus vite, vous devez donc faire attention à ne pas vous faire piquer. Récupérez les Lums en bas. Remontez et allez vers la droite. Ne laissez pas les poissons en roche vous aspirer et descendez en évitant les épines toujours et passez la porte bleue.

Cassez le premier barrage que vous voyez et continuez vers le bas pour entrer dans la crevasse et trouver une porte cachée.

Sautez pile au milieu pour ne pas toucher les tentacules. Cassez les coquillages pour continuer vers le bas. Ecrasez-vous pour descendre rapidement, tuez le monstre juste avant la cage et libérer les Electoons.

Remontez et cassez le barrage. Récupérez vos Lums. Attrapez le Lum endormi et récupérez les Lums rouges entre les méduses. Faites attention au poisson lune mais vous pouvez l'éliminer quand il est encore petit. Descendez entre les tentacules pour ramasser la pièce et faites attention à ne pas vous faire écraser par les blocs qu'ils portent.

Ramassez le Lum endormi et les Lums rouges en nageant entre les blocs toujours. Méfiez-vous également des poissons rouges plus loin. Vous pouvez casser les barrages au bas pour passer. Récupérez les Lums en évitant les mâchoires et le tentacule épineux. Passez sous le bloc et cassez la colonne pour éviter la liane lumineuse. Passez la porte bleue.

Tuez les 6 poissons rouges ainsi que le poisson lune pour accéder à la cage et libérer les Electoons.

#### Niveau 4 - Comme un poisson dans l'eau

Sautez récupérez le Lum endormi et descendez récupérer les Lums rouges au-dessus et en dehors de l'eau.

Allez vers la droite, sautez par-dessus le cheveu, redescendez, sautez pour attraper encore un Lum endormi et les autres Lums rouges tout en évitant de vous piquer sur les cheveux qui sortent en pic de l'eau. Récupérez encore un Lum endormi juste avant le tentacule, puis ramassez tous les Lums. Attendez que le tentacule s'en aille pour passer, faites de même pour l'autre tentacule. Ramassez tous vos Lums. Sortez de l'eau, évitez de vous faire écraser par la patte de l'araignée et cognez dans la bulle rose en-dessous de son ventre. Libérez les Electoons.

#### Niveau 5 - A l'eau Moskito !

Sautez sur la mouche et descendez puis allez droite.

Tirez sur les poissons rouges qui viennent dans votre direction. Tirez sur la base de la liane lumineuse. Tirez sur l'araignée et sur le reste des créatures : les poissons lunes, les poissons rouges et la base des plantes lumineuses, les méduses également.



Évitez les pics en haut et en bas.

Passez au-dessus de l'araignée rouge du bas, puis au-dessous de celle d'en haut. Vous pouvez également attendre qu'elles lèvent leurs pattes pour tirer sur les bulles sur leur ventre ou encore rester en-dessous d'elles et éviter de vous faire piquer.

Tirez sur les méduses qui nagent en cercle autour de vous ainsi que les poissons rouges. Shootez la dernière plante saumonée accrochée au bloc, puis sortez de l'eau avant que la créature ne vous touche. Tirez sur les oiseaux jaunes en dehors l'eau. Tuez aussi les poissons rouges que vous voyez sous l'eau de temps à autre. Replongez sous l'eau et descendez à une bonne distance du rocher pour éviter la créature. Restez au milieu car une autre créature vient dans l'autre direction.

Tirez sur les méduses qui viennent vers vous et récupérez les Lums. Ne vous laissez pas toucher par les créatures quand vous ramassez les Lums. D'autres méduses et d'autres poissons viendront sur votre chemin, continuez de les éliminer en restant à distance des créatures. Suivez-les, faites attention quand elles commenceront à se rapprocher l'une de l'autre et entrez dans la crevasse. Remontez à la surface et descendez de la mouche puis allez libérer les Electoons.

## Monde 5 - Pic mystique

### Niveau 1 - Balade en montagne

Allez directement à gauche et sautez pour trouver une porte cachée. Attendez que le bloc s'approche et sautez sur les monstres pour les tuer, puis envolez-vous et sautez sur le monstre complètement au fond à droite. Descendez, sautez sur les autres monstres que vous trouvez, descendez et libérez les Electoons. Montez sur le tentacule vert pour avancer, attrapez le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges mais évitez les tentacules bleus. Rebondissez, accrochez-vous à la corde et sautez sur la petite plateforme verte. Sauter et accrochez-vous à la liane au centre et laissez-vous tomber puis rebondir et attraper la liane pour récupérer la pièce sans vous faire toucher par les lianes.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver une princesse. Courez-lui après, accrochez-vous à la main bleue, sautez sur le tentacule, montez, rebondissez et servez-vous des tentacules verts mais faites attention aux tentacules qui sortent du mur par la droite.

Accrochez-vous à la main bleue pour atteindre l'autre côté. Grimpez au mur et sautez à gauche, puis encore à gauche pour vous balancer de liane en liane.

Prenez appui sur le tentacule vert et sautez sur l'herbe, cassez le barrage, rebondissez sur la plante et attrapez la main bleue. Prenez appui sur le mur et sautez sur le tentacule vert en évitant le bleu encore une fois. Grimpez le long du mur et sautez à gauche sur le tentacule vert, puis rebondissez, prenez appui sur le tentacule à gauche et sautez sur l'herbe. Servez-vous des deux parois rapprochées de la crevasse pour atteindre le sommet, accrochez-vous à la main bleue, prenez appui sur le tentacule vert, sautez sur le tentacule à droite qui forme un rebord, prenez appui sur le mur et atteignez le sommet du rocher. Servez-vous du vent pour monter (n'oubliez pas de voler), ramassez le Lum endormi et les Lums rouges.

Évitez les épines. Continuez de courir quand vous touchez terre ferme, évitez les épines encore, glissez sous le rocher et attendez que la princesse soit au milieu pour rebondir et casser sa cage. Vous débloquez le pouvoir de courir sur les murs. Utilisez ce pouvoir sur le mur de gauche, puis sautez pour vous accrocher à la sorte de levier qui suspend au centre et ouvrir le passage. Passez la porte bleue.

Escaladez le mur de droite puis sautez vous activer le levier.

Allez à droite et courez le long de la montagne jusqu'au sommet. Les Globox orange que vous avez libérés en bas vous suivent et vont se mettre sur les plaques devant la porte. Suivez leurs mouvements pour ouvrir la porte. Passez la porte.

Sautez sur les plaques et ramassez les Lums. Montez et courez sur le plafond pour récupérer les Lums et éviter les épines. Continuez et montez sur le mur de droite et sautez sur celui de gauche, marchez au plafond puis laissez-vous tomber avant de toucher les épines. Accrochez-vous à la corde puis sautez pour attraper la pièce et redescendez. Sautez sur le plateau, accrochez-vous à la barbe du vieux mais faites attention car elle glisse et vous perdez prise si vous y restez accroché trop longtemps, sautez sur le monstre bleu, allez de barbe en barbe pour passer la porte bleue.

Cassez le barrage de glace, montez et courez sur le mur de gauche, puis sur le plafond. Cassez la glace, continuez, faites attention au tentacule et laissez-vous tomber sur le sol. Continuez et servez-vous de la barbe pour aller à gauche et grimpez sur le mur pour atteindre le côté droit et trouver une porte.

Servez-vous des roues pour avancer, montez et libérez les Electoons.

Descendez et allez à droite.

Montez sur le mur de gauche et marchez au plafond, tapez sur le monstre bleu et continuez jusqu'à vous accrocher à la barbe. Sautez sur la plateforme du haut, tapez sur la plante et sautez en haut à gauche, derrière le rocher vous trouverez une pièce.

Sautez vous accrocher à la barbe à droite et sautez. Montez sur la roue et courez vers la droite pour faire monter le rocher et vous frayer un passage. Tuez tous les monstres bleus sur les têtes des Globox orange. Passez la porte bleue.

Sautez sur les monstres sur les plateaux, grimpez le long du mur et courez vers le haut sur la roue pour faire approcher la liane. Sautez et accrochez-vous à la liane, laissez-vous tomber sur les monstres pour les tuer et libérez les Electoons.

## Niveau 2 - Babouins mystiques

Donnez un coup dans le bulbe sur le mur à gauche et montez au plafond récupérer les Lums. Evitez les épines et allez de l'autre côté. Prenez appui sur le mur, glissez sur la corde, sautez à gauche et marchez sur le mur pour atteindre le côté droit. Tuez le petit monstre bleu sur la tête du Globox. Sautez sur la corde, accrochez-vous à la barbe, faites attention à la boule qui flotte et sautez encore sur les cordes pour descendre attraper la pièce et remonter.

Courez sur le mur et montez sur le plateau. Sautez et allez passer la porte bleue.

Sautez et accrochez-vous à la corde pour descendre. Récupérez tous les Lums puis courez sur la paroi et attrapez la main bleue et sautez à droite. Sautez et attrapez le Lum endormi puis descendez et attrapez la pièce, continuez de descendre pour trouver une porte cachée.

Cassez le barrage, tuez tous les ennemis et montez libérer les Electoons.

Allez à droite, courez le long du mur, sautez sur le rebord et continuez de monter vers la droite. Passez la porte bleue.

Sautez sur la plaque et sautez à gauche, courez sur le mur et laissez-vous tomber sur la plaque plus loin en haut. Tuez les monstres. Descendez sous le promontoire pour trouver une pièce.

Sautez, attrapez les Lums et attrapez la main bleue. Glissez vers la droite et remontez en grimpant au mur. Descendez sur la corde et prenez la pièce.

Remontez sur la corde pour ramasser les Lums en volant. Passez la porte bleue.

Avancez dans la neige, courez sur la paroi et atterrissez sur le tuyau plus haut.

Sautez et évitez les petites boules de feu qui viennent dans votre direction. Allez à droite et courez le long du mur puis sautez et volez à gauche. Courez le long du mur, accrochez-vous à la corde puis prenez appui sur le mur et accrochez-vous à la corde en haut. Faites la même chose pour la dernière corde, accrochez-vous à la barbe, sautez pour prendre appui sur la gauche et atterrissez sur la neige. Passez la porte bleue.

Courez le long du premier mur qui vous bloque et sautez et planez à gauche. Courez sur la paroi pour éviter les épines.

Sautez au-dessus de la boule à piquants. Sautez sur la plaque puis resautez pour atteindre la corde. Accrochez-vous aux barbes et sautez pour récupérer les Lums. Puis descendez de la deuxième corde pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la roue pour atteindre le robot et l'éliminer. Allez de l'autre côté sur la droite pour grimpez sur le mur et atteindre l'autre robot.

Libérez les Electoons Sautez par-dessus la boule encore et passez la porte bleue.

Montez sur la plateforme, donnez des coups aux leviers pour monter, évitez les épines et les créatures qui tombent tout en récupérant les Lums.

Le premier tentacule est à droite, puis à gauche, puis à gauche et à droite en même temps. C'est vous qui décidez si vous faites monter ou descendre la plateforme avec le petit navigateur accroché au rebord. N'oubliez pas la pièce au coin à droite.

Sautez à droite et passez la porte bleue une fois en haut.

Montez le long du mur droit, le long du mur gauche et sautez sur la plateforme pour monter encore une fois. Allez à droite pour éviter le premier tentacule puis rapidement à gauche pour éviter le deuxième. Descendez à gauche en même temps et courez sur la paroi pour atteindre un point sûr sur la plateforme et attrapez la pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Tuez tous les robots en évitant les boules de feu qu'ils vous lancent et allez libérer les Electoons.

### Niveau 3 - La voie des Electoons

Courez attraper le Lum endormi et planer pour récupérez les Lums rouges. Sautez sur la glace, sautez encore pour attraper les Lums, passez par le haut et planez pour attraper les autres Electoons en vous laissant atterrir dès que vous êtes au-dessus de la terre ferme. Sautez et planez encore pour attraper les Lums. Sautez et laissez-vous tomber sur l'Electoon géant vers le bas pour ramasser les Lums et rebondir. Sautez encore pour attraper les Lums et passez par le bas. Sautez et attrapez le Lum endormi et atterrissez plus loin en planant. Sautez et suivez les Lums. Arrivé au bout, tuez le robot et libérez les Electoons.

### Niveau 4 - Un amour de golem

Sautez à droite, courez sur le mur, sautez attraper la corde et balancez-vous à gauche pour tuer le robot. Courez encore sur le mur de gauche puis tuez le deuxième robot. Montez au-dessus de la porte bleue, courez sur le mur et sautez pour vous accrocher à la corde.

Sautez complètement à gauche et courez sur la paroi jusqu'à droite pour ramasser une pièce en haut.

Descendez passer la porte bleue.

Sautez de l'autre côté en évitant le tentacule. Continuez et sautez sur le champignon rouge. Sautez vite sur le bloc de glace qui tombe puis courez sur la paroi et saisissez la corde. Servez-vous en pour atteindre le côté droit et trouver une porte cachée.

Attendez que tous les monstres soient alignés pour vous écraser à travers le barrage et tous les tuer et libérer les Electoons par la même occasion.

Accrochez-vous à la corde et allez à gauche cette fois. Evitez le tentacule et montez en courant sur le mur de gauche. Ramassez les Lums, courez sur le tuyau et évitez le tentacule. Laissez-vous tomber, courez sur le mur de gauche, laissez-vous tomber encore après avoir passé le tentacule du bas. Passez la porte bleue.

Courez le long du mur droit, sautez et courez sur le mur pour atterrir sur les plateaux. Sautez pour éviter les mâchoires, cassez le champignon rouge et remontez. Allez en haut à gauche, servez-vous de la paroi pour atteindre l'autre côté et cassez le barrage. Planez pour rattraper la pièce et allez passer la porte bleue.

Accrochez-vous à la corde et attrapez tous les Lums. Sauter sur le monstre bleu. Faites très attention ici : sautez sur les objets en chute libre.

Montez directement au-dessus de vous pour prendre une première pièce.

Sauter de nouveaux sur les objets qui tombent et dirigez-vous vers le haut pour aller vers la gauche où vous trouverez une pièce derrière le linge. Puis servez-vous encore une fois des objets pour atteindre le côté droit et passer la porte bleue.

Faites attention aux petits monstres bleus, allez vers la droite. Regardez vers le bas, vous devez apercevoir une corde. Descendez pour trouver une porte cachée.

Tuez les ennemis et servez-vous de la barbe et des parois pour accéder à la cage des Electoons. Maintenant, courez le long de la paroi pour monter. Sauter sur le tuyau, récupérant en même temps les Lums et tuez le monstre bleu sur votre chemin. Continuez de parcourir la paroi et faites attention au tentacule qui en sort un peu plus haut. Sauter sur le rebord à gauche, où se trouve les Lums, courez le long de la paroi gauche, laissez-vous tomber avant que le tentacule ne vous touche, courez le long de la paroi droite, sautez à gauche sur le rebord, faites attention au petit monstre bleu, courez sur la paroi gauche puis sautez à droite sur la neige. Passez la porte bleue.

Des objets sont encore une fois en chute libre. Faites attention, sur la droite vous verrez descendre une pièce juste entre deux bêtes épineuses. Attrapez la pièce et resautez vers la droite pour ne pas mourir. Sauter d'objet en objet pour atteindre la porte bleue en haut à droite.

Sauter et laissez-vous glisser mais faites bien attention aux tentacules devant. Un monstre-robot se réveillera. Attendez qu'il se lève pour atteindre la corniche gauche. Sauter entre le tentacule et sa tête pour casser le bulbe rose à gauche de cette dernière.

Attendez qu'il se lève encore pour retourner dans la corniche gauche. Courez sur la paroi, passez par le haut et laissez-vous tomber en volant pour atterrir tout doucement sur l'épaule droite.

Cassez ce bulbe également. Attendez qu'il se lève une dernière fois, sautez dans la corniche droite, courez le long du mur pour atterrir sur sa tête et cassez le dernier bulbe.

Montez sur les deux petites plateformes puis rebondissez sur la corniche gauche et courez sur le mur pour monter sur les autres plateformes et atteindre la porte bleue. Libérez les Electoons.

## Monde 6 - Temples chatouilleux

### Niveau 1 - Hors de mon chemin

Sauter et tuez les monstres. Rebondissez sur le champignon et attrapez les Lums. Remontez encore au-dessus des Lums pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Sauter à l'eau et cassez les champignons rouges. Montez sur les fusées qui sortent du mur à droite et tuez le monstre, puis montez pour libérer les Electoons.

Descendez et tuez les monstres. Montez et laissez-vous tomber dans la crevasse pour ramasser une pièce.

Glissez sous l'oeil, sautez sur les plateformes et éliminez les monstres, puis montez sur le mur de droite pour ramasser une pièce tout en haut.

Plongez à l'eau en faisant bien attention aux poissons, passez par le dessous pour atteindre l'autre côté. Remontez et tuez les monstres. Passez la porte bleue.

Tuez le monstre sur la plateforme et faites attention aux fusées lancées par l'ennemi à droite. Remontez et cassez le barrage pour passer. Montez et attrapez la pièce.

Faites attention de rester sur les plateformes car le sol s'effondre sous vos pieds. Servez-vous des fusées bleues pour avancer et atteindre la porte bleue.

Avancez à droite et faites attention aux fusées rouges que vous voyez. Servez-vous des plateformes pour monter tuer le scientifique et récupérer votre pièce. Sautez sur les plateformes pour aller à droite et tuer le scientifique. Cassez le barrage et trouvez une porte cachée.

Cassez le barrage et évitez les yeux en vous écrasant sur les ennemis en bas. Donnez un coup dans le bulbe bleu à gauche pour faire disparaître les yeux et libérez les Electoons.

Rebondissez sur le champignon et récupérez la pièce sans vous faire toucher par les yeux rouges.

Atterrissez sur les plateformes, récupérez le coeur en bas et remontez pour passer la porte bleue sans toucher le bas des plateformes bleues.

Tuez l'ennemi, rebondissez, sautez sur les rochers qui tombent et attrapez la main bleue, rebondissez encore pour attraper la pièce et courez sur le mur complètement à droite pour atterrir sur la plateforme. Sautez à gauche en évitant les fusées et courez sur le mur pour atteindre l'ennemi et le tuer. Libérez les Electoons.

## Niveau 2 - Des hauts et des bas

Tapez sur le bulbe que vous voyez pour faire apparaître un champignon rebondissant. Sautez dessus pour atterrir sur les plateformes en haut. Tapez sur le bulbe accroché au plafond pour faire apparaître encore des plateformes. Attendez que les promontoires descendent pour passer, tapez encore sur le bulbe en haut, sautez sur le champignon et cassez le barrage pour passer. Faites attention aux créatures bleues piquantes. Récupérez les Lums alentours et la pièce tout en haut.

Cassez le barrage, remontez dans la crevasse juste avant la porte bleue pour ramasser encore une pièce.

Touchez le bulbe pour former un champignon, rebondissez sur les plateformes et rebondissez encore pour passer le promontoire. Sautez sur le champignon à droite complètement et sautez pour prendre la pièce puis planez pour atterrir en toute sécurité. Passez la porte bleue.

Remontez dans la crevasse juste au-dessus de vous sans toucher à aucun Lums pour trouver une porte cachée.

Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Descendez et attrapez maintenant le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges. Sautez sur la chenille pour monter, touchez les bulbes pour créer des plateformes et évitez de vous faire écraser par les roches qui descendent ou de vous heurter aux créatures bleues. Vous verrez un coeur qui flotte, ramassez-le et remontez dans la crevasse juste au-dessus pour récupérer une pièce avant de continuer.

Descendez et allez passer la porte bleue.

Tuez les ennemis en évitant de tomber entre les petits promontoires. Rebondissez sur le champignon dans l'eau, prenez appui sur le mur pour attraper la pièce et planez jusqu'à la terre ferme. Sautez sur le gros champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Attrapez le Lum endormi, rebondissez sur tous les champignons en commençant par la gauche pour attraper tous les Lums rouges. Revenez à l'avant-plan et passez la porte bleue.

Touchez le bulbe, sautez sur la plateforme en évitant l'oeil rouge, rebondissez sur les champignons pour attraper la main bleue. Montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les missiles. Cassez les barrages, descendez puis tirez dans les piliers et tuez les scientifiques.

Passez à travers le barrage du bas, descendez et sauvez les Electoons. Attrapez la main bleue et sautez à droite en touchant le bulbe au plafond.

Atterrissez sur la plateforme, attrapez la main bleue et passez la porte.

Tuez les monstres des deux côtés et libérez les Electoons.

### Niveau 3 - Le début de la fin

Touchez le bulbe vert, sautez sur les plateformes et touchez le bulbe bleu pour faire disparaître les yeux rouges. Sauter sur la mouche. Tirez sur les monstres. Passez par le haut et évitez les yeux rouges ainsi que les piranhas. Tirez à la base des yeux rouges qui bloquent le passage. Vous devez porter attention aux bulbes bleus qui peuvent faire rétracter les yeux quand vous en voyez. Vous allez être amené à l'arrière-plan. Faites attention plus loin car la voie devant vous se resserre. Faites attention aux épines de haut en bas et aux mains qui sortent pour vous attraper. Vous êtes de retour à l'avant-plan et hors du Monde des Ombres. Evitez les yeux rouges en récupérant les Lums et en tuant les petites mouches bleues. Touchez le champignon rouge coincé en haut. Continuez entre les rochers et descendez de la mouche. Passez la porte bleue et libérez les Electoons de leur cage.

### Niveau 4 - Grimpette

Allez à droite et attendez que le sol s'effondre pour attraper les Lums au vol. Passez la porte bleue en bas.

Sauter et ramassez les Lums. Servez-vous des chenilles pour monter. Montez, accrochez-vous à la main bleue et allez à droite pour trouver une porte cachée. Montez le long du mur de droite puis écrasez-vous sur les ennemis, libérant en même temps les Electoons. Sauter pour vous accrocher à la main bleue, allez à gauche vous accrocher à l'autre main bleue et attrapez la pièce et rebondir à gauche. Allez encore plus à gauche et servez-vous des plateformes qui sortent du rocher pour attraper la pièce en haut au coin. Montez au milieu, attendez que les Lums descendent pour attraper le Lum endormi et les Lums rouges. Passez la porte bleue.

Allez à gauche. Montez à gauche, attrapez la pièce à droite et montez récupérer tous les Lums. Montez et passez la porte bleue.

Allez à droite et servez vous des plateformes et des champignons pour monter. Attendez que le rocher fasse tourner les petits monstres bleus pour monter.

Sauter sur les plateformes en faisant attention à ne pas vous faire écraser entre les rochers mobiles. Montez et passez la porte bleue.

Servez-vous des chenilles pour monter et allez à gauche. Grimpez pour récupérer une pièce et allez vers les yeux rouges, ils se rétracteront d'eux-mêmes.

Attrapez la main bleue et montez. Ramassez le Lum endormi et sautez attraper tous les autres Lums. Montez et allez à droite pour trouver une porte cachée. Montez sur la mouche. Tirez vos ennemis. Tuez le dernier ennemi et allez libérer les Electoons. Allez à gauche passer la porte bleue.

Montez sur les plateformes et dépêchez-vous de monter sur les autres plateformes et sur les champignons pour ne pas vous faire écraser entre les épines. Allez passer la porte bleue.

Sauter et tapez dans le champignon rouge pour écraser tous les ennemis et libérez les Electoons.

### Niveau 5 - En avant route

Sauter à droite, planez, attrapez les Lums en descendant, rebondissez et attrapez la pièce.

Planez pour ne pas vous faire piquer par les yeux. Allez à droite et passez la porte bleue.

Courez sur le mur, rebondissez, passez sur les plateformes pour récupérer tous les Lums. Passez dans les troncs d'arbres pour avancer. Allez à droite passer la porte bleue.

Descendez et allez à gauche ramasser une pièce.

Remontez sur le rebord pour trouver une porte. Grimpez le long du mur droite pour écraser l'ennemi et faites la même

chose à gauche.

Libérez les Electoons. Allez passer la porte bleue.

Montez et attrapez tous les Lums en évitant les yeux. Sautez sur les fleurs bleues pour aller passer la porte à droite.

Sautez sur les plateformes pour attraper les Lums. Plongez à gauche pour attraper une pièce sous l'eau, récupérez les Lums sans vous faire piquer par les poissons ou par les yeux rouges. Descendez tout en bas à droite pour trouver une porte cachée.

Montez à gauche pour casser le champignon rouge, sautez sur le promontoire, tuez l'ennemi, cassez le champignon rouge et libérez les Electoons. Sortez de l'eau et allez passer la porte bleue.

Utilisez la liane pour passer dans le tronc d'arbre. Tuez tous les ennemis à droite, passez en dessous de l'arbre et libérez les Electoons.

## Niveau 6 - Pauvre Pâquerette

Allez à gauche. Un énorme monstre à épines rouge vous suivra d'en bas, ne tombez pas et ne le laissez pas vous toucher.

Cassez la fiole, montez et allez à droite récupérer la pièce. Cassez la fiole, montez et allez à gauche prendre la pièce.

Montez récupérer les Lums et allez à droite sur la terre ferme. Montez sur les fleurs bleues, passez en-dessous, puis allez à droite passer la porte bleue.

Courez pour vous accrocher à la liane et éviter les tentacules. Sautez et grimpez sur le mur de gauche. Descendez et sautez pour atteindre le tentacule vert complètement à droite. Le monstre rouge est réapparu en bas.

Grimpez le long du mur pour éviter l'attaque du monstre, puis descendez pour casser le bulbe rose sur sa tête. Restez au sol quand le monstre grimpe au plafond, faites attention à sa tête : elle peut facilement vous écraser contre le sol quand le monstre s'agite.

Cassez le bulbe sur son ventre quand il atterrit sur sa tête.

Evitez le corps du monstre quand il saute. Sautez sur sa langue et allez casser le bulbe dans sa bouche.

## Monde 7 - Grottes grognonnantes

### Niveau 1 - King Gong

Sautez prendre le coeur sur la plateforme, évitez les mouches qui forment des masses noires car vous ne pouvez pas les tuer. Passez en-dessous, sur le sable, sautez sur la tête dorée pour l'allumer et créer un passage entre les mouches.

Sautez sur les plateformes puis suivez les passages de lumière, descendez et touchez la tête à un oeil en bas pour obtenir un halo qui suit vos mouvements. Donnez encore un coup dans la tête, vous trouverez des monstres ou des Lums. Allez à droite et regardez en haut pour trouver un secret. Servez-vous des plateformes et du rebord pour monter prendre la pièce.

Passez la porte bleue en bas.

Allez à droite, sautez sur les plateformes et cassez le barrage pour récupérer des Lums. Servez-vous du tambour pour sauter en haut à gauche sur le rebord et trouver une porte cachée.

Utilisez les boules de lumières pour avancer et tuer les ennemis.



Libérez les Electoons de leur cage. Sautez sur le tambour pour passer au-dessus des oiseaux jaunes piquants et aller à droite. Faites attention à l'oiseau rouge, sautez à droite au-dessus des oiseaux jaunes pour récupérer une pièce puis retournez à gauche et atterrissez en bas.

Touchez encore une des boules de lumière pour créer votre halo. Remontez et cassez le barrage pour passer. Tapez le rond de lumière et allez à droite, sautez sur les plateformes en faisant bien attention à rester dans la lumière et en évitant tout contact avec les mouches. Sautez et sortez de la zone aux mouches. Attrapez tous les Lums. Passez la porte bleue.

Déclenchez votre halo. Montez et sautez sur les plateformes. Sautez sur la plaque pour enclencher un halo de lumière et suivez-le. Cognez dans la boule dorée plus loin pour obtenir un halo. Descendez et aller à gauche pour trouver une pièce.

Continuez de suivre les halos pour passer les mouches. Sautez sur le tambour pour attraper la main bleue, prendre appui sur le mur gauche et monter pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la mouche et tirez sur toutes les boules de lumière pour éclairer votre chemin.

Tirez sur les oiseaux rouges à la fin, restez dans les halos et tirez sur le tambour en haut pour descendre libérer les Electoons. Passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour pour attraper le coeur. Tapez dans la boule pour obtenir un halo. Descendez et faites attention aux oiseaux jaunes devant. Cassez le barrage, sautez sur la plateforme, montez et obtenez encore un halo. Passez entre les oiseaux jaunes en activant encore un halo. Passez la porte bleue.

Servez-vous des tambours pour atteindre et éliminer les oiseaux rouges.

## Niveau 2 - A bout de souffle

Attrapez la main bleue et sautez à gauche pour attraper une pièce.

Attrapez la main bleue encore et sautez à droite pour vous laisser aspirer par le tube et atterrissez en bas en faisant attention à l'oiseau souffleur. Sautez et évitez le gros oiseau jaune. N'entrez pas dans le tuyau mais passez au-dessus pour obtenir des Lums. Sautez sur les tambours et allez passer la porte bleue.

Sautez sur la plaque pour activer les vents. Faites attention au tentacule en haut et attrapez la pièce. Entrez dans le tuyau et atterrissez de l'autre côté. Passez dans les tuyaux pour attraper les Lums et la main bleue plus haut. Sautez à gauche puis à droite pour trouver une porte cachée. Allez à droite pour vous laisser aspirer par le tuyau et tuez l'oiseau rouge. Laissez-vous aspirer par le tuyau en haut à gauche en sautant sur le tambour pour être aspiré encore une fois. Tuez le deuxième oiseau rouge. Descendez et cassez le barrage au sol pour tuer le dernier oiseau. Entrez dans le tuyau tout en haut à gauche pour atterrir près de la cage et sauver les Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Montez entre les tuyaux en évitant les créatures à épines sur les parois. Cassez le barrage, attrapez la main bleue et montez encore. Evitez les oiseaux jaunes, puis allez un peu vers la droite pour attraper la pièce près du tentacule.

Cassez le barrage et continuez de monter. Allez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez et naviguez entre les ennemis. Au dernier oiseau jaune, regardez en haut et passez entre les deux rebords pour trouver une porte cachée.

Passez entre les créatures sans vous faire toucher et tuez les trois oiseaux rouges au bout pour délivrer les Electoons.

Descendez et passez la porte bleue.

Faites attention au tentacule installé dans le tuyau au sol, volez entre les oiseaux jaunes et les tentacules. Trois tuyaux émettent un vent qui vous pousse dans la direction contraire, montez et trouver la plaque qui les désactive. Passez la



porte bleue.

Descendez trouver une pièce sans vous faire porter par le flot et vous piquer à la créature bleue.

Attrapez les Lums en montant et en évitant les oiseaux jaunes. Cassez le barrage et passez entre les tentacules. Allez passer la porte bleue à droite tout en haut.

Tuez les 4 oiseaux pour libérer les Electoons.

### Niveau 3 - Ne tirez pas sur le DJ

Allez à droite sauter sur la mouche.

Tirez sur un maximum de petits oiseaux jaunes pour obtenir des Lums. Plus loin, évitez les mille-pattes. Faites attention aux oiseaux jaunes moyens et sans épines qui lancent des boules de feu. Voyagez dans les halos de lumière pour éviter les mouches noires. Passez par le bas pour activer un halo. Tirez sur le mille-pattes rouge pour le tuer. Continuez de tirer sur les oiseaux et sur les mille-pattes rouges.

Faites attention car ils deviennent de plus en plus nombreux. Suivez les halos de lumière et tirez pour activer les halos devant. Descendez de la mouche, passez la porte bleue pour aller ouvrir la cage et libérer des Electoons.

### Niveau 4 - Haute tension

Allez à droite, cassez le barrage au sol pour obtenir un coeur et écrasez-vous sur le tambour en-dessous pour attraper les Lums. Faites attention à l'oiseau rouge et à l'étincelle rouge devant : attendez qu'elle rapetisse pour passer. Montez en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter sur la gauche et tuez les deux oiseaux rouges pour passer. Atterrissez sur le tambour en ne vous faisant pas électrifier ni piquer par les oiseaux. Sautez pour récupérer la pièce en haut à droite.

Continuez à droite et montez. Dès que la première étincelle s'éteint, montez rapidement. Continuez tout à droite pour trouver une porte cachée.

Dépêchez-vous de casser le barrage et entrer dans le tuyau pour vous faire projeter au niveau au-dessus en éliminant les oiseaux au passage. Faites ceci avant de vous enfoncer dans le sable et libérez les Electoons.

Montez sur les plateformes et servez-vous des deux fils de chaque côté pour monter sans vous faire électrocuter. Allez passer la porte bleue.

Sauter sur les plateformes pour attraper un coeur et récupérer une pièce contre le tuyau à droite.

Descendez, attrapez les Lums et sautez sur les tambours. Sur le gros tambour, montez et sautez de fil en fil sans vous faire électrifier. Attrapez les Lums, cassez le barrage et servez-vous du souffle des deux oiseaux pour monter sur les rebords et trouver une pièce au milieu.

Descendez sur la droite, donnez un coup dans la plaque pour faire partir les oiseaux en bas. Sauter sur les tambours mobiles en bas et allez vers la droite pour trouver une porte cachée en bas.

Sauter sur le tambour pour tuer les oiseaux et libérer les Electoons.

Montez en évitant le courant sur les fils. Une dernière pièce vous attend en haut avant de passer la porte bleue.

Passez sur les fils en évitant le courant. Faites attention aux étincelles. Sauter sur les tambours et attrapez les Lums en allant vers la droite. Attendez que les étincelles s'éteignent pour attraper la pièce. Allez passer la porte bleue.

Allez à droite et courez sur le mur pour monter. Faites attention à ne pas vous heurter aux étincelles. Allez vers la gauche, sautez sur le mur avant de toucher l'oiseau jaune et montez sur le fil du haut. Sauter sur les trois oiseaux rouges et libérez les Electoons.

## Niveau 5 - Les deux font la paire

Sautez sur la chenille qui passe et passez par le haut pour ne pas vous faire piquer ou écraser.

Sautez sur les oiseaux pour les tuer, évitez les oiseaux jaunes et avant de passer la porte bleue, sautez sur le mur de gauche pour atteindre le rebord d'en haut et trouver une porte cachée.

Grimpez entre les chenilles pour tuer les oiseaux et détruire la cage des Electoons.

Passez la porte bleue.

Cassez le barrage au sol, allez à droite pour monter sur le dos de la chenille. Montez au-dessus du fil pour ramasser la pièce.

Retournez sur le dos de la chenille. Sautez sur les nuages et remontez à dos des chenilles. Evitez le courant et les oiseaux rouges et jaunes. Attrapez la main bleue pour descendre en bas à droite et trouver une pièce puis remontez passer la porte bleue.

Descendez sur la chenille d'en bas pour prendre les Lums ou montez sur le dos de celle qui passe en haut pour augmenter vos chances de survie. Allez à droite et servez-vous de la chenille pour éviter les oiseaux jaunes et monter sur le bec des toucans. Continuez de monter, allez à droite pour monter sur une chenille à nouveau. Evitez les créatures bleues et les oiseaux jaunes pour aller passer la porte bleue.

Sautez sur le dos de la chenille. Cassez le barrage les barrages qui vous bloquent en évitant les oiseaux jaunes et en tuant les rouges. Passez par les tambours du haut et allez donner un coup dans la plaque sur le tuyau à droite pour faire partir les oiseaux jaunes à casque. Ecrasez-vous au sol pour atterrir sur la chenille. Tapez sur la plaque au-dessus pour attraper la pièce bloquée par le courant. Evitez le courant et les oiseaux jaunes tout en attrapant les Lums. Laissez-vous descendre avec la chenille sur le rebord en-dessous de la porte bleue pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les oiseaux et faites attention aux mille-pattes, tuez le dernier mille-pattes rouge.

Descendez de la mouche et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Tuez les deux oiseaux rouges et libérez les Electoons.

## Niveau 6 - Le Boss sifflera trois fois

Vous devez affronter un boss. Sautez et attrapez la mèche qui pend pour le réveiller. Baissez-vous quand il revient pour vous attaquer et cassez le bulbe sur son ventre. Le vent se déclenche, volez pour ne pas tomber dans le vide et évitez le boss en allant vers la haut. Faites attention aux oiseaux qui viennent vers vous. Le boss s'écrasera contre le plafond : évitez-le et cassez le bulbe sur sa tête. Continuez de voler et évitez les oiseaux jaunes à épines qui apparaissent ainsi que le bec du boss qui essaie de vous aspirer. Evitez ses attaques de haut en bas et de gauche à droite. Il essaiera de vous aspirer encore : évitez-le encore. Il regarde vers le haut, allez en-dessous de lui pour lui tirer sur la queue. Montez vite pour casser le bulbe dans sa bouche.

## Monde 8 - Lacs exquis

### Niveau 1 - Soupe de Dragon

Sautez sur la plateforme à droite et accrochez-vous à la liane en haut pour éviter les flammes du cuistot et le tuer. Sautez sur le couvercle de la marmite et allez à droite récupérer les Lums. Tapez dans la pinata pour récupérer des Lums et des coeurs. Attendez que les petits objets rouges montent pour passer au-dessus de la lave et atteindre l'autre côté. Sautez sur le gâteau et allez de l'autre côté. Accrochez-vous à la liane et sautez à droite puis à gauche en haut pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la mouche.

Évitez les nombreuses boules de feu qui sortent de partout, allez de haut en bas pour éviter les flammes également puis toujours en évitant les boules de feu, tuez les monstres bleus et libérez les Electoons après être descendu de la mouche. Allez à droite passer la porte bleue.

Passez sur les choses rouges pour atteindre l'autre côté. Tuez tous les cuistots que vous trouvez. Montez sur la plateforme pour vous accrocher aux lianes et passer de l'autre côté. Rebondissez vers la gauche sur le saucisson pour attraper une pièce sur le rebord derrière les buissons.

Accrochez-vous à la liane et traversez la lave à l'aide des petites choses rouges encore. Tuez le croco et passez la porte bleue.

Montez sur le rebord au-dessus de vous en prenant appui sur le tuyau devant vous et trouvez une porte cachée au-dessus.

Courez le long du mur, puis sautez sur le bloc qui se balance pour tuer le crocodile rouge, montez encore tuer les deux autres monstres en haut, puis un quatrième et cinquième monstre plus haut. Vous pouvez maintenant libérer les Electoons.

Allez à droite et attrapez les Lums. Sautez entre les blocs pour attraper la pièce et remontez avant d'être englouti par la lave.

Montez et passez la porte bleue.

Montez le long du mur gauche puis sautez sur la poivrière et sautez de l'autre côté avant qu'elle se retourne. Attrapez les Lums et sautez sur le croco rouge pour le tuer. La poivrière en-dessous bouge de gauche à droite, attendez qu'elle arrive à droite pour sauter et attraper la liane. Sautez de poivrière en poivrière pour aller en haut et attraper une pièce. Faites attention, les poivrières ne sont pas stables. Allez vers la droite et attrapez la pièce en bas puis remontez vite.

Servez-vous des cuillères qui flottent pour aller à droite et passer la porte bleue. Sautez entre les blocs pour récupérer les Lums sans vous faire écrabouiller. N'atterrissez ni à gauche ni à droite, la lave vous brûlera. Sur le dernier bloc, sautez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez sur les poivrières pour atteindre le côté droit, tout en haut pour récupérer une pièce mais faites attention : les poivrières se renversent. Sur le sol, les poivrières s'écraseront. Attendez que la première se lève et sprintez-en-dessous. Passez dans les deux lasers devant et servez-vous des lianes formées pour passer la porte bleue. Montez prendre le coeur, sautez sur les petites choses rouges et évitez les flammes pour aller à droite. Montez et servez-vous des cuillères pour aller à gauche en continuant à éviter les flammes. Cassez la pinata et remontez en allant à droite cette fois et en vous servant des lianes. Allez passer la porte bleue.

Ecrasez-vous sur les lasers pour éliminer les monstres. Cassez la cage des Electoons.

## Niveau 2 - Tu t'enflammes !

Passez les lasers et sautez sur la mouche.

Attrapez le coeur en haut. Tuez les ennemis sur votre chemin. Passez les lasers rapidement pour ne pas vous faire tuer et évitez les flammes également. Faites attention aux flammes qui vous entourent plus loin. Montez entre les tuyaux pour atterrir dans le monde de glace. Tirez sur les rhinos, cassez la glace sous la canette et cassez-la encore au-dessus et en-dessous de la prochaine canette. Tirez sur le bloc de glace en diagonal pour casser la glace qui vous bloque plus loin.

Évitez les blocs que le monstre à l'arrière-plan vous lance et les oranges à épines en même temps. Cassez les barrages qui vous bloquent. Descendez et allez passer la porte bleue pour sauver les Electoons.

## Niveau 3 - Tutti Frutti

Allez à droite et sautez sur les blocs de glace glissants sans tomber à l'eau.

Rebondissez sur le citron, cassez les barrages et passez par le haut récupérer les Lums. Passez encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur les plateformes et courez le long de la paroi droite pour trouver une porte cachée en haut.

Cassez le barrage sur la boîte bleue et montez pour vous écraser sur le rhino et l'éliminer.

Passez sur la canette jaune en haut, écrasez-vous sur le rhino et écrasez le barrage vers le bas. Passez en haut sur les canettes jaunes, cassez le barrage et laissez la canette jaune écraser le rhino.

Libérez les Electoons. Descendez et allez vers la droite en évitant les fruits orange. Glissez sur la neige en évitant de vous piquer sur les poissons devant. Passez la porte bleue.

Ecrasez-vous sur le premier citron vert pour atteindre la corniche où se trouve la pièce. Cassez le barrage vers le bas puis vers la droite pour éviter les fruits piquants. Cassez le barrage à la base et entrez vite dans le petit coin droit pour obtenir votre pièce.

Cassez le reste du barrage et montez. Attrapez le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sautez sur les plateformes et cassez le barrage au-dessus de la canette pour passer en volant afin de récupérer la pièce en faisant attention au fruit orange. Cassez le barrage vers le bas et allez à droite, accrochez-vous et ramassez les Lums. Cassez toutes les pièces du barrage pour récupérer un maximum de Lums. Descendez et passez la porte bleue.

Descendez sur le melon et allez à gauche pour récupérer un coeur. Laissez-vous aspirer par la trompette, accrochez-vous à la corde et montez trouver une porte cachée.

Rebondissez sur la chose verte qui flotte dans le vide et cassez le barrage au-dessus de vous. Tuez les deux rhinos et libérez les Electoons. Descendez le long de la canette et détruisez les barrages pour amasser des Lums. Faites attention au fruit orange qui vous suit.

Allez à droite et laissez-vous aspirer par la trompette. Rebondissez sur les citrons verts et allez passer la porte bleue.

Récupérez le Lum endormi et écrasez-vous vers le bas. Sautez sur le haut du barrage, près du fruit orange et courez le long de la paroi droite pour attraper la pièce en haut. Descendez et cassez les pièces du barrage encore pour attraper des Lums. Faites attention de ne pas tomber entre les canettes ni de vous faire piquer par les épines incrustées dans la glace. Servez-vous de la corde pour sauter à gauche et attraper la pièce en haut. Descendez et passez la porte bleue.

Cassez la glace pour laisser passer le fruit orange et libérez les Electoons.

#### Niveau 4 - Voyage au centre de l'artère

Laissez-vous glisser très rapidement pour ne pas vous faire attraper par les créatures en feu derrière vous. Attrapez la main bleue et rebondissez sur le citron vert. Passez par le bas pour attraper la pièce. Le sol redevient stable, soyez vigilant et commencez à sprinter dès que vous ne voyez plus Rayman glisser. Continuez de glisser et vous serez avalé par un monstre. Passez la porte bleue.

Allez vers la droite, courez le long de la paroi et attrapez la glande pour ouvrir le passage.

Descendez, tuez la créature verte et passez la porte bleue.

Allez à droite et tuez le monstre. Sautez sur les bulles pour récupérer les Lums et tuez la créature sur le rebord. Descendez et grimpez en haut le long des parois. Allez vers la droite en utilisant la corde pour passer la lave et tuez les créatures. Passez la porte bleue.

Continuez à droite et attrapez le Lum endormi ainsi que tous les autres Lums rouges. Passez tout doucement entre les flammes et descendez vers la corde. Passez la porte bleue.

Passez la porte bleue vers le bas.

Courez le long de la paroi gauche pour casser le premier bulbe.

Faites le tour dans le sens d'une montre pour éviter les flammes. Faites ceci encore une fois dans le sens inverse cette fois. Cassez le deuxième bulbe à gauche. Les flammes viennent des deux côtés et au milieu également. Restez sur le rocher au milieu et évitez la flamme qui vient sur vous à quatre reprises et montez vite en haut à gauche pour casser encore un bulbe. Des bulles apparaîtront : servez-vous en pour ne pas tomber dans l'acide en bas.

Cassez le dernier bulbe en bas à gauche. Ramassez les coeurs et courez passer la porte bleue en bas à droite complètement. Récupérez la pièce à droite.

Continuez de sprintez jusqu'à la petite scène animée.

## Monde 9 - Alysse pétioche

### Niveau 1 - Un crabe qui pince dort

Plongez à l'eau. Allez vers la droite, remontez, sortez de l'eau et évitez les pics en bas, en haut et en bas encore. Plongez, passez entre pics pour récupérer la pièce.

Tuez le petit poisson lune quand il est encore petit. Attrapez le Lum endormi et tous les petits Lums rouges en passant par le haut puis par le bas. Evitez les poissons roses plus loin et descendez passer la porte bleue.

Evitez les pics en bas, puis en haut et attrapez aussi le coeur. Passez entre les poissons roses pour obtenir des Lums et faites attention au courant. Tuez tous les poissons rouges sur votre chemin à droite. Remontez en faisant attention aux pics des deux côtés. Passez entre les méduses pour récupérer vos Lums et allez passer la porte bleue à droite.

Continuez votre chemin en ramassant les Lums entre les méduses et en remontant tout droit au-dessus de vous pour trouver une porte. Allez sur la mouche. Tirez sur les poissons en évitant les rochers épineux qui tombent. Tuez les 4 poissons pour accéder à la cage des Electoons et les délivrer. Allez à droite, passez entre ou tuez les poissons. Montez en faisant attention aux pics à gauche et aux poissons roses portés vers vous par le courant. Il y a une crevasse en bas entre les pics où vous trouverez une pièce.

Remontez, continuez d'éviter les poissons et descendez passer la porte bleue.

Attendez que le crabe passe au-dessus de vous pour le tuer en cassant le bulbe rose sur son ventre. Allez à droite vers le bas pour trouver une crevasse recelant des Lums. Remontez et tuez le poisson rouge. Sortez de l'eau, tuez le monstre et resautez à l'eau pour trouver encore des Lums. Ressortez encore de l'eau pour éliminer l'ennemi, replongez pour vos Lums, resortez, évitez les pics et tuez l'ennemi. Replongez et trouvez la crevasse sous le poisson orange pour y obtenir une pièce.

Cassez le barrage en vous écrasant contre la créature, remontez avec l'aide du geyser pour attraper les Lums à droite puis redescendez passer la porte bleue.

Evitez toutes les anguilles lumineuses. Descendez plus bas que la deuxième anguille pour trouver une crevasse et une porte cachée.

Evitez toutes les pinces et attaquez-les à la base pour les faire disparaître.

Allez libérer les Electoons. Remontez, évitez le poisson, entrez sous l'araignée et cassez son bulbe. Descendez, faites attention au poisson orange et aux pics et récupérez la pièce. Remontez, allez à droite, descendez entre les pics et continuez à droite récupérez une pièce.

Descendez complètement à droite pour trouver une pièce.

Remontez, récupérez les Lums, tuez les deux crabes, passez entre ou tuez les poissons orange. Remontez en haut à droite pour passer la porte bleue.

Tuez tous les poissons rouges dans l'eau et les deux crabes pour libérer les Electoons.

## Niveau 2 - Océano Mosquito

Allez à droite et sautez sur la mouche. N'entrez pas dans l'eau tout de suite, les pics vous tueraient. Tirez sur tout ce que vous voyez pour obtenir des Lums, faites attention aux pics. Vous pouvez aspirer les méduses et les projeter. Faites attention aux grosses bestioles qui s'approchent de vous. Touchez les petites bêtes lumineuses pour qu'elles vous suivent et vous éclairent. Elles disparaîtront néanmoins et vous devrez voyager entre les poissons pour voir où vous allez. Approchez-vous des bêtes lumineuses encore une fois et laissez-les vous faire de la lumière. Descendez sans vous coller au rocher pour éviter les pics. Servez-vous alternativement des poissons et des petites bestioles pour y voir clair sans trop vous approcher des rochers pour éviter les mains bleues qui essaient de vous attraper. Evitez les gros rocher qui tombent et les pics qui en sortent. Montez entre les deux créatures violettes sans les toucher, Descendez de la mouche, passez la porte bleue et allez sauver les Electoons.

## Niveau 3 - Mini murène maxi galère

Attendez que le sol s'effondre, vous plongez à l'eau, allez donc à gauche pour trouver une pièce dans la crevasse.

Faites attention aux pics qui sortent de haut en bas des parois et aux poissons orange. Des piranhas vous poursuivent. D'autres pics sortent des parois devant, montez récupérer la pièce et évitez les pics.

Passez la porte bleue.

Descendez tout droit, récupérez les Lums, allez un peu vers la gauche pour récupérer une pièce.

Passez par en-dessous et allez vers la droite pour passer la porte bleue.

Descendez en-dessous pour récupérer vos Lums.

Continuez à droite en collectant les Lums et en faisant attention aux pinces qui essaient de vous attraper et aux poissons roches qui essaient de vous aspirer. Vous verrez également des espadons apparaître. Au troisième et quatrième espadon, remontez tout en haut et allez trouver la porte cachée.

Tuez tous les poissons en évitant l'insecte géant puis libérez les Electoons.

Allez passer la porte bleue à droite.

Synchronisez-vous avec les méduses et passez entre pour récupérer vos Lums et la pièce d'en haut.

Faites attention aux pinces qui vous attaquent devant. Détruisez les pinces et cherchez une crevasse dans le sol dans les parages pour trouver une porte cachée.

Evitez les poissons roses portés par le courant. Tuez tous les poissons rouges et détruisez la cage pour libérer les Electoons.

Remontez et passez au-dessus du poisson roche pour ramasser une pièce.

Descendez et allez passer la porte bleue à droite.

Descendez entre les poissons orange et faites attention à l'insecte qui sort de la droite. Descendez et passez la porte bleue en faisant attention aux pics qui sortent des roches.

Faites attention à l'insecte qui sort du sol. Evitez également les plantes lumineuses du fond à droite. Passez tout doucement entre celles du haut pour trouver une pièce.

Tapez dans leur base pour les faire disparaître. Allez passer la porte bleue en bas à droite.

Tuez tous les poissons orange en évitant le gros insecte. Délivrez les Electoons.

## Niveau 4 - Boss à dent

Sautez à l'eau et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges. Evitez les méduses en passant par le haut. Passez entre les méduses pour récupérer votre pièce.

Evitez les poissons roses et nagez vite pour ne pas vous faire dévorer par le monstre. Descendez en récupérant les Lums et en évitant les rochers. Sautez hors de l'eau et courez pour échapper au monstre. Replongez, nagez vite et remontez avec les geysers pour échapper aux deux monstres. Une sorte de dragon commencera à vous attaquer. C'est le boss que vous devez combattre pour terminer ce niveau.

Tournez en rond pour échapper à sa gueule et cassez le bulbe sur sa queue. Faites également attention aux anguilles rouges qui circule auprès de vous. Attendez de voir apparaître encore un bulbe sur la queue du dragon pour le casser. Le dragon foncera ensuite droit sur vous avec la gueule ouverte. Attendez qu'il soit assez près pour casser le bulbe dans sa bouche.

## Monde 10 - Cumulo grincheux

### Niveau 1 - Vas-y, si tu oses !

Avancez, éliminez les créatures vertes et atteignez la nymphe. Sprintez pour éviter les éclairs et sautez sur la mouche en évitant les éclairs. Tirez sur les bombes que vous lance le vaisseau et sur les insectes. Avancez quand la foudre aura frappé entre les nuages devant vous. Répétez ceci jusqu'à atterrir dans la zone mécanique. Tirez sur le mécanisme en haut pour ouvrir la porte, passez et tirez sur les tubes lumineux. Tirez sur tous les mécanismes, évitez le missile, naviguez entre les électrodes en éliminant les ennemis et tirez sur les missiles en évitant leurs mouvements circulaires. Descendez de la mouche et libérez les Electoons.

### Niveau 2 - Ronds de fumée

Descendez récupérez le coeur et naviguez entre les nuages tout en évitant les éclairs. Descendez vers la droite passer la porte bleue.

Des machines créent un courant, évitez ce courant quand vous sautez vers la droite sur la plateforme mobile. Evitez également de vous heurter aux scies quand vous récupérez vos Lums. Montez et tuez le petit robot qui lance des éclairs. Descendez et évitez le courant. Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme mobile, montez entre les deux tuyaux en faisant bien attention au courant projeté par les trois machines. Tuez le robot et sautez sur la plateforme qui vient vers vous. Récupérez la pièce entre les deux plateformes.

Descendez la chaîne à droite, prenez celle de haut de préférence, en attrapant les Lums. Passez la porte bleue.

Utilisez votre pouvoir de vol pour monter en évitant les drôles de créatures (éliminez celles qui vous bloquent la route) et les scies sur les parois. En haut, allez à gauche pour trouver une porte cachée.

Attendez que la plateforme s'approche de vous pour y monter. Servez-vous des deux jets d'air formés par la plateforme au centre de l'écran et par celle qui bouge de gauche à droite en bas pour éliminer les deux robots au plafond et celui sur la paroi gauche.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue à droite.

Evitez les deux lames et le courant pour atterrir en bas. Courez le long du tuyau de droite puis sautez à gauche et courez sur le plafond pour tuer les robots. Attendez que la scie monte pour passer et évitez les deux scies qui se balancent plus loin en récupérant la pièce en haut.

Descendez et trouvez une porte cachée plus bas. Courez pour éviter les mouches qui vous suivent, planez entre les créatures bleues et libérez les Electoons.

Remontez, tuez les robots et évitez la scie pour passer la porte bleue.



Sautez à droite en évitant les scies, descendez sans toucher le courant des trois électrodes et remontez sans toucher les scies, n'oubliez pas la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes mais faites attention au courant et aux insectes qui vous survolent. Courez vers la gauche sur la grande roue tout en faisant très attention aux éclairs que vous lancent les nuages.

Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme et laissez-la vous porter jusqu'à droite, tuez les insectes qui vous survolent. Évitez les trois scies au sol, montez le long du mur droit en évitant la scie d'en haut et les deux autres scies qui se basculent. Passez la porte bleue.

Courez vers la droite sur la grande roue pour faire monter la plus petite.

Faites la même chose sur cette dernière pour vous libérer le passage et allez casser la cage des Electoons.

### Niveau 3 - Des scies démentes

Rebondissez sur le mur pour attraper le cœur. Passez en-dessous du compresseur, tuez vite le robot au milieu avant qu'il ne vous électrocute et évitez en même temps les trois scies au sol plus loin. Un autre robot vous attend, tuez-le et ne vous laissez pas écraser par les multiples compresseurs en allant vers le bas. Passez la porte bleue.

Allez à droite et montez le long du mur en évitant les scies et les compresseurs. Vous devez faire très vite et faire bien attention à ne pas vous heurter aux scies en courant. En haut, allez à gauche pour trouver une première porte cachée.

Sautez sur la grande roue pour atteindre le champignon rouge à droite, cassez-le et retournez à gauche.

Ecrasez la cage des Electoons pour les libérer. Sautez à droite, ne tombez pas dans la lave, faites attention au robot, courez le long de la paroi à droite puis sautez à gauche pour éviter la scie et récupérer en même temps les Electoons. Descendez passer la porte bleue.

Évitez les scies au sol et en haut, le moyen le plus sûr et de voler entre celles-ci. Descendez en continuant de faire attention aux scies. Allez vers la droite courir le long du tuyau et montez. Attendez que la scie passe pour sauter et vous diriger vers la gauche pour trouver la deuxième porte cachée de ce niveau.

Sautez sur la roue et tuez tous les robots avant qu'ils ne vous lancent des charges électriques. Accrochez-vous aux cordes pour passer au-dessus des scies et sur l'autre roue. Tuez le robot, sprintez sur la roue, sautez et planez pour éviter la scie et atterrir sur l'autre roue. Ne sautez pas, mais sprintez et tuez le dernier robot. Sautez entre les scies et libérez les Electoons. Sautez sur la roue en évitant la scie en haut et passez la porte bleue.

Attendez le bon moment pour courir et sautez sur la plateforme. Sautez en les plateformes verticales qui s'allument rapidement. Ces plateformes ne fonctionnent plus quand elles s'éteignent. Planez et évitez la scie pour atterrir plus loin à droite. Continuez jusqu'à atteindre la porte bleue.

Descendez au centre du premier engrenage pour prendre la pièce. Remontez prendre les Lums entre les dents. Passez sur le haut du premier engrenage, entrez dans le second par la fente qu'il y a sur les côtés, passez au-dessus du troisième, entrez dans le quatrième et passez au-dessus du dernier pour atteindre la porte bleue sans oublier de prendre la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes qui s'allument, sautez entre les scies, prenez appui sur le tuyau à droite en évitant le compresseur et sautez sur la plateforme. Servez-vous du pouvoir qui vous permet de courir sur le mur pour tracer les plateformes lumineuses en forme de spirale jusqu'au centre et sautez directement à droite sur la prochaine plateforme. Passez la porte bleue.

Le décor pivotera ici à plusieurs reprises, soyez vigilant et trouvez un repaire avant de mourir.

Tuez le premier robot vers le bas et planez vers la droite pour ne pas tomber dans le vide. Dirigez-vous vers le robot de



gauche et tuez-le. Trouvez les trois derniers robots et détruisez-les. Dirigez-vous au centre pour libérer les Electoons.

#### Niveau 4 - Décroche les étoiles

Dirigez-vous à droite.

Après la courte scène, sprintez vers la droite en sautant, en évitant les compresseurs et les charges électriques pour éviter le monstre. Vous devrez ensuite l'affronter.

Profitez de son premier bond vers la droite pour courir vers la gauche.

Repartez vers la droite quand il sautera à gauche. Courez sur le plafond pour éviter ses coups de tête, puis descendez vite casser le bulbe sur sa tête. Montez au plafond pour aller à gauche, laissez-vous tomber et allez de gauche à droite pour esquiver les coups de tête. Le monstre s'arrête, courez sur le plafond pour détruire le bulbe sur son ventre. Vous avez vaincu ce monstre-ci.

Vous tombez et devez affronter un nouveau boss. Sautez et cassez le bulbe sur son ventre quand il vous survole. Le sol disparaît, volez pour ne pas tomber. Tuez les drôles de poissons qui viennent sur vous par la droite et encore une fois par la gauche. Le monstre cogne sa tête contre le plafond, dépêchez-vous de casser le bulbe sur sa tête pour l'achever. Montez sur la plateforme qui apparaît. Allez vers la gauche, montez et passez la porte.

Allez à gauche, montez et tapez dans la plaque pour arrêter le courant en haut et passer. Repartez à droite. Après la cinématique, allez à droite.

Poursuivez le petit être, sautez sur le tuyau plié et évitez la scie au bout.

Attrapez la corde au passage, sautez sur la plateforme à droite, sautez sur le petit tuyau, puis sur le plus grand en évitant la scie qui tourne au milieu et sautez encore sur un tuyau plié. Courez le long de celui-ci, prenez appui à gauche et resautez en agrippant la corde à droite. Sautez sur le tuyau à droite et courez le long pour aller casser le champignon rouge, sautez tout de suite à gauche, courez jusqu'au bout et sautez à droite. Passez entre les deux scies, sautez entre les tuyaux, courez le long du tuyau de gauche et évitez la scie au bout. Sautez à droite, courez le long du tuyau, évitez la scie, sautez à gauche, resautez à droite et cassez le champignon rouge. Agrippez-vous à la corde au-dessus, sautez à gauche, courez vous ré-agripper à la corde et sautez à droite. Courez le long du tuyau, évitez la scie au bout, agrippez la corde, sautez à droite vers la neige et passez la porte bleue.

Sautez sur votre mouche et continuez la poursuite du grand méchant. Allez vers le bas pour récupérer un coeur. Aspirez les bombes pour les projeter sur vos ennemis ou tirez directement sur les insectes.

Évitez les projectiles quand vous faites exploser les bombes. Tirez sur les machines en bas. Montez pour ne pas vous écraser contre le pilier. Faites attention aux mouches qui lancent des boules de feu. Tirez sur les machines et remontez pour éviter les piliers. Tirez sur le mécanisme en haut pour faire ouvrir la porte.

Tirez également sur le barrage de glace devant. Pour le prochain engrenage, tirez sur le tuyau juste en-dessous pour faire rebondir les balles et l'activer. Cassez le barrage, tirez sur les mouches et le troisième engrenage. Continuez de tirer sur les mouches en allant à l'arrière-plan.

Évitez les missiles qui viennent par la gauche et tirez sur les mouches qui sortent du vaisseau ennemi.

Tirez sur le vaisseau et faites tomber son aileron. De retour à l'avant-plan, faites attention aux nombreux ennemis. Le vaisseau vient devant vous et tirez sur l'hélice du bas jusqu'à qu'il s'éloigne de vous. Faites encore attention aux missiles, aux bombes et aux insectes. Le vaisseau revient encore. Éliminez le scientifique sur le pont. Vous allez à l'arrière-plan, tirez sur le haut du vaisseau jusqu'à qu'il disparaisse.

# Resident Evil : Revelations

© Capcom 2012

+ 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.

## 📁 SOLUTION COMPLÈTE

### L'Aventure principale

#### Episode 1 : Dans les profondeurs

##### Introduction : Queen Zenobia (Jill et Parker)

Progressez jusqu'à la première porte conduisant à l'intérieur du paquebot. Faites sauter le verrou en tirant simplement dessus. Entrez puis traversez cette première pièce. Suivez les couloirs et escaliers. Dans cette pièce, l'ombre d'un zombie passe furtivement. Traversez pour accéder à un nouveau couloir et poursuivez jusqu'à un cadavre émergeant soudainement des conduits en hauteur.

Prenez à gauche, suivez à nouveau un couloir, continuez tout droit en direction des casiers et fouillez celui situé à l'extrême droite pour y récupérer une herbe.

Prenez ensuite la porte proche des casiers pour entrer dans une pièce avec distributeurs de boissons. Dirigez-vous vers la sortie de cette pièce mais récupérez les munitions pour pistolet à gauche juste avant la porte de sortie. Dans la cuisine, un cadavre vous accueille sur la table. Soulevez la bouche d'égout au milieu de la pièce pour combattre votre premier adversaire. Fin de ce prologue.

##### Partie 1 : la Plage (Jill et Parker)

L'objectif de cette étape sera d'analyser les morceaux de cadavres de mollusques mutants dispatchés sur la plage, ce à l'aide de votre scanner (ou genesis) flambant neuf, dans le but d'atteindre les 100% requis, mission confiée par votre chef. Les deux premiers se trouvent pour ainsi dire sous vos yeux, l'un derrière l'autre. Dans le second, vous trouverez un agent de mutation.

Poursuivez légèrement à gauche vers deux barques couchées sur le dos pour récupérer au passage les munitions de pistolet. Revenez sur vos pas pour attraper de nouvelles munitions à l'extrême droite du décor au niveau de l'amas de pneus et planches de bois. Repassez à côté du premier bout de cadavre analysé et poursuivez vers un nouveau morceau de chair accroché en hauteur (à gauche de la cabane). Récupérez les munitions pour pistolet devant la cabane.

Continuez vers la mer et essayez d'analyser le gros cadavre, action qui aura pour conséquence de le réveiller. Affrontez-le puis analysez sa dépouille, son point faible étant sa bouche. N'oubliez pas de récupérer l'herbe qui se cachait derrière lui.

Empruntez le tunnel avec un nouveau petit morceau de chair à analyser. A la sortie du tunnel, un nouveau mutant vous attend. Analysez-le une première fois pour le faire exploser, puis une seconde dans le but de récupérer les données.

Continuez votre route à droite pour prendre les munitions puis, un peu plus loin dans la barque, une grenade à main. A droite de cette barque, vous apercevrez un nouvel élément organique à passer au scan. Continuez votre route en descendant vers la plage, entrez dans l'eau et tournez à droite entre les rochers pour suivre un petit chemin qui vous amènera vers l'ultime morceau situé sur la roche. Refaites le chemin inverse pour retrouver votre chef.

Au niveau de la cabane, un mollusque vous attaque. Tuez-le et rejoignez le chef qui vous demandera ensuite de retourner au QG.

## Partie 2 : Queen Zenobia (Jill et Parker)

Retour au niveau de la bouche d'égout de la cuisine sur le Zenobia après la défaite de la première créature du jeu. Analysez le cadavre de ce dernier, puis celui sur la table. Vous trouverez également diverses munitions dans cette pièce en utilisant le scanner. Retournez ensuite dans la salle aux distributeurs pour récupérer de nouvelles munitions à l'aide du scanner.

Sortez de la pièce en revenant sur vos pas, passez par la cuisine et prenez la porte de gauche pour descendre dans les cales. Suivez le couloir et continuez tout droit vers la porte blindée pour entrer en contact avec Chris. Vous devez maintenant récupérer la clé. Pour cela, revenez légèrement sur vos pas et prenez la première porte à gauche avant d'atterrir dans la cage d'escalier.

Montez et saisissez l'herbe avant d'ouvrir la porte. Suivez le couloir et trouvez des munitions via le scanner dans le cul de sac à droite. Reprenez votre route en entrant dans la cabine de couchage et attrapez les munitions à droite via le scanner. Traversez-là pour entrer dans la salle de bain. Tuez le zombie et scannez-le en oubliant pas de prendre les munitions au fond à gauche, toujours grâce à votre Génésis.

Entrez dans la seconde cabine de couchage et scannez au fond à gauche pour découvrir des munitions. Sortez pour vous diriger vers une porte dans le couloir, juste en face de la fenêtre brisée. Cette porte est fermée pour le moment. Continuez dans le couloir et entrez par la porte du fond, celle située à votre droite étant fermée à clé.

Continuez votre route jusqu'à assister à un meurtre sanglant de l'autre côté de la vitre du laboratoire. Des munitions pour pistolet se trouvent juste à droite dans le casier.

Poursuivez pour pénétrer dans le labo. Les deux zombies dégustent tranquillement leur fraîche victime. Profitez de l'occasion pour les prendre par surprise et les tuer. Pensez à scanner leurs corps puis utilisez le Génésis pour faire apparaître la clé et des munitions en passant la salle au peigne fin.

Sortez, revenez sur vos pas et tuez la créature qui sort du conduit. Pensez à la scanner. Continuez en montant les escaliers puis utilisez la Clé "quartiers équipage" via la première porte à gauche. Vous voici dans la laverie, à passer au scanner également.

Récupérez munitions et grenades à main avant de combattre et scanner un zombie sortant d'une machine à laver. Sortez, prenez à gauche pour vous rapprocher de Chris et préparez-vous à affronter et scanner successivement trois créatures en passant par la cabine 1, la salle de bain puis la cabine 2.

Regagnez la pièce retenant Chris prisonnier pour déverrouiller enfin la porte et entrer. Fin de l'épisode 1.

## Episode 2 : Double Mystère

### Partie 1 : Les Montagnes enneigées d'Europe (Jessica et Chris)

Vous retrouvez le duo Chris/Jessica dans un environnement froid et neigeux en Europe, l'objectif étant de rejoindre la carcasse d'un avion qui vient tout juste de s'écraser. Pensez à utiliser le Scanner à votre droite, à proximité de la queue de l'avion et non loin des réacteurs afin de découvrir de nouvelles munitions. Ensuite, analysez le corps du cadavre qui se trouve dans le cockpit histoire de récupérer le plan de vol.

Sortez du cockpit et dirigez-vous vers la mine en brisant les caisses sur votre passage dans le but de récupérer l'herbe et les munitions dont vous allez avoir rapidement besoin face aux premiers adversaires, juste après ouverture de la grille. Vous serez confronté à une première attaque de loups contaminés suivie d'une seconde un peu plus loin au niveau des ponts.

Pensez à scanner les parois et à briser les caisses sur votre chemin pour engranger des munitions supplémentaires. Pas de réelles difficultés face à ces ennemis qu'il vaut mieux cibler à distance.

Récupérez ensuite le leurre arme biologique et les munitions puis poursuivez votre route. Vous voilà dans une cavité de la grotte infectée de Loups. Ne perdez pas de temps et faites usage de votre fusil à pompe pour plus d'efficacité. Utilisez votre scanner et attrapez les items (herbe, leurre et munitions) disséminés dans la grotte.

Poursuivez vers la sortie en oubliant pas de récupérer l'herbe verte, les grenades, et les munitions cachées dans les caisses. Une fois sur la corniche, poursuivez jusqu'à ce que le sol se dérobe sous vos pieds. Votre personnage est blessé et va devoir se défendre seul jusqu'à l'arrivée de Jessica ! Vous êtes à terre avec un couteau et un pistolet pour seules armes, le fusil à pompe n'étant pas utilisable dans ces conditions.

Vous allez devoir tenir en utilisant votre pistolet et en pensant à absorber une herbe génératrice à chaque fois que cela sera utile. Vous en aurez en effet très probablement besoin... Servez-vous aussi des leurres qui vous donneront un peu d'aire face aux assauts répétés des créatures. Sortez enfin de l'endroit en empruntant l'échelle qui vous mènera à la fin cette première partie.

### Partie 2 : La Cabine d'invité du Queen Zenobia (Jill et Parker)

Vous voici seul et dans la peau de Jill qui se réveille dans une chambre à l'intérieur du Zénobia. La porte étant verrouillée, dirigez-vous vers la salle de bain en poussant le meuble obstruant le passage. Une fois à l'intérieur, videz la baignoire pour récupérer un tournevis. Ressortez après avoir récupéré l'herbe et utilisez l'esquive pour éviter le combat avec un zombie.

Dirigez-vous ensuite vers le boîtier placé à côté de la porte de sortie. Un premier puzzle vous y attend. Otez les quatre vis sur l'écran tactile en vous aidant du stylet pour plus de précision. Il vous suffit de rétablir le courant en plaçant les petites diodes aux bons endroits, à savoir sur les emplacements en surbrillance. Sortez tout de suite après pour éviter l'assaut du zombie.

Une fois arrivé dans le couloir, partez sur votre droite pour regagner un hall. Prenez à droite et ouvrez la première porte qui vous mènera à une salle de bain. Attrapez l'herbe verte et ressortez immédiatement pour fuir le zombie qui se cachait dans une cabine. En sortant, partez à droite pour ouvrir la seconde porte. Suivez le couloir, ouvrez le mécanisme contenu dans le tableau en face de vous, puis tournez à gauche afin de ne pas rencontrer le zombie qui vient de passer devant vous sans vous apercevoir. Vous arrivez maintenant dans une chambre contenant plusieurs munitions ainsi qu'une arme accrochée au mur mais impossible à récupérer pour le moment.

Ressortez pour rejoindre la porte se situant en face de vous.

Suivez le couloir, atteignez la pièce contenant des vitrines d'exposition et évitez le zombie en train de s'alimenter au sol en passant à droite. Poussez le meuble et ouvrez la porte. Descendez et allez retrouver Parker en prenant à gauche en bas des escaliers.

Vous allez désormais devoir trouver des armes. Pour cela, suivez Parker qui vous donnera des leurres. Traversez les

deux pièces successivement en dirigeant les adversaires vers vos leurs. Pensez à récupérer l'herbe verte durant ces phases.

Poursuivez ensuite tout droit et récupérer le kit de personnalisation avant de pénétrer dans la pièce à gauche. Récupérez vos armes et accédez pour la première fois au coffre qui vous permettra d'entreposer votre arsenal mais aussi de le modifier durant la quête. Equipez de suite votre pistolet avec l'amélioration fraîchement récoltée.

Désormais à nouveau muni du Scanner, pensez à passer au crible les lieux visités durant cette seconde partie, cadavres compris. En sortant de la pièce, avancez tout droit jusqu'à la chambre dans laquelle Parker était enfermé pour récupérer une grenade grâce au scanner.

Revenez sur vos pas et dirigez-vous vers le pont. Traversez les deux pièces en tuant les zombies et en jetant un oeil au livre sur la botanique des plantes médicinales. Sortez pour atterrir dans un couloir avec un nouveau kit de personnalisation à découvrir sur un meuble via le scanner. Partez à gauche pour regagner la salle à manger dans laquelle vous avez retrouvé Parker précédemment. Fouillez et scannez la pièce afin de récupérer de nouveaux items après avoir tué le zombie.

Remontez et affrontez les zombies de la salle aux vitrines. Attention, l'un d'eux tombe subitement du plafond à gauche. Pensez à scanner les cadavres et la pièce dans son ensemble. Reprenez votre route en suivant les couloirs et en scannant une bibliothèque sur votre gauche pour obtenir de nouvelles munitions. Continuez toujours en direction du pont, traversez le hall en abattant les deux zombies, puis prenez la porte de droite.

Vous voilà devant la porte cadénassée. Faites simplement sauter le verrou en tirant dessus puis entrez. Récupérez les munitions en face de vous et filez vers l'ascenseur à droite. Une fois à l'intérieur, sélectionnez la destination du pont. Pénétrez dans la pièce suivante, fouillez bien les casiers et scannez pour obtenir des cartouches pour fusil et pistolet ainsi qu'une plante.

Rejoignez ensuite le pont. Scannez le mur à l'extrême gauche pour trouver une grenade à main et récupérez l'étui pour balles de pistolet sur les consoles de commande. Regardez enfin les commandes de contrôle hors d'usage pour passer au chapitre suivant.

## Episode 3 : Le Fantôme de Veltro

### Partie 1 : Terragrifa (Jessica et Parker)

Dans cette première partie, vous effectuez un petit retour en arrière afin de comprendre les différentes composantes du scénario. Vous entrez dans la salle de conférence d'un Building qui vous permettra de récupérer les très nombreuses munitions, herbe, et grenade pour vous préparer au rude combat du hall, face à une armée de Hunters. Entre deux exécutions, pensez à récupérer munitions et objets divers, assez nombreux dans cette zone.

Une fois la pièce nettoyée, suivez Jill qui vous conduira à l'ascenseur. Progressez en tuant un Hunter dans un premier petit bureau puis allez jusqu'au bout du couloir, franchissez la barrière pour récolter plusieurs munitions et herbes. Attention, un autre hunter vous attend, lequel sera rejoint rapidement par deux autres. Pénétrez ensuite dans le grand bureau et affrontez le Hunter puis, en sortant, récupérez le fusil à pompe M3 situé sur votre droite.

Continuez à droite, allez tout au fond du couloir et ouvrez la porte de droite pour engranger plusieurs items incluant un document, la charte du FBC. Ressortez en vous méfiant de l'attaque par surprise d'un Hunter. Poursuivez jusqu'à atteindre une petite salle bourrée d'items (munitions, herbe, grenade) dans les casiers.

Empruntez la porte de sortie pour vous retrouver face à un nouvel adversaire. Enjambez la barrière avant de combattre deux nouveaux Hunters. Continuez votre progression jusqu'à une cage d'escalier. Atteignez le sixième étage et attrapez une nouvelle herbe au passage.

Une fois au 6ème, dirigez-vous vers la porte à double battant sans omettre de récupérer de nouveaux items situés dans le cul de sac à gauche de la porte. Vous arrivez ensuite dans une pièce regroupant plusieurs bureaux compartimentés. Des munitions (pensez à ouvrir les casiers) sont cachées un peu partout. Passez une nouvelle barrière qui vous



conduira également à de nouveaux adversaires.

Sortez de la pièce et accédez à un couloir au bout duquel se trouve un rideau métallique qui, une fois franchi avec l'aide de Jill, vous permettra de vous mettre à l'abri d'une attaque massive de Hunters.

Continuez votre chemin et récupérez une grenade et des munitions. Vous aboutissez dans une pièce truffée de cartouches et d'une plante verte qui vous conduira à l'ascenseur. Appelez ce dernier et tenez votre position jusqu'à son arrivée face à une horde de hunters. Préférez la mitraillette pour plus d'efficacité au corps à corps. Montez finalement dans l'ascenseur en restant sur vos gardes jusqu'à la fermeture des portes. Rendez-vous cette fois à l'hélistation pour grimper dans l'hélicoptère dans le but de passer à la seconde partie de ce chapitre.

## Partie 2 : Retour au présent sur le pont du Zenobia face à Raymond (Jill et Parker)

Retour sur le pont dans la peau de Jill. Descendez et prenez la porte puis trouvez la porte marron en prenant garde au zombie qui tentera de vous arrêter. Vous y trouverez la clé barre ainsi que des munitions, grenades, un document et un kit de personnalisation. Ressortez et introduisez-vous dans la pièce du fond grâce à la clé fraîchement débusquée. Récupérez les deux documents et les munitions contenues dans ce salon, ainsi que le plan intérieur haut et un emblème.

Allez ensuite vous faire plaisir en admirant le corps en décomposition assis sur le fauteuil au fond de la pièce. En le scannant, vous y trouverez des munitions supplémentaires. Revenez enfin sur vos pas afin de regagner la salle de transmission en remontant, puis en passant successivement le pont, le vestiaire habité par un zombie, puis l'ascenseur. Choisissez de descendre dans les cabines du bas.

Une herbe puis un zombie sorti du coffre sur votre gauche vous accueillent à cet étage. Déverrouillez la porte et affrontez un énième zombie avant de vous laisser glisser vers la première bibliothèque ou " sala di lettura " comme indiqué sur le panneau, puis la seconde dans laquelle deux mutants vous accueilleront chaleureusement. Pensez toujours au scan des cadavres.

Prenez ensuite à gauche en sortant dans la direction de la salle à manger, peuplée de quelques créatures plus redoutables car susceptibles de vous atteindre à distance. Ne leur laissez pas le temps d'armer leurs bras lanceurs de projectiles, abattez-les de suite. Montez et courez récupérer le fusil dans la chambre en utilisant l'emblème acquis précédemment. Attention, un zombie se jettera sur vous sans prévenir dès l'obtention de l'arme. Pensez à prendre les munitions et retournez dans la salle à manger pour ouvrir la porte centrale avec votre clé barre.

Vous accédez désormais au hall principal du paquebot. Grimpez d'un étage pour atteindre une porte qui vous mènera jusqu'à un nouveau portail avec ouverture rotative. Récupérez herbe et les munitions dans les casiers et approchez-vous du point d'eau pour scanner les trois morceaux de chair sur l'amas de matière organique. Dirigez-vous vers la porte pour résoudre le puzzle puis, après avoir ôté les vis, reliez les circuits entre eux pour débloquer la porte. Utilisez le stylet qui vous apportera d'avantage de précision dans les mouvements. Entrez ensuite dans la pièce et récupérez un kit de pièces personnalisées. Activez ensuite le purificateur de bassin puis revenez sur vos pas.

Retournez dans le grand hall circulaire, descendez tout en bas et récupérez un kit de personnalisation contenu dans un tableau.

Remontez et dirigez-vous maintenant vers la porte en face des escaliers. Vous tombez sur une porte close mais Parker vous invite à lire un mot placardé juste à côté, vous indiquant de vous rendre au pont promenade. Redescendez et filez tout droit vers la porte en face des escaliers. Après avoir traversé le sas, descendez pour récupérer des munitions cachées dans une caisse. Poursuivez votre route en prenant la porte à gauche au-dessus des escaliers. Récupérez ensuite le fusil M40A1 puis les munitions. Ouvrez enfin le coffre de personnalisation pour upgrader vos armes avec les derniers kits récupérés.

Entrez dans la pièce suivante et attrapez les munitions et l'herbe verte sur votre chemin, avant d'affronter un mutant lanceur de projectiles. Optez pour le fusil à lunette pour abattre à distance ce nouvel adversaire, puis un zombie. Continuez sur la passerelle et tournez à gauche pour ouvrir un rideau métallique.

Atteignez la pièce en face de vous afin de libérer un mini-boss en tirant sur le cadenas bloquant la porte. Ce dernier

sera rapidement rejoint par plusieurs zombies. N'hésitez pas à les attirer vers les extincteurs afin de les faire exploser, action qui rendra le boss plus fragile face à vos tirs. Utilisez le fusil à pompe au corps à corps et le fusil à lunette lorsque vous aurez un peu de champs. Plusieurs munitions se trouvent dans la zone, pensez à les récupérer. Une clé bouée sera libérée par le boss après un très long affrontement.

Retournez dans la pièce qui le retenait prisonnier pour récupérer des items et le journal de l'officier.

Redescendez ensuite, faites usage de la clé bouée en l'insérant dans une double porte. Vous devrez y résoudre un nouveau puzzle, toujours en reliant les différents points lumineux. Vous pouvez maintenant pénétrer dans l'ascenseur en choisissant de rejoindre la " proue ". Dans cette pièce, pensez à scanner puis à récupérer les nombreuses munitions et l'herbe verte.

Regagnez ensuite l'ascenseur pour vous diriger cette fois vers le " pont promenade ". Franchissez à nouveau la double porte puis continuez tout droit et au fond à droite pour ouvrir la porte verrouillée jusque-là. Scannez les caisses dans la petite pièce et récupérez un étui pour cartouches de fusil. Un kit de pièces personnalisées est également présent un peu plus loin sur une table. Empruntez ensuite les escaliers et suivez le chemin en continuant toujours tout droit puis revenez dans le grand hall circulaire afin d'emprunter les escaliers et la porte située derrière la pendule géante. Fin de ce chapitre 3.

## Episode 4 : Un cauchemar revisité

### Partie 1 : Retour sur le Queen Zénobia (Jill et Parker)

Retrouvez Jill et Parker dans la salle de contrôle du Zénobia, avec plusieurs items à récupérer. Pensez à utiliser le scan. Il va falloir ensuite réactiver la salle des machines. Sortez pour retrouver Raymond qui vous remettra la clé ancre en fer.

Prenez à droite, ouvrez la première porte puis montez. Tournez à nouveau à droite, ouvrez la porte pour accéder enfin au portail à ouverture circulaire en direction du bassin pollué par la matière organique, sautez dans l'eau et plongez. Nagez jusqu'au bout de la galerie en visant l'échelle. Utilisez ensuite votre scanner pour récupérer les données d'un morceau de chair et faire apparaître des munitions. Attrapez au passage le kit de personnalisation puis continuez pour débusquer de très abondantes grenades et munitions, puis un kit de pièces de personnalisation illégales. Scannez un nouvel élément organique et revenez sur vos pas en plongeant.

Sortez de la galerie en nageant et prenez la première à droite dans le but d'attraper des munitions supplémentaires. Revenez et poursuivez tout droit pour récupérer une nouvelle échelle. Scannez le morceau de chair puis grimper sur la grande échelle. Ramassez les munitions ainsi que l'étui de balles pour mitraillette.

Sautez ensuite dans l'eau et revenez sur vos pas afin de retrouver le grand hall circulaire et d'équiper vos nouvelles pièces de customisation en faisant usage du coffre. Pensez à booster au maximum les capacités de votre fusil à pompe pour la suite des événements. Descendez ensuite pour faire usage de votre clé d'Ancre, qui vous permettra d'entrer dans le Casino. Dirigez-vous vers la fontaine puis contournez-la afin de regarder le rapport du personnel.

Prenez l'escalier à votre droite et rétablissez le courant juste avant de scanner la poitrine de la jeune femme pour récupérer des munitions. Descendez et dirigez-vous vers les machines à sous sur votre gauche afin de récupérer un étui pour balles de pistolet. Allez ensuite presser l'interrupteur de la fontaine, action qui entraînera la transformation de l'eau en sang et engendrera une attaque de poissons mutants. Débarrassez-vous de ces bestioles et récupérez le jeton que l'un d'entre eux fera apparaître après sa mort.

Insérez ensuite le jeton dans une machine à sous dans le but de récupérer suffisamment de pièces, que vous devrez ensuite placer sur le plateau de la jeune femme à l'endroit où vous avez rétabli le courant. Préférez la machine à sous située dans la rangée de droite pour un résultat plus rapide. Profitez-en pour attraper l'herbe verte. Ajoutez trois pièces de bronze, deux d'argent et quatre d'or pour obtenir la quantité demandée.

Vous pouvez désormais emprunter la porte pour passer dans les cales après avoir récupéré et scanné les items et le kit de personnalisation disséminés dans la pièce. Pensez aussi à équiper vos armes avec le nouveau kit de personnalisation.

Suivez les galeries pour accéder à un ascenseur. Un nouveau kit de personnalisation vous attend dans cette pièce. En vous rendant à la console de commande, vous constaterez l'absence de la clé. Pour la trouver, commencez par pousser la porte double métallique puis résolvez un nouveau puzzle avec votre stylet. Prenez l'ascenseur puis allez à droite. Tuez le zombie et scannez-le avant de prendre la porte au fond à gauche qui vous conduira dans la pièce aux machines à boissons. Deux zombies apparaissent, débarrassez-vous d'eux avec le fusil à lunette.

Dirigez-vous maintenant vers les cuisines et scannez le cadavre sur la table et la pièce dans son ensemble avant de récolter de nouvelles munitions.

Sortez puis filez tout droit vers la porte contenant une petite lucarne. Regardez à l'intérieur et entrez dans le but de tuer le zombie et de récupérer un nouveau kit de personnalisation.

Sortez et partez à gauche pour récupérer l'étage supérieur en prenant garde à la créature qui vous attend après la porte. Scannez ensuite les environs pour amasser de nouvelles munitions. Traversez la première cabine puis la salle de bain dans laquelle un nouveau mutant tentera de vous arrêter. Poursuivez ensuite et déverrouillez la porte grise avec votre clé ancre en fer. Récupérez les munitions, la grenade et l'herbe verte dans la cabine avant d'entrer dans une pièce contenant la mitraillette MP5, des munitions et un nouveau coffre. Customisez votre mitraillette et revenez sur vos pas.

A la sortie de la cabine, prenez à gauche puis à droite, entrez dans la chaufferie et prenez de nouvelles munitions, notamment à l'aide du scanner. Sortez et poussez la porte à droite, continuez jusqu'au labo à l'intérieur duquel vous trouverez un document concernant Rachael, laquelle faisant ensuite une apparition pour le moins remarquée derrière la vitre.

Revenez sur vos pas et préparez-vous à combattre une première fois la jeune femme dans sa forme mutante. Deux rafales de mitraillette suffiront à la faire fuir. Continuez et récupérez cette-fois la clé ascenseur. Vous rencontrerez un nouveau zombie à scanner. Prenez ensuite la seconde porte à droite pour rejoindre la " belle " Rachael dans la salle de bain. Attention cependant car un second zombie viendra lui prêter main forte.

Continuez et exterminatez une première créature avant de combattre à nouveau Rachael qui fuira cette-fois encore. Reprenez votre route, traversez la cuisine dans l'optique de combattre pour la 4ème et dernière fois la mutante ainsi que deux zombies, avec l'aide de Parker. Pensez à utiliser vos leurres et vos grenades qui, bien combinés, vous permettront de vous débarrasser très vite des trois adversaires.

Une fois décédée, Rachael vous livre alors la clé ascenseur après passage au scan. Sortez et dirigez-vous vers l'ascenseur qui vous reconduira dans la pièce au monte-charge, lequel sera désormais utilisable grâce à la clé fraîchement récupérée. Fin du 4ème chapitre.

## Episode 5 : Des secrets dévoilés

### Partie 1 : Valkoinen Mökki (Jackass et Grinder)

Débutez cette partie avec une équipe inédite composée de Jackass et Grinder. Récupérez des munitions puis, un peu plus bas, un tournevis, en utilisant votre scanner. Continuez en amassant l'herbe et les munitions sur votre route, jusqu'à un nouveau puzzle qui ne vous posera aucun problème particulier. Entrez, scannez, récupérez les objets et déverrouillez la zone grâce aux commandes de la console. L'occasion de visionner un film issu d'une caméra...Ressortez et prenez la porte au fond du couloir.

Récupérez et scannez le lieu pour obtenir les munitions, des grenades, un manifeste et, surtout, le jeton de sécurité pour clore cette courte première partie.

### Partie 2 : Passage de la cale ou monte-charge du Zénobia (Jill et Parker)

Vous récupérez la partie aux commandes de Jill, juste après la descente du monte-charge.

Empruntez la porte de sortie et évoluez jusqu'à la chambre de contrôle. Une fois à l'intérieur, pensez à scanner le sol et à utiliser le coffre pour améliorer vos armes, puis interagissez avec la console avant de quitter la pièce. Vous allez devoir rétablir l'électricité en regagnant la salle des machines.

Sortez et fracassez les caisses sur votre chemin pour obtenir de nouveaux objets. Avancez progressivement en prenant garde aux monstres aquatiques à abattre au fusil à pompe et à scanner avant leur mort, leur corps ayant tendance à disparaître très rapidement.

Pensez également à vous servir du scanner pour visualiser les monstres marins invisibles lorsque immergés sous l'eau. Récupérez aussi les munitions et l'herbe au passage. Dirigez-vous ensuite vers la grille pour récupérer la salle des machines à l'étage, après avoir scanné la bouche d'aération contenant des munitions.

Une fois dans la salle, approchez-vous de l'appareil de démarrage pour constater qu'il ne fonctionne pas. Tirez le levier sur votre droite puis récupérez la plante verte et lisez la note sur le mur. Faites demi-tour, descendez dans la partie immergée, tournez de suite à droite après la grille, puis passez la seconde grille à droite pour accéder à la partie basse de la salle des machines.

Allez récupérer le kit de pièces personnalisées à droite puis, un peu plus loin, le plan du bateau placardé sur le mur avant la porte. Passez la porte puis dirigez-vous vers le mécanisme après avoir récupéré les munitions sur votre gauche. Il manque un rouage que vous allez devoir chercher.

Prenez à droite en prenant garde aux monstres marins que vous pourrez toujours visualiser en utilisant votre scanner. Equipez-vous du fusil à lunette pour abattre les plus petits puis de la mitraillette pour les plus imposants et pensez à les passer au scan avant de les achever.

En bas des escaliers, partez à droite et récupérez les munitions sur votre route. Utilisez votre scanner pour amasser des cartouches au fond du couloir, revenez sur vos pas et prenez une porte au fond à droite. Un zombie vous attend dans cette pièce, battez-le et scannez-le avant de récupérer une nouvelle arme, la mitraillette Aug, et un kit de personnalisation.

Sortez puis rejoignez l'escalier au fond à gauche en vous méfiant du monstre marin. Brisez la caisse afin d'attraper une grenade à choc puis ouvrez la porte dans le but d'abaisser un second levier dans cette pièce. Récupérez ensuite un étui pour balles de mitraillette et interagissez avec la console pour découvrir qu'il manque aussi une clé. Faites le tour de la passerelle et aller abaisser une seconde fois le premier levier avant de sortir juste à côté de ce dernier.

Descendez et prenez la première porte à gauche, traversez la pièce et atteignez la zone jusque-là inaccessible, puis récupérez les items et le rouage. Utilisez votre scanner pour découvrir de nouvelles munitions, tournez la vanne et revenez sur vos pas. Deux monstres marins ont fait leur apparition, utilisez votre scanner et tuez-les à la mitraillette.

Sortez, partez à droite puis filez vers la première grille à gauche en évitant le zombie. Rejoignez Parker dans la chambre de contrôle pour échanger quelques mots avec lui, puis revenez à nouveau sur vos pas. Tuez et scannez le premier zombie, prenez une première puis une seconde fois à droite par la seconde grille, elle aussi gardée par un zombie. Regagnez le mécanisme et placez-y votre rouage. Appuyez ensuite sur l'interrupteur et récupérez la clé de démarrage à l'intérieur, puis descendez sur votre droite.

En retournant dans l'eau, méfiez-vous de plusieurs monstres aquatiques qui vous attendent. Allez les débusquer et remontez sur la passerelle afin de les électrocuter avec une grenade à choc. Pensez à les scanner.

Retrouvez ensuite Parker à l'étage pour activer les deux clés simultanément, action qui aura pour conséquence que de vous piéger à l'intérieur de la pièce, qui va se remplir peu à peu d'eau jusqu'à vous immerger. Fin de cette seconde partie.

### Partie 3 : Le site du crash (Jackass et Grinder)

Vous retrouvez ici Grinder et Jackass sur le site du Crash. Avancez et exterminatez les loups se dressant sur votre route en pensant bien à les scanner avant de les achever. Optez pour le fusil à pompe. Vous arrivez au site du crash, sur lequel vous vous retrouvez face à des Hunters invisibles.

Avant leur attaque, utilisez le scanner pour trouver plusieurs items. Restez en retrait de votre équipier afin d'anticiper les assauts des mutants. Essayez de rester immobile histoire de ne pas vous faire surprendre. N'hésitez pas, après leur mort, à vous déplacer dans la zone dans le but de récupérer des munitions et une plante verte. Entrez ensuite dans ce qu'il reste de l'épave pour insérer votre jeton de sécurité dans l'ordinateur. Fin de l'épisode 5 après une longue

séquence cinématique.

## Episode 6 : Le chat et la souris

### Partie 1 : Débarquement sur le Zénobia (Jessica et Chris)

Retour sur le Queen Zénobia, mais cette-fois avec Jessica et Chris, venus récupérer leurs collègues, Jill et Parker. Eloignez-vous de l'héliport et prenez à droite puis à gauche pour pénétrer dans le Zénobia. Ramassez les munitions, attrapez ensuite le plan intérieur puis entrez dans l'ascenseur. Sortez et filez tout droit puis à droite vers la première porte en évitant les zombies. Pensez à scanner la zone puis montez les escaliers et poursuivez votre route jusqu'à aboutir au grand hall circulaire du zénobia.

Continuez tout droit et prenez la grande porte pour entrer dans le casino en récupérant les plantes sur votre chemin puis à l'intérieur de la salle de jeu. Vous allez maintenant devoir affronter deux abominables créatures. Dès leur entrée dans la pièce, lancez une grenade qui permettra de les immobiliser un instant. Profitez de cette occasion pour les arroser de tirs à la mitraillette. Renouvelez l'opération pour les abattre assez rapidement, mais pensez à les scanner avant de les anéantir définitivement.

Récupérez ensuite la clé trident. Entrez maintenant dans la pièce à droite, récupérez les items et utilisez votre clé trident pour ouvrir la porte. Descendez, scannez puis tuez les éléments organiques et mutants et amassez de nouvelles munitions. Entrez dans la pièce suivante dans laquelle de nouveaux zombies vous attendent.

Scannez les matières organiques et les zombies fraîchement exécutés, puis montez à l'échelle pour atteindre un conduit au sein duquel un sympathique zombie explosif vous attend.

Accédez à la zone du monte-charge et activez-le pour passer à l'étage inférieur. Vous devez à présent rejoindre la cale. Pour se faire, commencez par descendre du monte-charge en prenant à gauche jusqu'à la première porte qui vous amènera à la salle de contrôle. Attrapez les grenades avant de vous débarrasser des créatures qui vous attendent de l'autre côté. Quelques grenades devraient suffire.

Continuez en vous préparant à affronter et à scanner de nouveaux ennemis mineurs au cours de votre progression. Récupérez les munitions et abattez les adversaires dans la pièce qui contient la vanne de gaz puis sortez pour vous mesurer à de nouveaux monstres, avant de vous diriger enfin vers la salle des machines. Fin de cette première partie.

### Partie 2 : Passage de la cale (Jill et Parker)

Vous vous retrouvez dans la pièce désormais quasiment totalement immergée sous l'eau. Plongez pour récupérer un tuyau tout au fond à droite puis remontez jusqu'à la grille pour la forcer. Il faudra renouveler l'opération une seconde fois en attrapant un second tuyau non loin de l'entrée à côté de l'une des commandes, avant de pouvoir enfin forcer la grille. Longez le conduit et récupérez les munitions et l'étui à balles au passage, juste avant de sauter à nouveau dans une partie du bateau en proie à la montée des eaux.

Prenez la porte à droite avec pour objectif l'abaissement d'une cloison du Zénobia. Equipez-vous de votre grenade à choc pour terrasser un monstre aquatique au passage. D'autres créatures similaires vous attaqueront ensuite, jusqu'à ce que vous accédiez finalement à la salle de commande des cloisons. Pensez à briser les caisses avant d'y entrer pour récupérer l'herbe et les munitions. Après abaissement de la dite cloison, n'oubliez pas d'upgrader vos armes via le coffre avant de sortir de la pièce pour rejoindre le hall, votre nouvel objectif.

Continuez donc votre route en abattant deux zombies sur le chemin et utilisez une nouvelle fois le monte-charge. Attrapez l'échelle pour pénétrer dans les conduits afin d'aboutir dans la salle du casino puis dans le hall. Prenez à gauche et récupérez l'ascenseur. Une fois à l'intérieur de ce dernier, munissez-vous de votre fusil à pompe pour vous préparer à survivre à l'assaut d'un mini boss. Changez régulièrement de place histoire de ne pas vous faire surprendre par ses attaques sur les côtés.

Vous entrez dans la salle du boss, laquelle regorgeant de multiples items mais également d'un coffre qui vous permettra de changer d'armes pendant la bataille. Utilisez les grenades et les extincteurs pour affaiblir le monstre avant de l'arroser de tir au fusil à pompe et/ou de mitraillette. Opération à répéter jusqu'à sa mort. Scannez-le plusieurs fois et

prenez l'échelle pour obtenir la carte d'accès Veltro, un journal de membre et de nouvelles munitions à découvrir grâce au scanner. Sortez et récupérez les munitions sur votre gauche et une plante un peu plus loin, avant d'accéder à un compteur électrique. Résolvez enfin le puzzle pour clore ce 6ème chapitre.

## Episode 7 : Le Régia Solis (Jill et Parker)

Vous retrouvez Parker et Jill sur le Zénobia. Descendez pour récupérer l'ascenseur de la salle du boss. Sortez après l'arrêt impromptu de la cabine et partez à droite, puis descendez jusqu'à retrouver Raymond juste après les escaliers du hall circulaire. Poussez la grande porte et dirigez-vous vers la proue en sélectionnant cette destination dans le second ascenseur après vous être défait des Hunters.

Utilisez la carte d'accès Veltro pour récupérer un kit de personnalisations spéciale dans le coffre-fort, avant de regagner la proue. Prenez l'herbe mais faites attention aux nouveaux Hunters qui surgissent et qui vont continuer à vous harceler ainsi jusqu'à l'héliport, sur lequel vous pourrez récupérer des munitions et herbes notamment en brisant des caisses. Après la bataille, ouvrez le container.

Rejoignez maintenant la salle de contrôle pour expédier le drone. Quittez l'héliport et partez sur votre droite en suivant Parker. A partir de cet instant, vous avez très précisément 6 minutes pour remplir votre objectif, sous peine de partir en fumée avec le Zénobia. Sur votre route des hunters vont cependant vous compliquer la tâche. Pensez à récupérer des herbes et autres munitions dès que possible. Un coffre vous donnera également l'opportunité d'améliorer vos armes.

Utilisez le fusil à lunettes pour abattre les hunters à distance et avancez le plus vite possible en évitant les divers mutants jusqu'à une première porte, derrière laquelle vous attendent un mutant lanceur de projectile et un monstre explosif.

Prenez enfin l'ascenseur puis dirigez-vous vers l'échelle en prenant garde au lanceur de projectile et à Rachael, qui effectue là son grand retour. Descendez, récupérez des munitions et faufilez-vous entre les zombies (à exécuter au fusil à lunette si besoin) et autres pièges organiques avant de récupérer la lance-roquette précédant la sortie. Utilisez cette arme pour exploser le mini-boss. Récupérez le kit de pièces illégales après sa mort puis sortez.

Continuez, toujours en essayant de perdre le moins de temps possible avec vos assaillants. Vous arrivez enfin dans la salle des commandes pour achever ce 7ème chapitre.

## Episode 8 : Mise à l'épreuve

### Partie 1 : Survivre à la voie d'eau (Jill et Parker)

Toujours à bord du Zénobia qui vient d'être frappé par un tsunami, vous allez devoir aider Jill et Parker à survivre à une voie d'eau. Nagez et récupérez l'échelle puis attrapez ensuite des munitions et un kit de personnalisation avant de rejoindre la salle légèrement en hauteur, au sein de laquelle vous pourrez scanner et récupérer de nouvelles munitions

Revenez sur vos pas, traversez la passerelle et continuez tout droit en direction d'un coffre qui vous permettra de customiser vos armes. A côté de ce dernier, vous trouverez aussi une herbe après avoir scanné le lieu. Revenez en arrière, traversez à nouveau la passerelle puis prenez à gauche pour descendre par l'échelle. Plongez et poussez la porte en face de vous.

Dans la cage d'escalier, descendez jusque au dernier étage et prenez la porte. Dès que vous le pourrez, prenez un peu d'air puis poursuivez en vous méfiant d'un monstre marin très véloce. A votre gauche, sur une passerelle, se trouve un kit de pièces illégales. Trouvez une petite porte pour récupérer des munitions puis ressortez, nagez vers le haut et prenez à gauche au niveau de la passerelle pour aboutir à une porte qui vous mènera provisoirement vers l'air libre.

Prenez ensuite la première porte, récupérez un nouveau kit de personnalisation sur la citerne puis sortez pour aboutir à un couloir. Restez vigilant durant votre avancée afin de ne pas louper une sortie sous forme de bouche d'aération se situant au niveau du plafond. Prenez ensuite la première porte et reprenez votre souffle avant de poursuivre.

Continuez en esquivant les monstres marins qui tenteront de vous attraper au niveau de l'échelle. Arrivé dans la pièce



au monte-charge, remontez toujours en évitant les mutants et afin de regagner la surface. Récupérez ensuite l'échelle vers le conduit. Vous allez désormais rejoindre le casino en aboutissant dans la petite pièce contenant un coffre à utiliser comme il se doit. Sortez pour terminer cette première partie.

## Partie 2 : Opération sauvetage (Jessica et Chris)

Dans cette seconde partie, vous devrez évoluer jusqu'au Queen Zénobia aux commandes d'un overcraft équipé de deux mitraillettes, la mer étant truffée de serpents aquatiques mutants gigantesques. Vous disposez également d'un lance grenade. Pas de vraie technique face à ces assaillants si ce n'est d'arroser sans interruption les ennemis en prenant garde surtout aux projectiles. Servez-vous aussi des lance-grenades afin d'empêcher les ennemis d'approcher de trop près. Atteignez le Zénobia en un morceau pour achever cette partie 2.

## Partie 3 : Les retrouvailles (Jill et Chris)

Le duo Chris/Jill se reforme sur le Queen Zénobia. Cette partie débute dans la petite pièce du Casino. Scannez puis récupérez les munitions et prenez l'échelle. Scannez à proximité du ventilateur pour récupérer de nouvelles munitions et continuez.

Nagez jusqu'à trouver une autre échelle et tuez le mutant aquatique avec une grenade à impulsion. Une fois dans la pièce au monte-charge, plongez à nouveau et descendez jusqu'au fond pour utiliser la clé Veltro dans la porte. Vous trouverez des munitions sur votre route, ainsi que plusieurs ennemis faciles à abattre. Pensez toutefois à reprendre votre souffle au plus tôt.

Poursuivez jusqu'à une échelle qui vous mènera à l'air libre très brièvement. Une fois sur la passerelle, prenez la seconde échelle pour retourner dans l'eau. Récupérez ensuite la première porte puis montez à la surface au niveau de la cage d'escalier afin de grimper à une nouvelle échelle.

Utilisez la clé trident que vient de vous donner Chris pour ouvrir la porte. Une fois dans la pièce, enjambez la fenêtre brisée, scannez et récupérez les munitions et une grenade. Un coffre est également présent dans cette pièce. Au niveau des consoles, interagissez avec la machine qui vous demandera d'enregistrer votre empreinte personnelle. Retournez dans la pièce principale pour déverrouiller la porte à l'aide de cette empreinte. Récupérez le kit de pièces illégales et les munitions, avant d'entrer dans la pièce de stérilisation.

Un fois dans le sas, munissez-vous de votre fusil à pompe afin de repousser une attaque surprise. Il s'agit d'un nouveau genre d'adversaire équipé d'un bouclier. Attendez qu'il abaisse ce dernier pour lui tirer dessus et effectuez des allers retours incessants dans le sas pour éviter ses coups d'épée organique, ce jusqu'à ce que Chris vous vienne en aide. Pensez à utiliser également vos grenades s'il vous en reste en stock. Dans la salle du bas, plusieurs munitions vous attendent autour des aquariums. Vous y trouverez également un Magnum L.Hawk. Prenez ensuite l'ascenseur.

Scannez les matières organiques sur votre route, récupérez les munitions et ouvrez enfin la grande porte au bout du tunnel. Fin de l'épisode 8.

## Episode 9 : Sans issue

### Partie 1 : Retour sur le site du crash (Jackass et Grinder)

Vous êtes à nouveau sur le site du crash dans la peau de Grinder avec pour objectif que de retrouver le PC. Avancez jusqu'à la pièce principale en vous méfiant des deux hunters se dressant sur votre route. Récupérez les munitions, notamment en vous munissant du scanner, puis prenez l'ascenseur.

Vous voici dans une aire truffée de munitions, herbes et armes. Faites le plein avant d'activer les deux générateurs, action qui aura pour conséquence de libérer une armée de loups affamés et autres hunters. Deux lance-roquettes et un fusil à lunette sont disponibles, de même qu'un magnum en prenant l'une des échelles vers une plateforme. Après avoir repoussé la première attaque, réactiver le générateur qui a sauté et affrontez une seconde vague de mutants, composée notamment de Hunters invisibles. Pour sortir vainqueur de cet affrontement, déplacez-vous régulièrement et aidez-vous des barils explosifs.

## Partie 2 : Le Laboratoire (Jill et Chris)

Vous allez cette-fois devoir neutraliser le virus en compagnie du binôme Jill/Chris. Utilisez le système de reconnaissance des empreintes pour pénétrer dans la pièce à votre gauche. De nombreux items et documents sont à récupérer.

Vous arrivez ensuite dans la salle des commandes. Pendant que Chris tente de craquer le code de la porte, récupérez de nouvelles munitions et une herbe puis entrez dans l'ascenseur après avoir personnalisé vos armes et notamment le Magnum, dans le coffre. Vous atteignez une pièce truffée de rayons infra-rouges mortels. Pour vous frayer un chemin jusqu'à l'interrupteur, utilisez le scanner qui vous permettra de suivre la bonne piste sans vous brûler.

Récoutez aussi les quelques munitions présentes à l'entrée. Revenez sur vos pas et prenez la porte de sortie pour aboutir dans une nouvelle pièce fréquentée par quelques monstres. Après leur extermination, prenez l'échelle pour attraper la grenade, les munitions et le kit de pièces illégales. Redescendez et empruntez la porte de sortie en utilisant la reconnaissance d'empreintes.

Scannez et récupérez les munitions et le plan du laboratoire avant d'activer les commandes à côté de la porte. Ressortez pour récupérer le prototype du vaccin et un document sur le cadavre proche de l'ascenseur, dans la salle aux rayons infra-rouges.

Repartez ensuite dans la petite pièce de commande pour injecter le virus après avoir activé le transfert des données juste en face de la porte. Récupérez enfin le code d'authentification qui vient d'apparaître sur la console.

L'ensemble de la zone va désormais être immergée. Regagnez la sortie à la nage en remontant jusqu'au sommet de la pièce aux rayons pour les éviter, puis en sortant par la fenêtre brisée, l'ascenseur étant endommagé.

Remontez puis utilisez l'échelle afin d'entrer le code d'accès dans l'ordinateur. Vous allez ensuite devoir affronter de nouveaux adversaires. Préférez l'utilisation du Magnum en prenant garde aux lanceurs de projectiles situés aux extrémités de la pièce. Fin de cet épisode 9.

## Episode 10 : Réseau de Toiles

### Partie 1 : Rendez-vous sur le Pont (Jessica et Parker)

Vous voici cette-fois aux commandes de Parker en binôme avec Jessica après la rencontre entre les quatre collègues dans le Casino sur le Zénobia. Vous allez devoir trouver le pont pour tenter d'empêcher le paquebot de chavirer. Prenez la grande porte en face des escaliers puis suivez la route toute tracée et ponctuée d'attaques de Hunters et d'un mutant à bouclier.

Prenez la grande porte et tuez les deux Hunters puis le second mutant avec bouclier pour accéder à l'ascenseur. A la sortie, prenez à gauche puis à droite afin d'utiliser la carte d'accès Veltro sur le panneau situé dans la pièce atteinte. Revenez sur vos pas et partez à gauche à l'opposé de l'ascenseur pour finir cette partie.

### Partie 2 : Quitter le Navire (Jill et Chris)

Vous retrouvez Jill et Chris dans la salle de contrôle du virus. Votre objectif, rejoindre le pont avant pour monter dans l'hélicoptère qui vous y attend. Suivez votre équipier jusqu'à ce qu'une explosion vous sépare, vous obligeant à emprunter la première porte. Continuez pour tomber sur Parker blessé.

Vous allez désormais poursuivre votre route avec ce fardeau supplémentaire ralentissant considérablement votre progression. Continuez jusqu'à une fuite de gaz qu'il vous faudra couper en interagissant sur un interrupteur. Plusieurs zombies vous attaqueront ensuite. Rejoignez Chris qui va vous ouvrir la route face à de nouveaux adversaires.

Après une brève cinématique, vous retrouvez Jill confrontée à un compte à rebours lui laissant 5 minutes pour se sortir de cette mauvaise passe. Au cours de votre fuite, pensez à briser les caisses pour récolter des munitions et un kit de personnalisation et utilisez le coffre si besoin. Divers adversaires tenteront bien sûr de vous arrêter. Evitez-les autant



que possible pour accéder au pont. Avant de boucler enfin ce chapitre, faites preuve de dextérité en évitant les canoës et autres barils explosifs se précipitant vers vous suite à l'inclinaison du navire en train de couler à pic. Fin du chapitre 10.

## Episode 11 : Révélations

### Partie 1 : Face au boss sur le Zénobia (Jill et Chris)

Préparez-vous à affronter un gigantesque boss sur le pont. Pour le vaincre, commencez par attaquer ses tentacules au fusil à pompe en évitant ses projectiles. Restez vigilant car le mutant vous lancera régulièrement ses fameux tentacules dessus. Pensez-donc à vous déplacer continuellement d'un bout à l'autre du pont, tout en récupérant les deux herbes vertes.

Durant cette phase, récupérez aussi les munitions que vous envoie de temps en temps le pilote de l'hélicoptère. Elles vous seront très utiles pour recharger le lance-roquette, terriblement efficace face aux tentacules. Une fois votre objectif accompli, l'hélicoptère vous récupérera afin de poursuivre le duel dans les airs à l'aide d'une mitrailleuse automatique et d'un lance grenade. Harcelez le monstre en essayant de devancer la sortie de ses membranes, histoire de ne pas vous mettre en danger. Vous devrez ensuite l'achever en visant sa gueule au lance-roquette, une simple formalité.

### Partie 2 : Terragrigia, retour dans le passé (Jill et Parker)

Vous vous retrouvez dans le passé à Terragrigia et dans la peau de Parker faisant équipe avec Jill. Récupérez le premier ascenseur après avoir tué un hunter et amassé une plante verte. Allez ensuite secourir Raymond, blessé et en proie à une attaque de Hunters.

Partez en direction de la salle de commandes avec Raymond à votre bras. Progressez toujours tout droit et récupérez un maximum d'herbes et munitions en chemin. Revenez sur vos pas en enjambant la barrière au fond du couloir après avoir déposé Raymond, ce dans le but de récupérer une herbe et des munitions. Puis récupérez ensuite la porte par laquelle vous êtes arrivé, l'objectif étant de trouver des bandages en regagnant la cage d'escalier.

Pour y parvenir, enjambez une seconde barrière un peu plus loin. Ensuite, montez jusqu'au 4ème étage après vous être défait d'un Hunter isolé. Au 4ème, des munitions vous attendent à l'entrée, sur votre gauche. Poursuivez par la grande porte pour accéder aux bureaux, infestés de Hunters mais également riches en munitions et herbes. Vous y trouverez aussi les fameux bandages.

Fouillez les casiers puis partez soigner et sauver Raymond, ce dernier étant à nouveau la cible de Hunters. Après avoir soigné Raymond, poursuivez jusqu'à l'ascenseur gardé par un énième Hunter. Récupérez l'herbe et les munitions puis entrez. A sa descente, de nouvelles herbes et munitions vous permettront de préparer l'affrontement à venir dans le hall, face aux Hunters venus en nombre. Après les avoir anéanti, entrez dans la salle de commandes. Fin de cette seconde partie et de l'épisode 11.

## Episode 12 : Mort de la Reine

### Partie 1 : Le Queen Dido (Jill et Chris)

Cette partie débute à l'entrée de l'épave du Queen Dido, le troisième bateau infecté. Entrez et récupérez les premières munitions et la plante. A cette profondeur, Jill doit utiliser une arme à découper la ferraille pour forcer les portes. Pour se faire, il vous suffit de suivre le chemin représenté sur l'écran tactile avec votre stylet, en rejoignant le point A au point B.

Entrez et continuez tout droit pour aboutir à une pièce contenant un kit de pièces illégales et une plante. Ressortez puis découpez la porte à droite. Continuez puis prenez à gauche juste après la scène montrant un mollusque engloutir un cadavre flottant. Vous trouverez dans cette salle des munitions et un étui balle.

Sortez et prenez le second couloir à droite vers une nouvelle porte. Dans cette pièce, partez à gauche après avoir récupéré les munitions pendant que Chris s'occupe du mécanisme. Ne vous laissez pas attraper par un mollusque sous

peine de mort immédiate. Nagez rapidement et faufilez-vous dans les trappes pour avancer, en faisant usage de grenades à choc à chaque fois qu'un mollusque vous menacera.

Appuyez sur l'interrupteur dans la dernière pièce en bout de course, puis revenez sur vos pas pour retrouver Chris, toujours en prenant garde aux mollusques. Après avoir récupéré des munitions, vous accédez enfin à la partie non immergée de l'épave.

Récupérez le Dictaphone sur le cadavre puis analysez le mollusque inerte un peu plus loin avant d'aboutir dans une pièce comportant plusieurs items. Scannez le cadavre et attrapez l'objet. Accédez ensuite à une pièce plus grande jonchée de cadavres sur une table et regorgeant de munitions. Utilisez votre scanner une nouvelle fois, dans le but de détecter des items.

Continuez jusqu'à la salle de projection, dans laquelle munitions, grenade, herbe verte et coffre vous attendent. Poussez ensuite la grande porte qui vous conduira à la salle du Boss final. Equipez-vous du fusil à pompe et de vos deux meilleures mitraillettes avant de poursuivre. Assurez-vous également que ces trois armes bénéficient des personnalisations les plus récentes.

## Partie 2 : Face au boss (Jill et Chris)

Avant d'affronter le Big Boss du jeu, récupérez le PDA de Norman placé au pied de son " trône ". Pour le battre, alternez les tirs à la mitraillette et au fusil à pompe en visant toujours son coeur.

Ce dernier passera par trois étapes qui le rendront à chaque fois plus rapide. Pensez à utiliser l'esquive.

Lorsque votre adversaire se clone, visez toujours sur celui dont se dégage la fumée violette, l'autre étant un leurre. Plusieurs herbes vous permettront de vous régénérer régulièrement. Si vous êtes arrivé jusqu'ici avec suffisamment de munitions, le boss ne vous retiendra guère plus de quelques minutes. D'autant que la sauvegarde très bien placée vous permettra de reprendre le combat sans perdre votre stock de munitions et herbes. Fin de Resident Evil Revelations.

## La quête des empreintes

### Episode 1

#### Partie 2

- Première empreinte sur une caisse du FBC sur la plage
- Dans la pièce aux distributeurs sur celui de gauche
- Sur le mur du labo à côté des photos

### Episode 2

#### Partie 1

- Sur le tableau de bord dans le cockpit de l'avion
- Dans la grotte glacée près de plusieurs stalagmites

#### Partie 2

- Au fond de la salle à manger, sur la table de gauche sous la dinde
- Dans la chambre de départ avec Jill, à l'intérieur de la salle de bain
- Sur la vitre dans la salle des commandes en fin de chapitre

### Episode 3

## Partie 2

- Dans la petite pièce proche de la piscine infectée, en face de l'entrée
- Dans le grand hall circulaire, dans le mur fissuré à l'emplacement d'un tableau
- Avant de libérer le mini-boss, dans la cuisine du bas sur des placards
- Dans la salle du mini-boss
- Après la sortie de l'ascenseur en direction de la proue, dans le salon, sur l'une des tables

## Episode 4

### Partie 1

- Juste derrière la tête de Raymond, après la remise des clés
- Au bout de la planche surplombant la Piscine envahie de matières organiques
- A la sortie de l'ascenseur, prendre la première à gauche. L'empreinte se trouve sur un mur du couloir un peu plus loin
- Sur le drapeau dans la pièce qui renfermait une imitation de Chris

## Episode 5

### Partie 1

- Dans la salle avec écran de cinéma, tout de suite à droite après l'escalier

### Partie 2

- A droite de la porte de sortie après la descente du monte-charge

## Episode 6

### Partie 2

- Sur le compteur électrique avant de remettre l'antenne en fonction

## Episode 7

- Sur la table dans la pièce UAV
- Au bout de la proue, après l'héliport, face à la mer

## Episode 8

### Partie 1

- Sur la vitre d'une cabine au moment du naufrage du navire

### Partie 3

- Sur les cabines contenant les tenues stérilisées avant la chambre de stérilisation
- Sur l'aquarium en bas après la chambre de stérilisation
- A l'entrée du tunnel sur la gauche

## Episode 9

## Partie 2

-Dans la salle de gauche, près d'un petit bureau, lors de la découverte du système de reconnaissance d'empreintes

### Episode 11

-Face au Boss aux tentacules, sur le mur

### Episode 12

## Partie 1

-Dans la salle contenant une table jonchée de cadavres, sur le mur vers une tâche de sang

-Au niveau du trône du boss côté gauche

Solution réalisée par Julien Barthet.

## 📌 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.

## 📌 AVOIR UNE HERBE VERTE GRATUITEMENT EN MODE COMMANDO

A la fin du niveau, brisez le médaillon doré avec une attaque chargée, vous obtiendrez ainsi une herbe verte à utiliser en mode Commando.

Note : Les herbes vertes sont limitées à 4 exemplaires.

## 📌 AVOIR LE MAXIMUM D'HERBES VERTES EN MODE COMMANDO

Pour avoir le maximum d'herbes vertes en mode commando il suffit d'aller au stage bonus "le navire fantôme" (le 21). Et comme la pièce dorée du niveau se trouve dès le début vous n'avez qu'à charger le bouton Y et vous obtiendrez une herbe verte. Vous pouvez recommencer jusqu'à avoir le maximum d'herbes.

# Resident Evil : The Mercenaries 3D

© Capcom 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## TOUS LES PERSONNAGES

### Barry

Terminer la mission 4-5 avec le rang B.

### Claire

Terminer la mission 1-3 avec le rang B.

### Krauser

Terminer la mission 3-5 avec le rang B.

### Rebecca

Terminer la mission 2-3 avec le rang B.

### Wesker

Terminer la mission 5-5 avec le rang B.

## COSTUMES ALTERNATIFS

### Barry (américain)

Obtenir 20 médailles.

### Chris (pilote)

Obtenir le rang SS au niveau 1-3 ou obtenir 10 médailles.

### Claire (tailleur)

Obtenir 25 médailles.

### HUNK (faucheur)

Obtenir au moins le rang A pour toutes les missions, sauf celles du Level Ex.

### Jill (Resident Evil 3)

Obtenir le rang S au niveau 3-5.

### Krauser (exosquelette)

Obtenir le rang S au niveau 5-5.

### Rebecca (infirmière)

Obtenir le rang S pour toutes les missions, sauf celles du Level Ex.

### Wesker (Ouroboros)

Obtenir au moins le rang B pour toutes les missions.

## + DÉBLOQUER LES ARMES

Pour que les armes propres à un personnage deviennent accessibles aux autres personnages du jeu, vous devez obtenir un rang S avec ce personnage sur toutes les missions jusqu'à la mission 5-5. Autrement, vous pouvez dépenser 10 pièces Nintendo 3DS pour les débloquer.

## + COMPÉTENCES SPÉCIALES

### Compétence Médic

Terminer la mission 1-3 avec un rang B.

### Compétence Handgun

Terminer la mission 4-1 avec un rang B.

### Compétence Extension

Terminer la mission 4-1 avec un rang S

### Compétence Vengeance

Terminer la mission 4-2 avec un rang B.

### Compétence Combat

Terminer la mission 4-2 avec un rang S

### Compétence Machine Gun Technique

Terminer la mission 4-3 avec un rang B

### Compétence Maximizer

Terminer la mission 4-4 avec un rang B

### Compétence Giant Killing

Terminer la mission 4-5 avec un rang S

### Compétence Rifle Technique

Terminer la mission 5-1 avec un rang B

### Compétence Shotgun Technique

Terminer la mission 5-1 avec un rang S

### Compétence Bomber

Terminer la mission 5-2 avec un rang B

### Compétence Magnum Technique

Terminer la mission 5-2 avec un rang S

### Compétence Lucky 7

Terminer la mission 5-3 avec un rang B

### Compétence Technicien

Terminer la mission 5-3 avec un rang S

### Compétence Adrénaline

Terminer la mission 5-4 avec un rang B

### Compétence Reversal

Terminer la mission 5-4 avec un rang S

### Compétence Handgun Custom

Terminer la mission EX-1 avec un rang B

### Compétence Machine Gun Custom

Terminer la mission EX-2 avec un rang B

### Compétence Smart Reload

Terminer la mission EX-4 avec un rang B

### Compétence Shotgun Custom

Terminer la mission EX-5 avec un rang B

### Compétence Full Burst

Terminer la mission EX-6 avec un rang B

### Compétence Weapon Master

Terminer la mission EX-8 avec un rang B

## Compétence Toughness

Rempporter la médaille "Comme un Phoenix"

### MISSIONS EX

Terminez la mission 5-5 en obtenant au moins un rang B et attendez la fin des crédits pour accéder aux missions EX.

### MÉDAILLES

#### Bleu

Obtenir au moins le rang B aux missions 3-1, 3-2, 3-3, 3-4 et 3-5.

#### Capitaine

Obtenir au moins le rang B aux missions 5-1, 5-2, 5-3, 5-4 et 5-5.

#### Débutant

Obtenir au moins le rang B aux missions 2-1, 2-2 et 2-3.

#### Héros

Obtenir au moins le rang B à la mission 5-5 pour débloquer les missions Ex. Ensuite, obtenir au moins le rang B aux missions Ex-1, Ex-2, Ex-3, Ex-4, Ex-5, Ex-6, Ex-7, Ex-8 et Ex-9.

#### Nouveau venu

Obtenir au moins le rang B aux missions 1-1, 1-2 et 1-3.

#### S.T.A.R.S.

Obtenir au moins le rang A à toutes les missions.

#### Vétéran

Obtenir au moins le rang B aux missions 4-1, 4-2, 4-3, 4-4 et 4-5.



## OBTENIR 300 HERBES (OFFLINE)

Cette astuce exploite un bug du jeu. Lorsque vous trouvez une herbe, assurez-vous que vous n'en avez aucune dans votre inventaire. La manip consiste à utiliser l'herbe en même temps que vous la prenez. Autrement dit, appuyez sur A et Y en même temps. Si vous avez réussi, le jeu tentera de retirer une herbe sur un total de zéro, ce qui ramènera le compteur à son maximum. Vous vous retrouverez alors avec 300 herbes en stock ! Attention, cela ne fonctionne pas online.

# Rhythm Thief & les Mystères de Paris

© Sega 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## LES 3 SCÉNARIOS BONUS

Vous pouvez débloquent trois nouveaux scénarios dans la section Histoire du mode Galerie.

### Histoire 1

Fabriquer l'instrument légendaire en trouvant les 20 sons requis.

### Histoire 2

Trouver toutes les notes fantomatiques pour reconstituer les 18 morceaux de la partition, puis parler à Charles, devant l'appartement de Raphaël.

### Histoire 3

Obtenir un rang A sur tous les rythmes du jeu.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Chapitre 1 : Rencontre fortuite

##### Épreuve de rythme R01

Faire glisser le stylet sur l'écran tactile pour exécuter les pas de danse.

Quittez la chambre de Raphaël pour vous diriger vers le Louvre afin de récupérer le bracelet de Tiamat. Dans la rue, parlez à Paula, la vieille dame, puis prenez la direction du nord. Engagez la conversation avec Ghislain, puis rendez vous au magasin. Discutez avec Bernard pour débiter la quête de L'instrument légendaire.

Dans le Jardins des Tuileries, cliquez sur le manège pour enregistrer le son correspondant. Plus loin, vous pouvez cliquer sur les pigeons pour enregistrer le son correspondant. Après avoir parlé avec Loïc, contournez par le sud-ouest jusqu'à atteindre l'entrée secondaire du Louvre. Touchez le point lumineux pour ouvrir la porte secrète.

##### Énigme du bas relief

L'ordre d'activation est le suivant : bleu ciel, jaune, rouge, bleu foncé, vert, rose, violet.

Entrez dans le Louvre par la porte ainsi ouverte. Montez au premier étage pour rejoindre la salle de surveillance.

##### Épreuve de rythme R02

Touchez l'icône qui correspond à la couleur des statues pour éviter d'être repéré par le garde du musée.

Il vous faudra ensuite trouver un vigile pour pénétrer dans la salle de surveillance. Continuez votre route par la droite jusqu'à trouver le vigile endormi. Enregistrez son ronflement en cliquant sur lui puis retournez ouvrir la porte de la salle de surveillance en activant le son de ronflement devant la porte. Cliquez sur l'écran clignotant en rouge puis retournez au rez-de chaussée. Prenez le carnet sur le sol, devant les statues. Une fois dans la salle, touchez le panneau de contrôle clignotant vert.

### Trouver le code de sécurité

Le son unique est celui situé au milieu de la rangée du bas.

Une fois le bracelet récupéré, quittez le Louvre par la grande porte en empruntant le chemin de gauche.

### Épreuve de rythme R03

Échappez à la brigade de police en glissant et en sautant en rythme.

Après cette épreuve, retournez à l'appartement de Raphaël en prenant la direction du sud, puis la direction de l'ouest jusqu'à l'avenue des Champs Elysées. Après avoir parlé à Sarah et au policier, allez sur la Place de la Concorde. Faites défiler l'écran sur la gauche pour trouver le bulldog et enregistrer le son correspondant. A droite de la Place de la Concorde, vous ferez la rencontre de Charles qui vous permettra de débiter la quête Les notes fantomatiques.

De retour sur les Champs Elysées, faites partir le policier en jouant le son Bulldog. Sur la route menant à l'appartement de Raphaël, vous pourrez récupérer le son du Hibou.

### Épreuve de rythme R04

Venir à bout des chevaliers diaboliques en attaquant de gauche et de droite, en rythme.

## Chapitre 2 : Sur la piste de la marque

Rejoignez l'appartement de Raphaël depuis les quais de Seine (à cet endroit vous pouvez enregistrer le son du Bateau). Cliquez sur le violon de Marie, situé au pied du lit pour enregistrer le son correspondant.

### Énigme du violon

Reproduisez différentes séquences musicales dans l'ordre suivant (de gauche à droite) :

1-2-3-4-3-2-1

1-2-3-4-2-3-4

Quittez l'appartement et prenez la route de l'est pour rejoindre Notre Dame. En chemin vous pourrez effectuer un jeu de rythme optionnel en parlant à Désiré sur la Place Henri Mondor.

### Épreuve de rythme R05

Utilisez le gyroscope de la console pour attraper des morceaux de viande et éviter les casseroles.

Sur la carte suivante (Petit Pont) vous pourrez enregistrer le son du poussin. En parlant avec Hubert sur le parvis de la Cathédrale de Notre Dame, vous pourrez enregistrer le son de la Toux. Parlez ensuite à Bruno pour débiter un jeu de rythme optionnel.

### Épreuve de rythme R06

Maintenez la pression avec le stylet sur l'écran tactile puis faites glisser les plats en rythme.

Une fois dans la Cathédrale, avancez vers l'autel pour débiter le jeu de rythme suivant.

### Épreuve de rythme R07

Faire glisser le stylet sur l'écran tactile pour jouer la mélodie en suivant le rythme imposé.

### Énigme du vitrail

Identifiez les sons identiques sur la colonne de gauche et de droite. Voici les bonnes paires (du haut vers le bas) :

Gauche : 1er vitrail + Droite : 5ème vitrail

Gauche : 2ème vitrail + Droite : 4ème vitrail

Gauche : 3ème vitrail + Droite : 3ème vitrail

Gauche : 4ème vitrail + Droite : 2ème vitrail

Gauche : 5ème vitrail + Droite : 1er vitrail

Après avoir ouvert le compartiment secret, vous aurez accès à un nouveau jeu de rythme.

### Épreuve de rythme R08

Attaquez les chevaliers diaboliques au bon moment.

Sur la route menant au couvent St. Louré, vous pourrez récupérer la seconde partition pour la quête des notes fantomatiques. Sur la map suivante, Rue Rambuteau, vous pourrez trouver le son de la Mouche. Dans la rue suivante (Rue des Francs-Bourgeois), vous pourrez enregistrer celui du cheval.

Il vous faudra ensuite partir en quête d'un son qui pourrait calmer le bébé de Céline. Pour ce faire, allez vers le sud dans la Rue des Archives et récupérez le son Cliquetis en cliquant sur l'étal de jouets à droite dans la rue. Retournez auprès de Céline et de son bébé et utilisez le dictaphone pour jouer le son Cliquetis. Poursuivez votre route par la droite et adressez-vous à Jean-François. Reparez-lui à l'intérieur du couvent pour en savoir plus. Dirigez-vous ensuite vers le commissariat de police.

### Épreuve de rythme R09

Touchez l'icône qui correspond à la couleur des plantes pour vous faufiler dans le commissariat.

Avancez dans le commissariat pour trouver le bureau de l'Inspecteur Vergier (2ème porte sur la gauche dans le couloir). Fouillez le bureau pour récupérer le code secret permettant d'ouvrir le coffre.

### Enigme ouvrir le coffre de Vergier

Tapez le code 305 364 en cliquant sur le poussoir quand l'aiguille atteint le chiffre voulu.

Une fois les dossiers lus, quittez le commissariat. Dans la rue, vous rencontrez le détective privé Charlie.

### Épreuve de rythme R10

Touchez l'écran tactile et faites glisser le stylet pour envoyer le ballon de foot sur Charlie.

## Chapitre 3 : L'obscurité des Invalides

Avant de vous diriger vers les Invalides, cliquez sur une poubelle pour récupérer le son correspondant (map " porte arrière du commissariat de police ").

En parlant à Colette dans la Rue de Conti, vous enregistrerez le son d'un appareil photo. Dans la rue suivante (Musée Rodin) se trouve le troisième morceau de partition ainsi que le son du bourdon.

A l'intérieur des Invalides, cliquez sur le tombeau de Napoléon pour le déplacer.

### Énigme du tombeau

Faire pivoter les panneaux pour relier les deux côtés du tombeau. Le plus simple est de faire pivoter les cases situées en bas pour former deux ponts.

Pénétrez ensuite dans le tombeau pour rejoindre les souterrains. Vous pourrez enregistrer le son de la goutte d'eau. Poursuivez l'exploration du tunnel jusqu'à atteindre la prochaine épreuve.

### Épreuve de rythme R11

Sautez sur les plateformes selon le rythme imposé.

A la fin de cette épreuve, vous pourrez récupérer le son de la torche sur le mur des catacombes. Dans la salle suivante, il faudra de nouveau battre les Chevaliers diaboliques de Napoléon.

### Épreuve de rythme R12

Attaquez les chevaliers de droite et de gauche, en rythme.

Dirigez-vous ensuite vers la Sorbonne en empruntant la route est. Juste avant d'arriver à destination, vous trouverez le 4ème morceau de partition dans le Marché, ainsi que le son du Coq.

A la Sorbonne, vous trouverez le son de la Cloche. Utilisez le son du coq pour réveiller Alain l'archéologue. Repartez ensuite vers l'ouest pour rejoindre les archives de Paris. En chemin, faites une halte sur la Place Henri-Mondor afin de récupérer le son éternuellement en parlant à Henri.

Sur la Place Vendôme, vous pourrez récupérer le son du chat. Dans la rue Danielle Casanova, vous trouverez le son de la voiture de Police. Une fois à l'intérieur des Archives, parlez à Christophe. En faisant défiler l'écran vers la droite, vous pourrez récupérer le son du téléphone. Sur l'écran de gauche, parlez à Vanessa et utilisez le son du téléphone afin de l'éloigner de son poste de travail.

### Énigme de la porte de la collection spéciale

Déterminez le 8ème symbole d'après deux suites logiques. Dans les deux cas, le bon symbole est le vert.

Une fois dans la salle, cliquez sur le livre rouge situé dans l'étagère de gauche. Empruntez la porte pour regagner l'accueil des archives puis prenez la direction de l'appartement de Raphaël. En chemin, vous ferez la rencontre de Paul dans la rue Danielle Casanova. Parlez-lui afin de débloquent un jeu de rythme optionnel.

### Épreuve de rythme R13

Dansez en rythme en respectant les bonnes combinaisons de touches et en inclinant la console au bon moment.

## Chapitre 4 : L'opéra de Paris

Quittez l'appartement de Raphaël et prenez la direction du Nord pour rejoindre l'Opéra de Paris. Vous trouverez le cinquième morceau de partition à l'intérieur, au rez de chaussée. Après avoir parlé à Julien, quittez le hall et parlez à Cyril qui se trouve devant l'Opéra. Utilisez le son de la voiture de police pour le faire fuir. Cliquez sur l'attaché-case qu'il a abandonné.

### Énigme de l'attaché-case

Faites défiler les chiffres et entrez la combinaison 614 253 en cliquant au bon moment.

Vous pouvez désormais entrer dans l'opéra et donner votre billet à Julien. Explorez l'Opéra en empruntant les escaliers de droite. Vous trouverez une nouvelle partition dans la Galerie des Glaces. Poursuivez ensuite vers le nord pour rejoindre Marie. Récupérez la photo de famille de Vergier sur sol de l'Admission Générale puis retournez sur vos pas.

Après la cinématique, poursuivez la Duchesse dans les couloirs de l'Opéra.

Dans le Salon, récupérez le son de la Harpe. Parlez à Clément puis retournez au balcon du premier étage pour demander une place de serveur à André. L'examen de serveur a lieu au rez de chaussée, dans le Hall des Membres. Cliquez sur la bouteille pour obtenir le son Bouteille de vin puis parlez à Clément. Vous devrez trouver le moyen de lui rafraîchir la mémoire avant de pouvoir obtenir votre entretien. Retournez au premier étage pour qu'André vous donne un indice. Vous trouverez le son nécessaire (la sonnette) sur le comptoir du hall d'entrée. Retournez ensuite auprès de Clément et jouez ce son pour lui rafraîchir la mémoire.

#### Épreuve de rythme R14

Faites glisser le stylet selon le rythme imposé.

Une fois cette épreuve réussie, retournez au premier étage. André vous autorisera à pénétrer dans le salon.

#### Épreuve de rythme R15

Faites mordre Fondue en mordant les policiers au bon moment.

#### Épreuve de rythme R16

Inclinez la console pour esquiver les attaques d'Alfred.

Il est temps de quitter l'Opéra. Avant de sortir, cliquez sur le fantôme dans l'entrée pour enregistrer le son correspondant. La porte principale étant bloquée par les policiers, rejoignez l'Admission Générale au premier étage pour vous échapper. Utilisez le son du fantôme pour effrayer le policier en faction.

#### Épreuve de rythme R17

Sautez d'applique en applique en utilisant les bonnes touches au bon moment.

Sur les toits, vous ferez de nouveau la rencontre de Charlie qui souhaitera prendre sa revanche.

#### Épreuve de rythme R18

Touchez l'écran tactile et faites glisser le stylet pour envoyer le ballon de foot sur Charlie.

### Chapitre 5 : A la recherche de Marie

Prenez la direction du sud en interrogeant tous les personnages que vous croiserez. Leurs indications vous mèneront jusqu'à l'appartement de Raphaël. C'est en parlant à Paula, aux pieds de l'immeuble, que vous obtiendrez l'itinéraire à suivre. Rendez-vous au Couvent St. Louré, explorez les environs encore une fois. Après avoir parlé à Josette, retrouvez Jean-François à l'intérieur du Couvent. Cliquez sur la boîte à musique pour activer le son correspondant. Retrouvez Josette dans la Rue Rambuteau et activez le son de la boîte à musique pour la convaincre. Dirigez-vous ensuite vers les Halles. Parlez à Edmond puis suivez l'itinéraire indiqué sur la carte jusqu'à la Place Henri Mondor.

Cliquez sur le ballon flottant pour enregistrer le son d'un ballon qui éclate. Retournez aux halles pour jouer ce son devant Edmond. Entrez dans les Halles. Vous ressortirez au métro Abbesses, Charles vous donnera les indications à suivre. Sur la Place Saint Pierre, vous pourrez récupérer le son du petit train et celui du saxophone. En faisant défiler l'écran sur la gauche, vous trouverez le 9ème morceau de partition. Parlez avec Albert pour débloquer l'accès à Montmartre. Vous y retrouverez Marie.

#### Épreuve de rythme R19

Exécutez la chorégraphie en rythme, à l'aide du stylet.

De retour dans l'appartement de Raphaël, et après avoir visité la cave secrète de Raphaël, accompagnez Marie au

Couvent St. Louré. Le lendemain matin, après avoir parlé à Michel, poursuivez votre exploration des rues de Paris. Une fois arrivé à l'Avenue Roosevelt, engagez la conversation avec Emile. Ce dernier vous invitera à rejoindre les Archives de Paris. En chemin, vous pouvez accomplir une épreuve de rythme optionnelle si vous le souhaitez.

### Épreuve de rythme R21

Faites danser les deux chiens en rythme.

Devant l'Hôtel de Cillon, vous pouvez récupérer le son du bus. Une fois dans les archives, faites défiler l'écran sur la gauche pour parler à Vanessa, l'archiviste. Cette action vous permettra d'enregistrer le son Bâillement.

Retournez devant les archives et parlez à Céline pour enregistrer la berceuse. Jouez ce son devant l'archiviste afin de l'endormir.

### Énigme de l'ouverture de la porte de la collection spéciale

Les couleurs manquantes sont le vert, le bleu, le jaune et le rouge.

Une fois dans la salle récupérez le livre rouge qui dépasse dans l'étagère puis retournez auprès d'Émile sur l'Avenue Roosevelt. Parlez à Daniel afin qu'il vous dirige vers le Louvre. Passez par l'aide Denon pour entrer discrètement dans le musée.

### Énigme du bas relief

Cette énigme suit le même principe que la première énigme que vous avez dû résoudre pour entrer la première fois au Louvre. La séquence est la suivante :

Bleu ciel, rose, bleu foncé, jaune, violet, vert, rouge

Comme lors de votre première visite, il vous faudra aller dans la salle de surveillance pour désactiver les caméras.

### Épreuve de rythme R22

Touchez l'icône qui correspond à la couleur des statues pour éviter d'être repéré par le garde du musée.

Entrez dans la salle et activez l'écran de contrôle. Ressortez de la salle et dirigez-vous vers l'exposition consacrée à l'Égypte. Enregistrez le son de l'alarme dans la salle de La Vénus de Milo. Utilisez ce son dans la salle suivante pour éloigner le garde. Vous débloquentez ainsi un nouveau son : son d'Alerte.

Cliquez sur la vitrine pour trouver un premier indice concernant la Pierre de Rosette Fantôme. Dirigez-vous ensuite vers le sous-sol pour regagner l'entrée principale du Louvre. C'est à cet endroit que vous pourrez trouver la 7ème partition pour la quête des notes fantomatiques. Au Jardin des Tuileries, vous pouvez passer une épreuve de rythme optionnelle si vous le souhaitez.

### Épreuve de rythme R22

Mimez les pas de danse du " faux " fantôme R.

Continuez votre chemin jusqu'à l'Arc de Triomphe, parlez à Noël, le chauffeur de bus.

### Énigme du démarrage du moteur

Touchez chaque cadran en rythme pour faire démarrer les moteurs. Pour y parvenir, vous pouvez vous aider du signal lumineux et du bruit du moteur.

## Chapitre 6 : Intrigue parmi les ombres

Discutez avec chacun des personnages présents devant le Château de Versailles. Parlez à Charles afin de gagner votre entrée en jouant du violon.

### Épreuve de rythme R24

Faire glisser le stylet comme s'il s'agissait d'un archet en suivant la mélodie.

Dans le Hall d'Entrée parlez à Victor pour obtenir le son Sifflement. Le gardien refusera de vous laissez passer. Retournez au rez de chaussée et allez dans la salle à manger, vous trouverez le son de l'horloge. Allez ensuite dans la Cour du Prince pour obtenir le son de la trompette. Dans la salle suivante (Galerie des anges), vous trouverez le son de l'accordéon. Parlez ensuite à César.

### Énigme de la partition

Le bon ordre est le suivant (de gauche à droite) :

3-6-5-4-7-2-1

Allez ensuite dans la Cour de la Chapelle. Vous pourrez récupérer le son de l'orgue. Partez à la recherche de l'homme qui ressemble au père de Raphaël. César, qui se trouve dans la Galerie des anges, vous donnera la piste à suivre. Montez à l'étage, vous pourrez enregistrer le son du verre en cliquant sur la table dans la Galerie des Batailles. Interrogez Robert avant de rejoindre la salle suivante (salle de réception) où vous pourrez récupérer le 11ème morceau de partition.

Lucie ne saura pas vous renseigner davantage. Dirigez-vous vers la salle de concert.

### Épreuve de rythme R25

Dansez en rythme avec Marie.

Retournez dans la salle à manger au rez de chaussée pour interroger Marcel puis rejoignez le Salon d'Hercule à l'étage. En chemin, parlez à Olive dans la Galerie des Glaces. Retournez à la salle de réception un peu plus loin pour enregistrer le son du piano et jouez-le à Olive. Rendez-vous ensuite au Salon d'Hercule pour parler à Renaud, le guide du Château. Avant de vous rendre dans les jardins du château, vous pouvez faire une halte auprès de Lucie dans la Galerie des Glaces.

### Épreuve de rythme R26

Faire glisser le stylet au bon moment sur l'écran tactile.

Parlez à Philippe dans la Galeries des Anges afin d'obtenir l'accès aux jardins. Vous pourrez trouver le 10ème morceau de partition à cet endroit. Philippe vous donnera les indications nécessaires pour poursuivre votre investigation.

### Énigme des amaryllis

Le principe de cette énigme est de reproduire des séquences musicales jouées par des grenouilles (numérotées de 1 à 4 de gauche à droite sur la colonne du bas, et A B C de gauche à droite sur la colonne du haut)

Première séquence : 2-3-2-4-2-3-2

Deuxième séquence : 3-3-2-3

Troisième séquence : 2-1-C-B-C-A

Après avoir trouvé la Croix du Roi Soleil, Napoléon vous imposera une petite épreuve d'escrime en rythme.

### Épreuve de rythme R27

Touchez l'écran tactile pour attaquer et faire chuter Napoléon.



Ce nouveau chapitre débute dans l'appartement de Raphaël. Rendez-vous au poste de Police pour parler à l'Agent Eric. Ce dernier vous conseillera de vous rendre à la boutique d'art des Champs Elysées. En chemin, vous pourrez enregistrer le son du vélo à la Station du Musée d'Orsay.

Parlez avec Grâce aux Champs Élysées afin qu'elle vous ouvre l'accès à la boutique. Vous trouverez le 14ème morceau de partition sur cette map. A l'intérieur de la boutique, vous pourrez enregistrer le son dinosaure. Après avoir parlé à Albert, partez pour la Place Vendôme. Colette vous donnera quelques informations pour poursuivre l'enquête. En chemin vous ferez de nouveau la rencontre de Jérôme qui vous proposera de prendre sa revanche.

### Épreuve de rythme R28

Mimez les pas de danse du faux Fantôme R.

Allez au Musée Rodin, Jacob vous donnera un nouvel indice. Derrière les Invalides, vous pourrez récupérer le son Balle en parlant à Urbain ainsi que le 12ème morceau de partition. Le flair de Fondue vous mènera jusqu'à la station Roosevelt mais le Bulldog de Sarah l'empêchera de poursuivre son pistage. Partez pour la Place Vendôme et enregistrez le son de la souris. Retournez ensuite à la Station Roosevelt pour jouer ce son qui fera peur à Sarah. Fondue pourra alors reprendre se remettre à pister Charlie. C'est au café que vous ferez la connaissance de Charlie / Charlotte.

Faites une halte à l'École Militaire en vous rendant à la Tour Eiffel, vous pourrez y enregistrer le son Caisse Enregistreuse. Parlez à Déborah pour obtenir une épreuve de rythme optionnelle.

### Épreuve de rythme R20

Cuisinez en rythme !

Au Champ de Mars vous pourrez récupérer le son du Canard ainsi que le 13ème morceau de partition. A la Tour Eiffel, vous pourrez enregistrer le son de la tondeuse.

### Énigme de l'ascenseur

Pour résoudre cette énigme il vous suffira de presser les touches qui vous seront signalées aléatoirement au bon moment. Une fois la jauge remplie, l'accès à l'ascenseur sera débloqué.

Il vous faudra ensuite venir à bout de deux nouvelles épreuve de rythme entrecoupées par des cinématiques.

### Épreuve de rythme R30

Attaquez les chevaliers en rythme.

### Épreuve de rythme R31

Échappez-vous en deltaplane et combattez les chevaliers en utilisant le gyroscope de la console.

## Chapitre 8 : Le secret de Marie

Ce chapitre commence sur le site du crash. Vous pouvez enregistrer le son Grenouille sur cette map. Sur la route menant à l'Opéra, vous pouvez faire une halte rue Danielle Casanova pour un nouveau jeu de rythme optionnel.

### Épreuve de rythme R29

Dancez en rythme sur la samba, en utilisant les boutons et le pavé directionnel de la console.

Devant l'Opéra, parlez à Julien afin qu'il vous donne des indications supplémentaires. Faites une halte sur la Place Henri-Mondor pour participer à un jeu de rythme optionnel.

### Épreuve de rythme R33

Faites danser les chiens en rythme.

Arrivé à La Sorbonne, vous devrez aider Rosalie. Pour cela, parlez à Christophe, il vous donnera quelques conseils. Commencez par discuter avec Brigitte au Petit Pont. Cette discussion vous permettra d'enregistrer le son d'un bisou. Il ne vous restera plus qu'à jouer ce son devant Rosalie à La Sorbonne pour pouvoir prendre connaissance de l'itinéraire à suivre afin de rejoindre le Manoir d'Élisabeth.

En faisant défiler l'écran sur la droite, vous pourrez récupérer le 15ème morceau de partition ainsi que le son du corbeau. Faites défiler l'écran sur la gauche pour parler avec Barbara, la domestique. Cette conversation vous permettra d'enregistrer le son gargouillis d'estomac. Dirigez-vous vers le marché pour trouver de quoi calmer la faim de Barbara. En discutant avec le cuisinier Laurent, vous pourrez enregistrer le son de la cuisson qui va vous permettre de parvenir à vos fins.

La voie est libre, commencez par entrer par la porte de service. Cette entrée sera l'occasion de participer à un nouveau jeu de rythme.

### Épreuve de rythme R34

Cachez-vous derrière les statues en cliquant sur les bonnes couleurs.

Montez au premier étage. Dans cette première pièce vous pouvez enregistrer le son de l'arme à feu. En faisant défiler l'écran à gauche, vous trouverez le journal d'Élisabeth en cliquant sur le tableau du milieu. Faites défiler l'écran sur la gauche et cliquez sur le verrou du secrétaire.

### Énigme de l'antiquité

Pour résoudre cette énigme il vous faudra reproduire une séquence musicale. Pour simplifier, admettons que les notes portent les numéros 0 à 10 (de bas en haut). Voici la bonne séquence :

1-3-6-5-8-5-6

Revenez à l'écran central pour entrer dans la pièce secrète. Cliquez sur la description du tableau puis quittez la pièce. En sortant de la chambre d'Élisabeth vous assisterez à une cinématique suivie d'une nouvelle épreuve de rythme qui mettra les compétences de Vergier à l'épreuve.

### Épreuve de rythme R35

Tirez les soldats de Napoléon en gardant le rythme.

De retour sous les traits de Fantôme R, vous devrez vous rendre à la Tour Eiffel en passant par les toits.

### Épreuve de rythme R36

Sautez et glissez en rythme sur les toits de Paris.

## Chapitre 9 : Une arme dans les nuages

Sur la piste de Marie et Élisabeth, faites une halte au Corridor du 2ème étage pour récupérer le 16ème morceau de partition. Cliquez sur la statue étrange et poursuivez votre route. La porte est verrouillée, vous devrez résoudre une petite énigme pour l'ouvrir.

### Énigme de la porte

Touchez les zones indiquées au bon moment.

Avant de passer la porte, faites défiler l'écran sur la gauche et cliquez sur les statues étranges. Faites de même sur le

côté droit. Dès la porte passée, vous retrouverez Marie mais devrez également battre les chevaliers diaboliques.

### Épreuve de rythme R37

Attaquez les chevaliers au bon moment à l'aide des touches indiquées. Vous pouvez vous aider des couleurs.

Sur la carte suivante, il vous faudra affronter une nouvelle vague de Chevaliers Diaboliques.

### Épreuve de rythme R38

Attaquez les chevaliers lorsqu'ils apparaissent en incarnant tour à tour Vergier, Fantôme R et Charlie.

La suite de votre exploration vous mènera à une nouvelle énigme qui suit le même principe que celle que vous aviez subie pour ouvrir la porte vers la fontaine centrale.

### Énigme de la porte

Touchez les zones indiquées au bon moment.

Une fois la porte ouverte vous devrez affronter Jean-François.

### Épreuve de rythme R39

Faites glissez le stylet dans la bonne direction pour contrer les attaques.

A la suite de cette épreuve, vous pourrez récupérer le 17ème morceau de partition. En poursuivant votre route, vous serez amené à participer à un nouveau jeu de rythme.

### Épreuve de rythme R40

Faites sauter Raphaël et Fondue sur les plateformes.

Après avoir emprunté l'ascenseur du bas, vous vous retrouverez face à Napoléon pour un petit combat d'escrime.

### Épreuve de rythme R41

Touchez les zones indiquées au bon moment.

Après ce combat épique, vous devrez stopper le réacteur. Commencez par cliquer sur les différentes zones en surbrillance. Interprétez un morceau de musique pour soutenir Fantôme R.

### Épreuve de rythme R42

Jouez un air de musique en utilisant le stylet comme un archet.

A la suite de la cinématique, une nouvelle épreuve rythmique vous attend.

### Épreuve de rythme R43

Faites glisser le stylet pour reproduire les pas de danse.

La voie étant bouchée suite à un éboulement, vous devez revenir à la porte du 2ème étage pour activer l'interrupteur permettant d'ouvrir la porte secondaire (faire défiler l'écran sur la droite).

### Énigme de la porte

Complétez la gamme sonore en touchant la note adéquate au bon moment.

Une fois ce passage passé, vous devrez une nouvelle fois faire appel à votre sens du rythme.

#### Épreuve de rythme R44

Faites sauter Raphaël et Fondue sur les plateformes.

### Chapitre 10 : Séparation

Allez parler à Barbara, à l'entrée du Manoir de duchesse Élisabeth afin qu'elle vous oriente dans votre recherche. En chemin, faites une halte à la map petit-pont pour récupérer le 18ème morceau de partition.

Avant de vous rendre à la Cathédrale Notre Dame, vous pouvez explorer les rues de Paris une dernière fois afin de débloquent des jeux de rythme optionnels supplémentaires :

#### Épreuve de rythme R45

A l'école militaire

#### Épreuve de rythme R46

A la porte arrière du Commissariat de Police

Collectez également les deux derniers sons : Flatulence (Place Vendôme) et le son Avion (Champ de Mars).

Une fois arrivé à la Cathédrale Notre Dame, parlez à Alfred qui vous conduira auprès de la Duchesse.

#### Epreuve de rythme R47

Faites glisser le stylet pour reproduire les pas de danse.

### Chapitre Bonus : A la recherche de Fondue

Pour débloquent ce chapitre supplémentaire, il vous faudra compléter la quête de l'instrument légendaire. Vous aurez alors accès à de nouveaux dialogues et à une épreuve de rythme supplémentaire.

#### Épreuve de rythme R48

Mordre les policiers quand ils apparaissent.

### Chapitre Bonus : L'épreuve de Marie

Pour débloquent ce chapitre supplémentaire, il vous faudra compléter la quête des notes fantomatiques. Vous aurez alors accès à de nouveaux dialogues et à une épreuve de rythme supplémentaire.

#### Épreuve de rythme R49

Interprétez la partition fantomatique en utilisant le stylet comme un archet.

### Chapitre Bonus : Liens de famille

Pour débloquent ce chapitre supplémentaire, il vous faudra obtenir la note A à tous les jeux de rythme.

## Quêtes optionnelles

### L'instrument légendaire

Cette quête débute en conversant avec Bernard, dans le magasin. Pour mener à bien cette quête, il faut récolter des sons cachés dans certains éléments du décor. Commencez par toucher la chauve-souris située en haut à gauche du magasin avec le stylet pour enregistrer ce premier son et débiter la quête.

Voici la liste des sons qui vous seront demandés par Bernard pour accomplir cette missions. Ses indications sont parfois un peu imagées, le vrai nom du son tel que vous le trouvez en jeu figure entre parenthèses :

Étape 1 : Jaillissement (fontaine), Bruit de colère (chat), Bruit de bourdonnement (mouche), Bruit de tousotement (toux)

Étape 2 : Bruit de danger (bourdon), Bruit relaxant (bâillement), Bruit d'alerte (vélo), Bruit de corde (bouteille de vin), Bruit des Âges (cloche)

Étape 3 : Bruit infantile (poussin), Bruit inspirant (cheval), Bruit d'impact (appareil photo), Bruit énervant (bus), Gargouillis d'estomac (gargouillis d'estomac)

Étape 4 : Bruit apaisant (pigeon), Bruit d'ouverture du couvercle (poubelle), Bruit Kartching (caisse enregistreuse), Bruit de végétation (tondeuse), Bruit de vent (avion)

Vous avez désormais débloquent le chapitre bonus : A la rencontre de Fondue.

### Liste récapitulative des sons :

Au total, vous pouvez découvrir 60 sons différents dans Rhythm Thief et les Mystères de Paris, en voici la liste :

#### Chapitre 1

Chauve-souris : En haut à gauche de l'écran, à l'entrée du magasin de Bernard.

Manège : Sur la gauche, dans le Jardin des Tuileries (deux cartes à gauche du Louvre)

Pigeon : Face à la Grande Pyramide du Louvre (une carte à gauche du Louvre)

Ronflement : Cliquez sur le vigile endormi au premier étage du Louvre (salle située au sud)

Fontaine : Au centre de Place de la Concorde

Bulldog : Dans l'écran gauche de la Place de la Concorde (faire défiler l'écran).

Hibou : Au dessus de l'enseigne du métro de la Station Roosevelt (à gauche des Champs Élysées).

#### Chapitre 2

Bateau : Sur la péniche des quais de Seine, au premier plan.

Violon : Au pied du lit, dans la chambre de Raphaël.

Poussin : Sur le trottoir de la carte Petit Pont (juste à gauche de la Cathédrale de Notre Dame)

Toux : Parlez au prêtre Hubert devant la Cathédrale de Notre Dame pour enregistrer ce son.

Mouche : Cliquez sur la mouche qui vole autour de l'étal de l'épicerie de la Rue Rambuteau.

Cheval : Cliquez sur la carriole de la Rue des Francs-Bourgeois.

Cliquetis : Cliquez sur l'état de jouet de la Rue des Archives, située à proximité de la Cathédrale Notre Dame.

#### Chapitre 3

Poubelle : Devant la porte arrière du Commissariat de police.

Appareil photo : Parlez avec Colette dans la rue de Conti pour débloquent ce son.

Bourdon : Cliquez sur l'insecte volant dans les parterres de fleurs des Invalides.

Goutte d'eau : Cliquez sur la flaue d'eau dans le souterrain caché sous le tombeau de Napoléon.

Torche : Cliquez sur une torche enflammée dans les catacombes (sous le tombeau de Napoléon)

Coq : Cliquez sur les poulets en cage dans le Marché situé à côté de la Sorbonne.

Cloche : A La Sorbonne, au premier plan sur la droite.

Éternuement : Parlez à Henri sur la Place Henri-Mondor (avant de vous rendre aux Archives de Paris)

Chat : Sur la Place Vendôme, à droite au premier plan.

Voiture de police : Sur le véhicule au premier plan dans la rue Danielle Casanova.

Téléphone : Sur la table dans les Archives de Paris (faire défiler l'écran sur la droite)

#### Chapitre 4

Harpe : Dans le salon de l'Opéra, au premier étage.

Bouteille de vin : Sur le guéridon dans le Hall des Membres, au rez de chaussée de l'Opéra.

Sonnette : Dans le hall d'entrée de l'Opéra (vous ne pourrez activer ce son qu'après vous être renseigné sur Clément auprès d'André).

Fantôme : Après avoir remporté le défi contre Alfred, et au moment où vous quittez l'Opéra Garnier, le fantôme apparaît en haut à gauche de l'entrée de l'Opéra.

#### Chapitre 5

Boîte à musique : Après avoir parlé à Jean-François dans le couvent, vous trouverez une boîte à musique sur la rambarde.

Ballon : Sur la Place Henri-Mondor (quand vous cherchez un moyen pour faire passer le hoquet de Edmond)

Petit train : Sur la Place Saint Pierre, au premier plan.

Saxophone : Sur la Place Saint Pierre, en cliquant sur le musicien.

Bus : En cliquant sur le bus anglais, devant l'hôtel de Cillon.

Bâillement : En parlant à l'archiviste Vanessa, aux Archives de Paris.

Berceuse : Devant les Archives de Paris, en parlant à Céline.

Alarme : A l'intérieur du Louvre, dans la salle de la Vénus de Milo.

Son d'alerte : Ce son s'obtient en utilisant le son Alarme dans la salle Sculpture Égyptienne du Musée du Louvre.

#### Chapitre 6

Sifflement : En parlant à Victor dans le Hall d'Entrée du château de Versailles.

Horloge : L'horloge se trouve sur une table, dans la salle à manger au rez de chaussée du Château de Versailles.

Trompette : La trompette se trouve sur la table de la Cour des Princes, au Château de Versailles.

Accordéon : Cliquez sur l'accordéon posé sur la table dans la Galerie des Anges du Château de Versailles (rez de chaussée).

Orgue : Cliquez sur l'orgue dans la Cours de La chapelle, située au rez de chaussée du Château de Versailles.

Verre : En cliquant sur la table de la galerie des Batailles du Château de Versailles.

Piano : Vous pourrez obtenir ce son quand Olive vous demandera de l'aide pour accorder son violon. Cliquez sur le piano de la Salle de Réception, située au 1er étage du Château de Versailles.

## Chapitre 7

Vélo : En cliquant sur le vélo de la Station Musée d'Orsay.

Dinosaure : Dans la boutique d'Art des Champs Élysées.

Balle : En parlant à Urbain sur la map " Derrière les Invalides ".

Souris : En cliquant sur la souris de la Place Vendôme (son accessible au moment où vous devez trouver le moyen de faire fuir Sarah).

Caisse Enregistreuse : La caisse enregistreuse se trouve sur le comptoir d'une boutique de l'École Militaire.

Canard : Cliquez sur les canards du bassin du Champ de Mars.

Tondeuse : Cliquez sur la tondeuse à gazon au premier plan sur la carte Tour Eiffel.

## Chapitre 8

Grenouille : Au premier plan, sur la première carte du chapitre (Site du crash)

Bisou : Vous pourrez enregistrer ce son en discutant avec Brigitte sur le Petit-Pont.

Corbeau : Sur la carte du Manoir d'Élisabeth, faites défiler l'écran sur la droite. Le Corbeau est au milieu de l'écran au premier plan.

Gargouillis d'estomac : Sur la carte du Manoir d'Élisabeth, faites défiler l'écran sur la droite. Vous obtiendrez ce son en discutant avec Barbara.

Cuisson : vous pouvez enregistrer ce son en parlant avec Laurent, le cuisinier, au Marché (son accessible après avoir parlé à Barbara au Manoir d'Élisabeth).

Arme à feu : En entrant dans la Chambre d'Élisabeth, l'arme est suspendue sur le mur, à gauche de la cheminée.

## Chapitre 10

Flatulence : Vous pouvez enregistrer ce son en parlant à Maxime sur la Place Vendôme.

Avion : Vous pouvez enregistrer ce son en cliquant sur l'avion qui passe dans le ciel de la carte Champs de Mars.

## Les notes fantomatiques

Cette quête débute avec Charles, que vous rencontrez sur la Place de la Concorde (en faisant défiler l'écran sur la droite). Il vous confie la mission de récupérer les 18 morceaux de partition éparpillés dans Paris.

Une fois que vous aurez récupéré les 18 morceaux, retrouvez Charles devant l'appartement de Raphaël, cette discussion vous permettra de débloquer le chapitre bonus : L'épreuve de Marie.

Le premier morceau de partition se trouve sur la Place de la Concorde en faisant défiler l'écran sur à droite. Les notes se trouvent au dessus de la fontaine et le long de l'obélisque.

#### Partition 2 (Chapitre 2)

Ce morceau de partition se trouve dans la rue Livio, non loin de la Cathédrale Notre Dame. Les 4 premières notes sont sur la gauche de l'écran, la cinquième est en haut, sur la droite.

#### Partition 3 (Chapitre 3)

Vous pouvez récupérer ce morceau de partition sur la carte du Musée Rodin. 2 notes se situent autour des têtes des statues. La troisième est dans les feuillages sur la droite du décor. La 4ème est dans un cyprès sur la gauche. La 5ème se situe au niveau du coude la plus grosse des statues.

#### Partition 4 (Chapitre 3)

Ce morceau de partition est dans la carte du Marché, à proximité de la Sorbonne. Les 5 notes sont toutes situées en haut de l'écran.

#### Partition 5 (Chapitre 4)

Ce morceau de partition se trouve dans le hall d'entrée de l'Opéra de Paris. Les 5 notes sont alignées horizontalement au niveau des lumières des lampadaires.

#### Partition 6 (Chapitre 4)

Vous trouverez cette partition dans la Galerie des Glaces de l'opéra. Les notes sont réparties en arc de cercle dans la partie supérieure de l'écran.

#### Partition 7 (Chapitre 5)

Vous trouverez cette partition à l'entrée principale du Louvre. Les notes sont situées dans la grande Pyramide, sur la droite de l'écran.

#### Partition 8 (Chapitre 5)

Vous trouverez cette partition dans la Rue Rambuteau au moment où vous partez à la recherche de Marie.

#### Partition 9 (Chapitre 5)

Vous trouverez cette partition sur la Place Saint Pierre (faire défiler l'écran sur la gauche). Les notes se situent en ligne horizontale, au milieu de l'écran.

#### Partition 10 (Chapitre 6)

Ce morceau de partition se trouve dans les Jardins du Château de Versailles. Les 5 notes sont alignées sur le haut du bâtiment à l'arrière plan.

#### Partition 11 (Chapitre 6)

Vous trouverez ce morceau de partition dans la Salle de Réception, au premier étage du Château de Versailles. Les notes sont dans les tableaux accrochés aux murs de la salle.

#### Partition 12 (Chapitre 7)

Ce morceau de partition se trouve sur la map " Derrière les Invalides ". Les deux premières notes sont sur les piliers du



portails. Les 3 autres sur le toit de l'immeuble en arrière plan.

### Partition 13 (Chapitre 7)

La partition se trouve dans le décor du Champ de Mars. Vous trouverez deux notes dans les parterres de fleurs, 2 autres dans les haies au dessus du bassin et la dernière dans la haie sur la droite.

### Partition 14 (Chapitre 7)

La partition est cachée dans le décor des Champs-Élysées. 4 notes sont cachées dans les coins du décor, la cinquième est au centre.

### Partition 15 (Chapitre 8)

Le morceau se trouve sur la carte du Manoir d'Élisabeth, en faisant défiler l'écran sur la droite. Les notes sont alignées sur la grille, côté gauche.

### Partition 16 (Chapitre 9)

Ce morceau se trouve dans les jardins suspendus, dans le corridor du 2ème étage. Les notes sont placées le long du muret de droite.

### Partition 17 (Chapitre 9)

Vous pouvez récupérer ce morceau de partition après avoir combattu Jean-François dans le Passage Central des jardins de Babylone. Les notes se situent sur les cristaux verts (rangée du bas).

### Partition 18 (Chapitre 10)

Vous pourrez récupérer ce morceau sur la carte Petit-Pont. Les 5 notes sont alignées à l'horizontale au milieu de l'écran.

# Ridge Racer 3D

© Namco Bandai 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## GRAND PRIX AVANCÉ

Réussir le défi Grand Prix Débutant n°18.

## GRAND PRIX EXPERT

Réussir le défi Grand Prix Avancé n°36.

## VÉHICULES SPÉCIAUX

### Kamata ANGL Concept

Réussir le défi Grand Prix Expert n°42.

### Soldat Crinale

Réussir le défi Grand Prix Expert n°43.

### Age Solo Petit500

Réussir le défi Grand Prix Expert n°44.

### Lucky & Wild Madbull

Réussir le défi Grand Prix Expert n°45.

### Namco Pacman & Pacman Music CD

Réussir le défi Grand Prix Expert n°46.

### Namco New Rally-X

Réussir le défi Grand Prix Expert n°47.

## CATÉGORIES

### Catégorie 3

Réussir le défi Grand Prix Débutant n°8.

### Catégorie 2

Réussir le défi Grand Prix Débutant n°18.

### Catégorie 1

Réussir le défi Grand Prix Avancé n°26.

## COURSES MIRROIR

Réussir le défi Grand Prix Expert n°48.

# Shadow Warriors II : The Dark Sword of Chaos

© Tecmo 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## TEST SON

Maintenez Haut/Gauche + Select + A + B et appuyez sur start à l'écran titre pour afficher Ryu suivi de toutes les musiques du jeu.

Vous pouvez aussi appuyer sur Start après que l'écran titre disparaisse pour le réafficher. Appuyez sur Haut/Gauche + A + B + Start pour afficher Irene Lew et toute la musique du jeu.

Vous pouvez aussi appuyer sur Start après que l'écran titre disparaisse pour le réafficher. Laisser l'écran s'éclaircir encore une fois et appuyez sur start. Appuyez sur Haut/Gauche + A + B + Start pour afficher Ryu, Irene Lew et toute la musique du jeu.

# Sherlock Holmes : Le Mystère de la Ville de Glace

© Focus / Frogwares 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### A la recherche de Sir John Walcott

Afin d'ouvrir la machine à tickets d'où sort de la lumière, allez voir le mécanicien et fouillez dans sa trousse à outils. Récupérez également une pièce sur la machine à sa gauche, nécessaire pour utiliser la machine à tickets. Au pied de la statue d'Atlas, récupérez la pièce en forme d'Australie.

#### Tri des outils de Grant

Quel désordre ! Triez les outils de façon à ce qu'ils s'insèrent tous dans la boîte à outils.

{| Le rabot en bois va tout en bas à droite.

Le serre-planches en métal va tout en haut à gauche.

Les tournevis jaunes et les boulons vont tout en haut à droite.

La paire de ciseaux va tout en bas à gauche.

Les tourne-écrous vont à droite de la paire de ciseaux.

La perceuse va au centre dans l'emplacement restant.

Retournez alors dévissez les quatre vis qui ferme la machine à tickets. Malheureusement, des engrenages tombent au sol, à vous de les retrouver !

{| Le premier engrenage se trouve dans la salle du mécanicien, sur la machine tout à droite.

Le deuxième engrenage se trouve au pied des petits escaliers dans la salle des maquettes volantes.

Le troisième engrenage se trouve sur la chaudière à gauche de Paulus Van Der Walls.

Parlez à Paulus pour obtenir des lentilles vous permettant de dénicher des objets invisibles à l'oeil nu.

#### Le bureau de Sir John Walcott

Trouvez les différences dans le bureau entre la photographie et le lieu sous vos yeux.

{| La chaise rouge au pied du bureau est renversée.

La statue à gauche du bureau est renversée.

La pendule sur le mur de gauche est brisée.

Le tapis en bas à droite est retourné.

N'oubliez pas de récupérer la chevalière dans le bureau. Utilisez ensuite les trois engrenages et la pièce de monnaie dans la machine à tickets.

#### La machine à billets

Question de mécanique ; placez les engrenages au bon endroit pour refaire fonctionner le distributeur !

{| La grosse roue vide va tout en bas à gauche.

La seconde roue vide va à sa droite.

La petite roue pleine va à sa droite.

La grosse roue pleine va à sa droite.

La moyenne roue pleine va à sa droite.

Vous récupérez un des cristaux de Sir John Walcott dans la machine à billets. Retournez dans la salle des maquettes

volantes et récupérez un livre sur la table basse de droite, que vous allez placer dans l'étagère du bureau de Walcott. Allez ensuite parler au mécanicien pour fouiller de nouveau dans sa boîte à outils. Tournez l'objet en 3D pour trouver la petite clef en or sous l'espèce de barre de fer en forme d'oméga. Utilisez ensuite la clef pour pénétrer dans la petite salle.

Au pied de marches en bois, vous trouvez une lentille infrarouge et un interrupteur. Un second continent métallique est sur ces mêmes marches. Un deuxième interrupteur se trouve à gauche de la main du mécanicien. A gauche de sa tête se trouve un tableau de bord rempli de canalisations. Utilisez les lunettes infrarouges pour déterminer quel tuyau est chaud (il est alors rose et rempli de bulles). Tournez ensuite les quatre valves pour couper la sortie de fumée du tuyau.

Faites un nouveau tour dans la salle à la chaudière et examinez la tuyauterie verte avec vos lunettes infrarouge pour voir à l'intérieur. Direction la salle aux maquettes où vous comprenez qu'un tour était au sol grâce à vos lunettes à chaleur.

### Signes cachés

Reliez les points en les touchant. Une ligne entre deux points doit être verticale, horizontale ou diagonale. Vous ne pouvez pas omettre un point, en utiliser un deux fois, ni faire marche arrière.

Ceci fait, retournez dans la petite salle aux tuyauteries pour récupérer un livre sur la commode de droite, ainsi que le balai adossé contre le mur. Retournez placer le second livre dans la bibliothèque de Walcott.

### Une bibliothèque

Quelque chose est cachée là-dedans ! Réorganisez les livres pour reconstituer l'image sur les tranches.

L'image est une sorte de fleur ou une coquille Saint-Jacques. Les deux roses se trouvent en haut, sur les extrêmes côtés. Utilisez ensuite la chevalière sur l'emplacement approprié pour dénicher une nouvelle énigme.

### Retour à l'école

Retour à l'école ! Faites un peu d'algèbre et trouvez le résultat de l'équation. Le résultat doit être égal à 73. La bonne solution est la suivante :  $2 / 2 - 9 + 9 * 3 * 3 = 073$ . Vous récupérez un deuxième cristal dans ce coffre secret, ainsi qu'un nouveau continent métallique.

Retournez ensuite dans la salle du nord et utilisez le balai sur le verrou trop élevé pour être atteint à mains nues. A l'intérieur, vous trouvez un nouveau continent métallique. Rendez-vous alors dans la salle à la statue d'Atlas et examinez la plaque en or à son pied. Là, dévissez les quatre vis et attendez que le mécanicien vienne vous donner le troisième et dernier interrupteur. Vous récupérez aussi le dernier continent métallique. Utilisez donc les trois interrupteurs sur la plaque en question.

### Titan à pistons

Pour qu'Atlas baisse les bras, déplacez tous les pistons vers la droite. Attention, certains pistons sont dépendants et vous devez les bouger en même temps pour obtenir le résultat désiré. Rien de bien difficile cependant.

Utilisez alors les cinq morceaux de continents sur le globe ainsi accessible.

### Toile d'or

Quel verrou élaboré ! Reliez toutes les lignes sans en omettre aucune. A vous de tourner chaque morceau de chemin, mais aussi chaque boule dorée de manière à ce que toutes soient alimentées par le courant de lumière.

Vous trouvez alors le Sir Walcott qui était endormi dans le globe et glanez par la même occasion le dernier cristal. Allez donc les placer tous les trois sur le toit pour assister à une véritable invasion de robots sur la ville.

Vous accédez ainsi à une nouvelle partie du bâtiment. Dans la première salle, récupérez le papier photo au sol, à droite de la grosse machine du centre, et la pierre magnétique à sa gauche (il en faut trois au total). Allez ensuite dans la pièce du centre pour trouver un morceau de schéma, au sol, à gauche de la machine. Il vous faut aussi en récupérer trois au total.

Passez ensuite dans la salle de gauche où se trouve un appareil photo sur des pieds. Le deuxième morceau de schéma se trouve à droite de la commode à gauche de la salle, au sol. Examinez cette étagère de plus près et trouvez contre son flanc droit une nouvelle pierre magnétique. Utilisez ensuite votre tournevis pour dévisser l'avant de l'appareil photo. Vous assistez à une nouvelle scène en 3D où il faut enlever une à une les différentes parties de l'engin de capture jusqu'à ne trouver plus que la photographie en question.

Passez ensuite dans la pièce de droite où des planètes miniatures sont pendues au plafond. Le dernier morceau de schéma se trouve au pied de la machine à droite de la pièce.

Rendez-vous enfin dans la cuisine (la pièce du haut) où vous récupérez un cristal sur la rampe tout à gauche. Parlez ensuite à la cuisinière pour commencer une nouvelle énigme.

### Daltonisme

Cette boîte à clefs est on ne peut plus sécurisée. Pour l'ouvrir, séparez les boules rouges des vertes et placez le reste au centre. Pour cela, commencez par mettre toutes les boules vertes en haut, puis glissez petit à petit les boules violettes en bas dès que vous le pouvez. Lorsque vous interchangez les boules vertes et rouges, assurez-vous de bien le faire par quatre afin de pouvoir facilement retourner à la normale une fois les quatre boules violettes mises les unes à côté des autres.

Vous obtenez alors la clef du salon de thé et celle de la cuisine. Retournez dans la pièce du centre et utilisez les trois morceaux de schéma sur le pied de la grosse machine.

### Trop de pièces !

Certains éléments restent inutilisés ; trouvez lesquels pour terminer le schéma de téléportation. A vous de reformer ce dessin en suivant la logique des traits afin de déterminer quels morceaux de papier sont ou non les bons.

Retournez donc dans la cuisine et ouvrez la porte du salon de thé avec la clef obtenue précédemment. Examinez le plateau à gâteaux en 3D et faites le tourner pour récupérer une petite planète, un cristal ainsi que du sucre. Récupérez aussi un morceau de rideau à droite de ce même plateau à gâteaux.

Passez ensuite dans la salle tout en haut à gauche et examinez la recette des gâteaux sur la table. Récupérez ensuite le couteau de cuisine planté dans la poutre en bois.

Retournez examiner le plateau à gâteaux dans la cuisine et récupérez celui qui contient le sucre (celui avec une cerise dessus).

Retournez dans la salle où se trouve la cuisinière et tentez d'accéder dans la cuisine grâce à la clef que vous possédez. Malheureusement, la porte est bloquée. Direction le salon de thé pour examiner la porte dorée aux lunettes infrarouges. On y décèle la présence de Lenoir. Repartez rapidement pour la salle aux planètes où vous récupérez dans la caisse à outils la deuxième sphère. Il en manque une, et pour l'attraper, vous devez désactiver le champ magnétique en trouvant une troisième pierre.

Rendez-vous alors dans la première partie du bâtiment et allez parler au mécanicien qui vous demande de trouver le code de son armoire.

### Devinez le code !

Tentez de deviner la combinaison d'après la réaction du verrou : une coche indique un chiffre correct et au bon endroit ; un point d'interrogation, un chiffre correct mais mal placé ; une croix, un chiffre incorrect. Le bon code est donc 2453.

Dans l'armoire, récupérez la troisième pierre magnétique et secouez les bouteilles pour trouver celle qui contient du nitrate d'argent. Vous pouvez alors retourner dans la salle des planètes pour y placer les trois pierres magnétiques.

### Les contraires ne s'attirent pas

Des champs magnétiques ! Reliez les jetons avec les fils de même couleur, sans en omettre aucun. Les fils rouges vont en haut à gauche de la zone et les bleus, en bas à droite.

Vous pouvez ainsi récupérer la troisième planète qui est aimantée à gauche du générateur magnétique. Placez les trois planètes manquantes sur le chemin du système solaire sur la droite de la salle.

### Bienvenue dans l'espace

Vous rappelez-vous l'ordre des planètes du système solaire ? L'ordre est Mercure, Vénus, Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune (Mercure étant la plus proche du soleil). Placez donc toutes les planètes sur les cercles afin de compléter l'énigme.

Vous récupérez ainsi une ampoule rouge. Il ne vous manque plus que du sel pour pouvoir enfin développer la fameuse photographie.

Allez donc parler à Lenoir qui se terre toujours dans la cuisine. Il va vous envoyer du sel depuis le téléporteur... Faites auparavant un tour dans le bureau de Walcott. Approchez-vous du bureau et récupérez une feuille de papier, puis la clef qui se trouve en-dessous. Ouvrez le tiroir...

### Chiffres cryptiques

Observez attentivement les symboles inscrits : ils renferment la clef du code ! Ce dernier est donc 34715. A l'intérieur du tiroir, vous obtenez du sucre.

Rendez-vous ensuite dans la salle à l'appareil photo pour poser tous les morceaux de sucre dans le four.

### Four cubique

Quel four ! Pour le mettre en route, déplacez les dés jusqu'aux emplacements appropriés. Chaque dé doit y parvenir dans le maximum de déplacements indiqué sur sa face supérieure. Un dé peut même en pousser un autre.

Vous obtenez ainsi le précieux caramel. Allez donc le placer sur la machine au centre du bâtiment pour enfin la faire fonctionner.

### Entrailles de téléporteur

Maintenant que le téléporteur est alimenté, mettez-le en route en constituant le motif à gauche. Touchez les carrés pour les pousser. Un carré ne peut pas être déplacé seul.

Ceci fait, retournez parler à Lenoir pour lui demander de mettre le sel dans le téléporteur, et allez le récupérer toujours au même endroit. Vous pouvez désormais développer la fameuse photo, direction la pièce de gauche.

### Photo-montage

Vous allez enfin voir son visage ! Pour reconstituer l'image, faites pivoter les carrés. Vous obtenez donc la photo de l'agresseur. Faites-la passer à Lenoir grâce au téléporteur, puis allez retrouver ce brave garçon dans la salle où se trouve la cuisinière. Vous pouvez ainsi accéder à la cuisine.

Là, récupérez le deuxième couteau de cuisine, ainsi que le troisième cristal derrière le saut au sol, sur la gauche de l'écran. Rendez-vous ensuite dans la remise au nord-est de la carte pour y glaner la lentille aux rayons X, ainsi que le module d'arrivée du téléporteur. Utilisez la lentille sur le coffre à droite de la salle pour apercevoir le quatrième cristal en son intérieur. Il faut les trois couteaux pour l'ouvrir ; il vous en manque toujours un. Il se trouve sur l'étagère à vaisselle au fond de cette même salle.



## Esprit de vin

La cave à vin ! Pour ouvrir la porte, déplacez la clé jusqu'au verrou à droite en dégageant les bouchons du chemin. Vous récupérez le quatrième cristal. Direction le toit ! Une fois les quatre cristaux placés dans le boîtier, vous assistez à une petite cinématique et débloquez l'accès à un nouveau bâtiment.

## Le chien, le chat, la souris et l'éléphant

Commencez par vous diriger dans la salle du centre où se trouve une grosse statue d'éléphant. Récupérez une ville derrière les barrières à gauche de l'animal. Examinez ensuite le buste de l'éléphant pour apercevoir un cristal coincé sous sa patte.

Passez ensuite dans la salle de gauche où vous avez droit à une petite conversation. Direction la salle de droite maintenant, Examinez la grande caisse en bois et utilisez les lentilles à rayon X pour discerner un robot à l'intérieur. Parlez ensuite à la dame en violet accompagnée de son fils afin de découvrir les prochains objets que vous devez trouver. (Parlez leur à deux reprises.)

Passez ensuite dans la salle du haut et récupérez un premier morceau de sceau à gauche sur le tapis rouge. Direction la salle en haut tout à gauche maintenant, où vous glandez une deuxième bille sur le coin droit de la table. Toujours dans la partie haute du bâtiment, prenez la salle à droite pour récupérer sur le canapé un deuxième morceau de sceau. Salle de droite encore où vous trouvez le troisième et dernier morceau de sceau sur le cabinet, sous une feuille, ainsi que deux morceaux de chaise roulante à droite et à gauche de la partie sous vitrine. Direction la pièce à l'extrême est de la partie nord du bâtiment pour mettre la main sur une boule posée sur le bureau.

Vous pouvez désormais retourner dans la salle où se trouve la grosse caisse en bois pour y insérer les trois morceaux de sceau.

## Le sceau royal

Le sceau royal ! Faites glisser des morceaux du sceau jusqu'à reconstituer l'image. Une fois chose faite, ressortez du bâtiment et passez dans la deuxième aile visitée précédemment.

Là, allez parler à Lenoir qui porte un appareil photo.

## Ceci n'est pas une pipe

Des pipes ? Trouvez le bon ordre pour les disposer, en faisant attention à la forme de chacune et à celle des emplacements disponibles. Vous obtenez donc un gâteau de carotte...

Passez rapidement dans la cuisine au nord pour trouver la cuisinière et lui parler.

## Sac de noeuds

Pour démêler les cordes, réorganisez-les de façon à ce que plus aucune ne se croise. Vous obtenez un os.

Retournez donc dans la troisième aile du bâtiment et allez dans la pièce de gauche. Là, placez l'os dans la gueule du chien et récupérez le chat mécanique. Allez ensuite donner le gâteau de carotte au gamin pour qu'il vous offre un cristal. Parlez ensuite à la dame.

## Bille en tête

Vous devez ne laisser qu'une seule bille sur le plateau. Quand une bille saute par-dessus une autre, cette dernière est retirée du plateau. Les sauts ne peuvent pas s'effectuer en diagonale. Vous obtenez une bille.

Direction la salle au nord-ouest pour aller examiner le coffre-fort avec les lunettes X. Utilisez alors les trois billes sur le haut du meuble.

## Trois portes

Déplacez les billes colorées jusqu'aux emplacements de même couleur. Une bille ne s'arrête qu'en touchant un mur ou d'autres billes. Dans le coffre, vous mettez la main sur le diplôme recherché et un encrier.

Allez dans la salle à droite de celle-ci et approchez du petit bureau pour y récupérer un tampon. Placez le diplôme et l'encrier sur la table et utilisez le tampon pour le tamponner. Allez donc le donner à l'enfant pour empocher un nouveau cristal. Examinez ensuite le robot dans la boîte de bois et faites le tourner pour dénicher la courroie et la manivelle. La première se trouve sur la balance dans sa main et la seconde, dans son dos. Placez-les ensuite sur le robot de droite.

Allez maintenant dans la salle à l'élan pour y examiner pareillement une chaise roulante sur laquelle vous gagnez une cheminée et un piston. Pour cela, commencez par placer les trois morceaux précédemment récupérés à l'arrière du dossier de la chaise.

## Chaise à fusibles

Placez dans le circuit tous les fusibles rouges de gauche à droite et tous les verts de droite à gauche. Un fusible ne va que dans une seule direction et saute par-dessus une autre pièce pour occuper l'espace suivant. Ceci fait, vous récupérez les deux éléments utiles et allez également les placer sur le robot à réparer.

Retourner dans le grand hall et prenez la salle au nord-ouest, dans laquelle se trouvent plein de caisses en bois. Vous y trouvez une boule et un oeil d'éléphant. Allez ensuite dans la salle à l'est où vous apprenez que la chaudière a été sabotée. Là, récupérez la troisième et dernière boule à gauche de la bouche de braises. Un tuyau se trouve tout à droite de la salle, ainsi qu'une pince à levier au pied des escaliers. Au-dessus de la chaudière, une clé de grue, ainsi qu'une lentille d'amplification optique.

Allez placer le tuyau sur le robot du garçon, puis l'oeil gauche de l'éléphant dans son orbite.

Retournez ensuite dans la pièce à gauche de celle de la chaudière et utiliser la nouvelle lentille pour observer l'intérieur du trou obscur. Vous apercevez une souris, placez le module de téléportation devant le trou. Placez ensuite le premier levier de grue sur le tableau de bord vert dans la salle aux nombreuses caisses. Direction le bureau de Walcott.

## Mnémorpion

Un défi ! Formez une ligne verticale, horizontale ou diagonale de cinq engrenages en utilisant les flèches sur les côtés. Ne laissez pas Sir John y parvenir avant vous ! La victoire vous offre la seconde clef de grue, que vous allez rapidement placer à l'endroit approprié.

## Passage aux caisses

Place ! Déplacez les caisses pour pouvoir dégager la caisse indiquée. Vous accédez ainsi à la caisse qui se trouve dans la salle de gauche et qu'il vous faut ouvrir avec le levier de métal. Dedans, vous récupérez un flacon d'azote. Une fois la caisse enlevée, utilisez le levier de métal pour ouvrir la grille d'égout au sol. Là, utilisez votre lentille lumineuse pour voir dans le trou et y placer les trois boules rouges.

## Echelle télescopique

Faites pivoter les boules rouges jusqu'à tant que le verrou supérieur corresponde à l'image du verrou inférieur. Vous accédez à une nouvelle salle où se trouve une barque en bois. A gauche dans la neige, un cristal. Tout à droite, le second oeil d'éléphant.

Allez ensuite dans la salle du téléporteur et placez le chat mécanique à l'intérieur. Allez donc voir le matou qui cherche la souris dans le trou noir.

## Toutes griffes dehors

Attrapez la souris ! Empêchez-la de s'enfuir. Remarque : la souris et vous jouez à tour de rôle. N'hésitez pas à recommencer la partie pour avoir une bonne configuration de départ. Ceci fait, retournez poser le second oeil sur

l'éléphant de métal.

### Eléphant en lumière

Pour mettre en route l'éléphant mécanique, vous devez allumer tous les indicateurs du cercle extérieur en choisissant le bon ordre dans le cercle intérieur. Faites des essais ! Une fois l'éléphant activé, allez finir de réparer le robot du garnement.

### Gardez la tête froide

Refroidissez le robot en faisant pivoter les tronçons de tuyaux afin d'éviter les fuites. C'est à peu près le même principe qu'une autre énigme que vous avez faite auparavant, vous ne devriez pas avoir de mal. Vous obtenez le quatrième cristal.

Direction la cuisine maintenant pour aller chercher du fromage auprès de la cuisinière. Il se trouve sur la table à sa gauche. Appâtez donc la souris avec ce morceau et récupérez-la. Utilisez-la enfin sur l'éléphant pour le faire se dresser sur ses pattes arrière et ainsi récupérer le dernier cristal. Direction le toit pour les placer dans leur compartiment.

## L'histoire des engins qui volent

Après la petite cinématique, retournez voir la chaudière et cernez les cinq endroits où les canalisations ont été sabotées en les tapotant de votre stylet. Récupérez ensuite une première pièce de chaudière à droite, dans la même salle, que vous placez immédiatement à l'endroit approprié. Glanez également la pelle à charbon posée contre le four.

Passez ensuite dans la salle à la barque et utilisez la pelle à charbon comme seconde rame. Il ne vous manque plus qu'une carte : allez dans la salle au trésor où se trouve accessoirement la cuisinière. Là, ouvrez la caisse avec le pied de biche pour trouver la carte.

### Espionnage

Trouvez la sortie dérobée ! Superposez les cartes pour faire apparaître le passage souterrain. (Superposez les deux croix bleues.) Votre trajet est désormais connu, retournez à la barque.

### Balade dans les égouts

Rejoignez la sortie des égouts à la nage, à droite du labyrinthe. Attention, vous ne pouvez pas aller n'importe où aux intersections. Vous arrivez dans un nouveau lieu.

Examinez le ventilateur en haut à gauche de la pièce, puis ramassez la pièce de barricade sur le chariot roulant. Dans les casiers, récupérez les lacets des deux chaussures qui sont considérés comme des cordes. Le troisième morceau de corde se trouve sur le bureau rouge où vous mettez la main sur un des trois livres à ranger dans le casier, au-dessus des chaussures. Le deuxième livre se trouve à gauche du chariot.

Passez dans la salle de gauche où est garée votre barque. En son intérieur, placez les trois cordes obtenues précédemment.

### Raccommodage

Réparez le filet en remplissant les mailles et les cordages au centre. Vous pouvez passer plusieurs fois par une même maille ! Vous obtenez un petit filet qui vous permet de récupérer le livre qui flotte dans l'eau sur la gauche. Allez donc le placer dans le casier aux chaussures.

### Réorganisation livresque

Triez la bibliothèque par ordre croissant. Ca ne devrait pas vous poser trop de problème... Vous obtenez donc un code secret. Celui-ci vous permet d'ouvrir le petit placard surélevé accroché au mur de la salle dans lequel vous récupérez une clef à molette et une roue de fer.

Utilisez la clef à molette pour ôter les hélices du ventilateur et récupérer un cristal. Enlevez également les vis pour récupérer la pièce de chaudière juste à droite du ventilateur. Une autre pièce de chaudière se trouve juste au-dessus, ainsi qu'un dernier dans une boîte en carton sur le ventilateur. Allez les placer sur la chaudière, puis grimpez à l'échelle pour atterrir dans un nouveau bâtiment.

Au sommet de l'étagère de gauche se trouve un morceau de barricade. Passez dans la salle à l'horloge et examinez le cabinet pour y trouver une carte perforée vierge et un couteau. Direction maintenant la salle des discours où vous examinez la porte avec la deuxième lentille. Vous voyez que des cordes la retiennent fermée de l'autre côté... Utilisez le couteau pour les couper. Placez ensuite la carte vierge sur la table de la même pièce et examinez l'appareil photo pour le démonter comme au début de l'aventure. Vous obtenez une plaque photographique, que vous placez par-dessous la carte à perforer.

### Qui est-ce sur cette photo ?

Trouvez la partie qui correspond à l'image de droite et percez-la ! Vous obtenez la carte perforée. Passez donc dans la salle suivante où vous rencontrez Eva.

Là, barricadez la porte avec les deux morceaux en votre possession. Retournez ensuite dans la salle à l'horloge où vous placez la carte perforée sur l'orgue miniature.

### Perfore-moi ça !

Des cartes magiques ! Mémorisez et tentez de reproduire la carte perforée sans commettre d'erreur. Dans le tiroir qui s'ouvre, vous récupérez un cristal, un engrenage, et une lentille de vision du passé. Passez ensuite dans la salle aux maquettes volantes pour trouver un nouvel engrenage sur la rouge gauche de l'avion, ainsi qu'une nouvelle corde au sol, à gauche.

Passez ensuite dans la salle au deltaplane et utilisez le couteau dessous pour accéder à une nouvelle vue en 3D à démonter. Vous gagnez une nouvelle pièce de chaudière, ainsi qu'un morceau de barricade. Un dernier engrenage se trouve sur le présentoir des croquis. Là, utilisez le filet de cordes sur la tige de bois pour faire un grand filet (il faut utiliser la dernière corde obtenue dessus). Allez donc finir de barricader la porte.

### Arrêtez-les !

Suivez le contour et barricadez la porte grâce aux pièces dont vous disposez. Vous pouvez les déplacer et les faire pivoter. Vous apprenez ainsi l'identité de l'homme masqué.

Allez ensuite utiliser les lunettes du passé sur la machine à gauche de la salle des maquettes volantes. Même chose dans la salle du centre où se trouve une énorme maquette.

Même chose dans la salle de droite où se trouve un gros ballon qui vole. Même chose dans la salle de gauche où se trouve la carapace de tortue volante. Avant de continuer l'enquête, retournez dans la salle de la chaudière pour y placer votre pièce récemment obtenue.

Retournez donc dans la salle du ballon que vous faites descendre avec le filet à papillons. Là, un cristal tombe, vous le récupérez, ainsi que le ballon lui-même. Passez maintenant dans la salle du nord aux petites maquettes pour placer les trois engrenages sur le tableau de leviers à gauche.

### Délit d'engrenages

Triez les engrenages rouges et violets, mais attention : ils ne peuvent pas passer l'un par-dessus l'autre. Actionnez ensuite la machine. Allez donc voir le grand avion, plus particulièrement la cabine du pilote où vous ramassez la dernière pièce de chaudière ainsi qu'un cristal en déchirant la toile à droite du siège, et à l'intérieur même de ce dernier. Allez enfin gonfler le zeppelin de la salle de gauche avec l'hélium du ballon gonflé.

Maintenant que vous avez les cinq cristaux, allez les placer sur le toit, sans oublier de passer par la salle de la chaudière que vous finissez donc de réparer. Malheureusement, vous ne pouvez pas accéder au toit par les anciens bâtiments. Allez retrouver Lenoir pour une nouvelle énigme.

## Retour aux caisses

Encore les caisses ! Récupérez le grappin de la même façon que vous avez dégagé la caisse marquée d'une croix précédemment. Avec ce grappin, vous pouvez aller chercher le zeppelin miniature d'Eva. Direction la salle de la porte barricadée où vous faites passer l'enfin volant dans le conduit d'aération.

## Pilotage de précision

Délicatesse exigée ! Contrôlez le réseau de canalisations pour que le zeppelin miniature atteigne la sortie sans s'écraser.

## Jusqu'au fond !

Parvenez jusqu'en bas. A chaque pression, tentez d'attraper les boîtes qui vous empêchent d'accéder à la boîte de rivets. Vous pouvez enfin aller réparer entièrement la chaudière.

## Boîte de rivets

Touchez tous les rivets pour réparer la chaudière et réchauffer le bâtiment. Une fois le robot explosé par la chaleur, précipitez-vous vers le toit. Après le petit interrogatoire de Marco, placez les cristaux dans leurs emplacements pour décongeler une bonne partie de la ville.

## L'ultime cristal

Pour commencer, dirigez-vous auprès du mécanicien pour y examiner une main mécanique en 3D à démonter comme d'habitude. Parlez ensuite à l'homme pour remettre le nez dans sa boîte à outils où vous glanez un bouton vert. Ce dernier est à utiliser sur la tête au sol, au pied des petites marches, dans la salle au gramophone.

## Fuite de cerveaux

Pour parvenir jusqu'au mécanisme, déplacez les pierres de couleur jusqu'aux endroits correspondants en un minimum de coups. Vous obtenez une calculatrice. Sur la maquette d'avion à roue, vous récupérez un premier morceau de câble électrique.

Retournez dans l'aile des maquettes d'avion où vous allez dans le débarras où se trouve un drapeau anglais. Là, sur la table, vous prenez une ventouse. Dans la salle de l'horloge et du petit orgue, allez prendre une nouvelle carte perforée vierge. Retournez donc voir William pour lui porter tous ces beaux objets. Placez-les dans l'ordre indiqué sur la porte pour que la main tape le code et vous donne accès à une nouvelle aile du bâtiment.

Rebroussez chemin et rendez-vous dans la salle du casier à chaussures pour récupérer... Les chaussures. Grâce à la photo, vous participez à un nouveau jeu des différences. Examinez ensuite le mur auquel il manque des briques. La première se trouve dans l'étagère accrochée au mur juste au-dessus. La deuxième est sur l'étagère à gauche de la salle. Ressortez dans la pièce où la barque est accostée pour trouver la troisième et dernière brique vous permettant de compléter le mur.

## Mur de briques

Un renforcement dérobé ? Touchez toutes les briques pour y accéder. Derrière le mur, vous récupérez un jeton et un dé. Retournez donc chausser le robot de l'enfant avec les chaussures du casier. Après qu'il ait arraché tous les câbles, utilisez votre lentille lumineuse pour trouver un fusible dans la grosse machine qui se trouve devant vous. Placez-y le premier des trois câbles endommagés requis.

Allez ensuite au centre de la nouvelle aile, vers la grosse machine violette, récupérer un deuxième dé ainsi qu'un nouveau fusible. Passez dans la salle à la moto (celle de gauche), pour y trouver le troisième et dernier fusible sous le siège du conducteur. Un second câble électrique se trouve sur l'aspirateur de la statue de femme de ménage. Un deuxième jeton est posé sous la roue arrière de la moto.

Passez ensuite dans la salle au grand escalier pour y placer vos dès sur le tableau de bord à gauche. Sur les marches à droite, vous trouvez la première pièce colorée sur un total de cinq à trouver. Passez maintenant dans la salle de droite où des installations chimiques forment les lettres NEON. Sur la table en bois, le dernier morceau de câble électrique. Retournez donc vers la grosse machine tout au nord pour y placer ces câbles.

### Les câbles magiques

Pour rétablir le courant, placez les câbles afin de connecter les couleurs correspondantes. Retournez ensuite dans la salle de chimie pour placer les trois fusibles dans le disjoncteur sur la droite.

### Appariement de circuits

Éliminez les fusibles usagés en trouvant les bonnes paires. Examinez ensuite la table puis le NEON en tubes de chimie. Passez maintenant dans la salle des archives, au nord-est de ce bâtiment. Sur la zone où il vous manque le code, vous trouvez le troisième dé dans la petite ouverture de droite. Utilisez ensuite la lentille du passé sur les planches de droite pour découvrir un indice intéressant... À l'intérieur se trouve un morceau de note, ainsi qu'un cylindre à musique. Retournez dans la salle de l'escalier pour y placer le dernier dé.

### Défier... une porte ?

Une porte robotisée ? Le premier à obtenir 36 l'emporte. Attention au symbole X, qui met fin à votre tour et vous empêche de marquer plus de points. Vous arrivez alors dans la salle de détente. Examinez la machine à sous pour trouver un morceau de note ainsi que le dernier jeton. Grâce à la deuxième lentille, examinez le trou du billard pour y apercevoir un morceau de papier... Que vous ne pouvez pas prendre pour l'instant.

Passez ensuite dans la salle du nord-ouest symbolisée par un gramophone. Là, vous trouvez un jeu où placer tous vos jetons.

### La boîte mystère

Disposez les cases afin que pour chacune, le nombre de cases adjacentes soit égal au chiffre indiqué. À l'intérieur de la boîte, vous mettez la main sur un sou porte-bonheur et un nouveau cylindre à musique. Examinez le gramophone pour trouver une nouvelle pièce colorée et y placer les deux cylindres à musique en votre possession.

Retournez dans la salle de chimie et prenez la pince coupante à côté de la valise où vous devez placer les morceaux de papier. Utilisez-la pour couper la lampe de néon et récupérer un nouveau morceau de note. Elle vous permet également de récupérer l'aspirateur dans la salle de la moto.

Ce dernier vous aide à aspirer la dernière note coincée dans le trou du billard. Vous devez cependant démonter l'aspirateur comme vous en avez maintenant l'habitude pour récupérer le précieux papier. Vous obtenez également un cylindre à musique et une pièce colorée. Bingo ! Commençons par rassembler les notes de papier.

### Un décodeur pas si simple

Trouvez les symboles affichés en haut avant qu'ils ne changent. Vous obtenez la note décodée. Allez ensuite voir le gramophone pour y placer son troisième et dernier cylindre. Allez ensuite dans la salle des archives et utilisez le précieux papier sur l'écran pour avoir un indice sur le code secret.

Retournez voir le gramophone et le cylindre décoré du drapeau italien, puis dans la salle de détente pour y examiner le tableau qui comporte un citron. Trois autres citrons sont également à encercler dans la salle du gramophone, sur les tableaux au mur. Vous comprenez ainsi les chiffres du code et allez les inscrire dans la salle des archives.

### Le coffre-fort décroissant

Vous voyez cette séquence ? Réglez le verrou afin que les chiffres soient en ordre croissant en partant du haut. À l'intérieur, vous trouvez une clef en cuivre, et utilisez votre deuxième lentille pour comprendre qu'il y a une bombe dans la boîte en carton. Examinez le pour y placer vos trois pièces de couleur déjà en possession.

Retournez dans la salle de détente, utilisez la lentille du passé sur les tableaux et déplacez celui de droite pour trouver une nouvelle pièce de couleur. Même manipulation avec la salle en bas où se trouve la grosse machine violette. Utilisez la clef en cuivre pour l'ouvrir et obtenir la dernière pièce colorée. Apportez-les à la boîte piégée.

### Boîte piégée

Pour ouvrir la boîte, placez les cases de façon à ce que les côtés contigus soient de même couleur et appuyez sur le bouton à droite. Vous pouvez ainsi l'ouvrir...

### Désamorçage !

Vous voyez l'indice ? Trouvez les bons fils pour déconnecter la bombe et appuyez sur le bouton pour valider. Ce n'est pas le moment de vous tromper... Vous obtenez ainsi le gros cristal et le code des réverbères. Allez le placer sur le toit pour stopper la tornade et sauver Londres ! Mais tout n'est pas encore fini...

### Révélation en altitude

Passez en vue globale du toit et utilisez le code des réverbères sur celui en bas à droite.

### Signaux lumineux

Allumez les réverbères dans le bon ordre pour envoyer le code au zeppelin. Une corde vous est alors lâchée et vous prenez place à bord de l'engin volant.

Examinez le moteur du zeppelin pour y trouver un morceau de verrou. Un second se trouve sur les bouteilles dansantes à droite. Dans la seconde salle, placez les deux morceaux de verrou à l'endroit correspondant qui renferme une hache, puis examinez le tableau de bord à gauche de la porte blindée. Soulevez ensuite le tapis vert pour trouver le dernier verrou.

### Crochetage

Réorganisez les éléments du verrou de façon à ce que la ligne corresponde à celle en haut du verrou. La hache à incendie est à vous. Revenez dans la précédente salle et utilisez-la pour ouvrir la caisse en bois qui contient une bouteille vide. Placez la bouteille sous le réservoir du moteur et ôtez le bouchon de vidange. Récupérez alors la bouteille pleine d'huile.

Allez la verser dans le tableau de bord à gauche de la porte blindée et fermez le dessous grâce au bouchon dernièrement obtenu. Actionnez ainsi le levier pour pouvoir pénétrer dans la cabine du pilote. Là, vous rencontrez l'homme qui est derrière tous les événements depuis le début du jeu. Malheureusement, il s'enfuit et vous laisse seul aux commandes de cet appareil sur le point de s'écraser...

### Dysfonctionnements

Mémoisez le trajet et guidez le zeppelin sans toucher les rebords. Si vous faites trop d'erreurs, vous devrez recommencer.

### Contrôle des vents

Guidez le zeppelin sur le toit du hall d'exposition en contrôlant les quatre vents grâce aux ballons de la machine climatique.

Vous terminez ainsi Sherlock Holmes et le Mystère de la Ville de Glace ! Comme dirait notre bon vieux détective... " Splendide ! Quel talent ! ".

# Shin Megami Tensei : Devil Survivor Overclocked

© Ghostlight / Atlus 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 NEW GAME +

Terminer le jeu une fois.



# Shin Megami Tensei IV

© Atlus

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## 📌 DÉBLOQUER LE QUARTIER OPTIONNEL DE TOKYO

Une fois votre alignement scellé, allez à la Tour de Tokyo à l'Est de Shibuya. Vous trouverez là-bas un accès au Sud-Est de la mappemonde. Il y a 2 terminaux à débloquer en suivant deux chemins différents : un à l'Est en marchant sur l'autoroute, un autre au sud. L'île au loin n'est accessible qu'avec le vaisseau qui permet de se déplacer librement.

## 📌 MODE NEW GAME +

### Transférer dans tous les cas

- Slots de compétences débloqués via points d'Application
- Démons analysés
- Totalité du Compendium
- Limite de fusion enlevée

### Débloquer

- Mode Difficile
- Nouvelles quêtes annexes

### Choix entre deux modes New Game +

#### Mode Réincarnation :

Vous conservez :

- Niveaux
- Macca
- Equipements
- Objets sauf ressources et objets clés
- Points d'Application (vous devez à nouveau réinvestir dans les Applications)

#### Mode Naissance :

Vous ne conservez rien et redémarrez au Niveau 1.

## MODES DE DIFFICULTÉ

### Mode Facile

Mourir 2 fois : la première fois, payez Charon et lors de la seconde, ses acolytes vous offriront ce mode de jeu. Les ennemis ont peu de chance de faire une attaque préventive, vos attaques sont 1,5 fois plus puissantes, vous recevez la moitié des dégâts. L'expérience reçue est augmentée.

### Mode Normal

Mode accessible dès le départ.  
Offre un bon challenge.

### Mode Difficile

Finir le jeu une fois avec n'importe quelle fin.  
Attaque moins puissante, dégâts reçus doublés et les magasins ainsi que le Compendium sont 3 fois plus chers.  
Les chances de fuir un combat sont réduites à 0%.

## SE DÉPLACER LIBREMENT SUR LA MAPPEMONDE

Une fois votre alignement scellé pour le final, discutez avec un démon lors d'un combat aléatoire. Il vous proposera une quête où vous devrez retrouver 3 objets pour Ameno Futotami, chacun se trouvant dans un domaine de démons.

Un se trouve au Nord de Shinjuku en tuant un Wood Erkonig dans le Temple Yoroi.  
Un à l'Est du Temple Yoroi (Shinjuku) en tuant un Raptor Hresvelgr.  
Un à l'Est de Ginza en tuant un Vile Alciel.

Une fois les 3 objets réunis, allez au Château de Tokyo (Nord Shinjuku) pour rencontrer Amaterasu.

Vous débloquent la fusion Megami Amaterasu ainsi que le vaisseau Ameno Torifune (il se trouve au sud du quartier optionnel de Tokyo). Le vaisseau est le seul moyen d'accéder à l'île de Tokyo.

## MARQUEURS DE FINS

Lorsque vous terminez le jeu et recommencez une partie en New Game +, le marqueur coloré qui s'ajoute à votre fichier de sauvegarde indique quelle fin vous avez obtenue :

### Fin indépendante de l'alignement (marqueur vert)

Choisissez de devenir le vrai messie.

### Fin "Ordre" (marqueur bleu)

Ayez un alignement compris entre +9 et +100 en terminant le jeu.

### Fin "Neutre" (marqueur blanc)

Ayez un alignement compris entre -8 et +8 en terminant le jeu.

Fin "Chaos" (marqueur rouge)

Ayez un alignement compris entre -100 to -9 en terminant le jeu.

Attention, votre alignement n'est pas indiqué clairement en cours de partie.

# Shinobi

© Sega / Griptonite Games 2011

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

## FINIR LE NIVEAU 4 DE STREETPASS TRÈS FACILEMENT

Le 4ème niveau de streetpass consiste à éviter des sortes de murs rouges. Au moindre contact avec ces derniers, vous mourrez automatiquement. Mais il existe une astuce pour vous faciliter la tâche. Il vous suffit de sélectionner la magie de la terre (la deuxième en partant de la gauche). Cette magie permettra de toucher les murs rouges pendant une trentaine de secondes. Vous pourrez ainsi terminer le niveau très facilement.

# Skylanders SWAP Force

© Activision / Vicarious Visions 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## DIFFICULTÉ CAUCHEMAR

Ce mode de difficulté se débloquent en terminant le jeu.

# Sonic Labyrinth

© Sega 2012

+ D'INFOS

FORUM

 CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, appuyez deux fois sur haut, trois fois sur droite, 6 fois sur bas, et neuf fois sur gauche. Le sound test sera alors remplacé par un choix du niveau.

# Sonic Lost World

© Nintendo / Sega 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour accéder à des versions plus difficiles de chaque niveau.

## NIVEAUX BONUS

Ramassez les 15 anneaux étoilés rouges de chaque zone pour accéder aux niveaux bonus correspondants.

# Sonic the Hedgehog 2

© Sega 2013

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

## CHOIX DU NIVEAU

Lors de l'intro, maintenez enfoncées et simultanément les touches 1, 2 et Start. Vous arriverez ensuite sur l'écran titre, mais ne relâchez pas les boutons ! Tout en les maintenant, "bidouillez" la diagonale bas gauche sur la croix jusqu'à entendre le son d'un anneau. Relâchez -enfin- tous les boutons et appuyez sur Start. Vous serez sur un écran où vous pourrez de manière très explicite choisir votre niveau (y compris Crystal Egg).



# Spider-Man : Aux Frontières du Temps

© Activision / Beenox Studios 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## COSTUME FUTURE FOUNDATION POUR AMAZING SPIDER-MAN

Après avoir sélectionné votre fichier de sauvegarde, faites : Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche. Le costume se trouvera dans la section Galerie Bonus du menu principal.

# Spirit Camera : Le Mémoire Maudit

© Nintendo / Tecmo Koei 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## ROBE DE LA PRINCESS PEACH

Pour que Maya puisse revêtir le costume de la princesse Peach, vous devez terminer toutes les missions du mode Battle en difficulté Nightmare.

## TENUE GOTHIC LOLITA

Pour que Maya puisse revêtir une tenue Gothic Lolita, vous devez terminer le mode Story au moins une fois.

Pour débloquer cette tenue en mode Photo-op, vous devez terminer le mode Story en difficulté Nightmare.

## MINI-JEUX CACHÉS DU LIVRET HANTÉ

### Le garçon du carnet

Réussir le premier niveau des Masques funestes et le premier niveau de La poupée maudite dans le Livret hanté.

### Le manoir hanté

Réussir le premier niveau du garçon du carnet dans le Livret hanté.

## COMBATS & MODÈLES RA

Terminez le mode Histoire une fois pour débloquer cette section qui permet de photographier ou d'affronter les personnages du mode Histoire.

## MODE EXTRA

Terminez le mode Histoire une fois pour débloquent le mode Extra (\*Nouvelle partie\*). En plus de proposer une difficulté accrue, il contient des documents supplémentaires et un nouveau costume pour Maya.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Prologue : Le carnet maudit

Suivez les différentes étapes en prenant les photos comme indiqué puis scannez ensuite la Page 1 (3ème page au total) du carnet maudit. Entrez ensuite dans le couloir virtuel. Après avoir entendu le bruit de verre cassé, retournez-vous (en tournant la console derrière vous) pour les identifier, puis chercher le fantôme, toujours grâce à la fonction gyroscopique.

Une fois ressorti de ce monde parallèle, cherchez la jeune fille puis discutez avec elle. Vous venez de faire la connaissance de Maya, votre alliée dans le jeu. Après la petite séquence, regardez à nouveau cette dernière pour engager la conversation.

#### Chapitre 1 : Le disparu

Scannez maintenant la Page 2 du livret, action qui fera apparaître votre premier adversaire. Pour le battre, prenez-le en photo à chaque fois qu'il se trouve dans le cercle (viseur de la caméra obscura) et lorsque ce dernier devient rouge après avoir été chargé. C'est ainsi que vous infligerez le plus de dégâts.

Après avoir trouvé le message du fantôme, discutez à nouveau avec Maya pour terminer ce premier chapitre.

#### Chapitre 2 : Empreinte sanglante

Scannez ensuite la Page 3 du carnet pour découvrir un message griffonné avant de parler avec Maya. Rendez-vous ensuite en Page 4 et placez votre main sur les empreintes ensanglantées après avoir sorti la camera obscura, ce afin de faire apparaître un nouveau boss. Pour le battre, utilisez la même technique que tout à l'heure, en le photographiant à chaque fois que le cercle devient rouge. Soyez endurant, ce boss revient plusieurs fois avant de mourir définitivement. Pensez à prendre du recul et à changer d'angle si besoin.

#### Chapitre 3 : Le captif

Après la mort du boss, scannez à nouveau la page 4 du livret pour regarder la cinématique. Après la fin de cette dernière, retrouvez Maya puis affrontez une nouvelle fois un esprit, toujours avec la même technique. Discutez ensuite avec Maya afin de récupérer le carnet de Kaito, puis scannez la page 1 du livret.

Parlez à nouveau avec la jeune fille puis répondez à sa question par la réponse " en examinant le carnet violet ". Vous obtenez un nouvel objectif pour la caméra.

#### Chapitre 4 : Jeux d'enfant

Reprenez votre carnet et rendez-vous en page 5. Utilisez l'objectif spécial en pressant gauche sur la croix multidirectionnelle, afin de libérer l'enfant sur la photo. Discutez encore avec Maya puis scannez la page 5 une nouvelle fois, afin de faire apparaître le visage de l'enfant, que vous devrez retrouver dans le carnet au cours d'une partie de cache-cache. Rendez-vous à la page 2 et scannez cette dernière pour débusquer le jeune garçon.

Partez ensuite en direction de la page 9, retournez le carnet à l'envers et scannez-le une nouvelle fois. Procédez de même à la page 12, puis à la page 6 du livret, pour enfin récupérer la broche. Trouvez Maya et discutez avec elle.

### Chapitre 5 : Lettres mortes

Au lancement du chapitre, parlez avec votre amie puis scannez la page 7 avant de vous retourner pour visualiser le petit garçon. Combattez maintenant ce dernier en vous servant de la lumière rouge située en haut de l'écran supérieur de la console sachant que plus la lumière sera vive, plus votre ennemi sera proche de vous. Utilisez la caméra au bon moment pour venir à bout de ce boss qui ne vous posera pas de réel problème. Après l'avoir vaincu, parlez avec Maya pour obtenir le message déchiré.

### Chapitre 6 : Regards Fuyants

Parlez une seconde fois avec elle et scannez la page 8 du carnet pour lancer une nouvelle partie de cache-cache avec le garçon. Scannez le dernier des quatre masques sur lequel se sera posé son regard et poursuivez l'opération jusqu'à la victoire. Partez ensuite retrouver Maya.

Toujours sur la page 8, scannez le trou qui est apparu après votre victoire face au jeune garçon. Trouvez ensuite la victime et son bourreau dans le monde parallèle. Fin de ce chapitre.

### Chapitre 7 : Le dessin froissé

Dès le lancement de ce chapitre, dirigez-vous vers la page 9 et scannez là plusieurs fois d'affilée. Vous allez devoir manipuler le carnet d'une certaine manière afin de modifier le dessin. Pour se faire, prenez-le d'une main et inclinez-le vers votre gauche afin de visualiser la tranche droite du livre, toujours en pointant le dessin avec la caméra. Scannez ensuite une nouvelle fois le dessin puis regardez au plafond pour apercevoir le garçon, qu'il va falloir combattre.

Utilisez une nouvelle fois la lampe rouge située sur l'écran du haut pour détecter sa présence, ce dernier n'étant invisible qu'un certain temps. Appliquez ensuite la technique habituelle (cliquez lorsque la cible devient rouge) pour vider sa barre d'énergie progressivement. Parlez ensuite avec Maya puis prenez le carnet pour scanner la page 1.

Après discussion avec Maya, répondez à la question " quel est le but de la femme en noir " en choisissant la réponse " elle cherche quelqu'un ", action qui vous permettra d'obtenir l'objectif " ténébreux ". Discutez une dernière fois avec Maya pour clore ce chapitre.

### Chapitre 8 : Peur du noir

Dialoguez d'entrée avec Maya puis utilisez la page 10 du carnet maudit. Regardez votre amie puis utilisez l'objectif ténébreux (croix multidirectionnelle) afin de repérer l'esprit (une jeune fille) qui vient de s'échapper du livret. Prenez une photo (R) pour repérer ce dernier puis discutez avec Maya pour récupérer le journal de la jeune fille.

### Chapitre 9 : Musique de nuit

Parlez à nouveau avec Maya et reprenez votre carnet pour scanner la page 12 à l'aide de l'objectif ténébreux, ce afin de faire disparaître les tâches d'ancre de la partition. Retournez le carnet à l'envers et scannez la fameuse partition afin de lancer la cinématique. Parlez à Maya pour mettre un terme à ce chapitre.

### Chapitre 10 : Le paravent

Après plusieurs échanges avec Maya, scannez la page 11 avec l'objectif classique et partez en page 13 pour scanner la lampe sur l'image du bas, l'idée étant d'allumer la lumière. Revenez en page 11, scannez le trou et approchez l'objectif le plus près possible. Regardez ensuite au-dessus de vous pour découvrir l'esprit, puis affrontez la petite fille que se trouvait au sol.

Attention, cette dernière se déplace assez vite. Après l'avoir touchée une première fois, passez l'objectif ténébreux pour continuer le combat. Repassez ensuite sur l'objectif classique et alternez ainsi jusqu'à la victoire.

Discutez avec Maya pour déverrouiller l'objectif " correcteur ", qui permet de regarder dans le passé. Reprenez ensuite votre conversation avec la jeune fille pour obtenir une page froissée. Utilisez l'objectif correcteur et scannez la page 2 du carnet avant de parler à Maya. Scannez ensuite la page 3 avec l'objectif normal pour trouver le journal de Kaito.

Parlez à nouveau avec Maya et répondez à la seconde question (la première n'ayant aucune importance) " En fin de compte, qu'avons-nous appris " par " La femme en noir est à ta recherche ". Reprenez le carnet puis scannez la page 10 afin d'achever cette partie.

## Chapitre 11 : Le rituel ancien

Dès le début du chapitre, parlez avec Maya puis scannez la page 14 avant de revenir vers la jeune femme. Reprenez votre livret et scannez la page 15 une première fois avec l'objectif normal puis une seconde fois et une troisième fois (pour chasser le lierre) avec l'objectif violet.

Commencer le combat contre les esprits en utilisant l'objectif normal. Après deux assauts, une séquence cinématique fera son apparition. A la fin de cette dernière, discutez avec Maya pour obtenir " La lettre de la vieille femme ".  
A la fin de cette dernière, discutez avec Maya pour obtenir " La lettre de la vieille femme ".

Dès l'entame du chapitre, parlez avec Maya puis détectez la " présence " avant de vous lancer dans un nouveau combat. Alternez entre l'objectif normal et l'objectif violet pour battre cet adversaire mais méfiez-vous de son attaque de possession. Après la séquence cinématique, dialoguez avec Maya puis répondez à la question " Quelle erreur Maya a-t-elle commise ? " par " Se lier avec quelqu'un ". Fin du chapitre.

## Chapitre 12 : La porte

Vous obtenez l'objectif inversé dès le début de ce chapitre. Parlez avec Maya puis optez pour l'objectif inversé avec de révéler l'esprit maléfique qui l'habite. Utilisez ensuite l'objectif correcteur en page 16 du carnet. Equipez enfin l'objectif inversé, toujours sur la même page afin d'entrer dans le monde de l'au-delà pour un nouvel affrontement.

Lors du combat, deux esprits vous attaqueront à quelques secondes d'intervalle. Frappez les successivement en faisant usage de l'objectif normal, ce à plusieurs reprises. A chaque fois que le duo marquera une pause, profitez-en pour chercher puis frapper le boss principal ayant pris possession de Maya. Renouvelez l'opération jusqu'à la victoire.

Immédiatement après ce premier succès, préparez-vous à livrer une nouvelle bataille, cette-fois face à Maya, dont le corps est toujours possédé. Deux coups puissants suffiront à extirper l'esprit néfaste de son enveloppe. Enchaînez ensuite avec un troisième combat face à l'esprit en question.

Pour prendre le dessus, soyez patient et attendez que votre objectif vire au rouge avant de frapper. Soyez prêt à réagir très rapidement, votre marge de manoeuvre étant très limitée face aux coups rapides de l'adversaire. Après l'avoir battu, utilisez l'objectif inversé afin de libérer définitivement Maya. Fin de Spirit Camera Le Mémoire Maudit (pensez à scanner une dernière fois le livret en page 1 afin de valider la fin et débloquer le mode " extra ").

## Annexe : Le Garçon du Carnet (mini-jeu n°3)

L'activité " Le garçon du carnet " se présente comme une partie de cache-cache avec un jeune garçon. Ce dernier vous propose des énigmes dont les réponses permettent de retrouver les pages dans lesquelles il se cache. Voici l'ordre que vous devrez respecter en scannant successivement les pages du carnet.

### Partie 1

Scannez les pages 5, 8, page de couverture et page 13

### Partie 2

Scannez les pages 5, 11, 2 et 12

### Partie 3

Scannez les pages 5, 7, 9 et 16

#### Partie 4

Scannez les pages 5, 1, 11 et 15

#### Partie 5

Scannez les pages 5, 8, 12, 7, 14, 9, 15, 10, 3, 11 et enfin la page 5 pour remporter définitivement la partie.

# Sports Island 3D

© Konami / Hudson Soft 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 DÉBLOQUER DE NOUVELLES LIGUES

## Regular League

En terminant en première position de la Rookie League, on accède à la Regular League.

## Champion League

En terminant en première position de la Regular League, on accède à la Champion League.

# Starfox 64 3D

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## ↓ VAINCRE LES STAR WOLF

Pour vaincre les Star Wolf, attendez que l'un d'eux vous pousse puis faites un looping et vous vous retrouverez alors derrière lui. Profitez-en pour leur tirer dessus jusqu'à ce qu'ils meurent.

Remarquez que cette astuce est seulement valable pour les niveaux Fortuna et Bolse et non pas pour Venom (en mode Hard).

## ↓ ASTUCES POUR VAINCRE LE BOSS D'AREA 6

### Battre le boss

Pour battre le boss du niveau "Area 6" (il s'agit de l'avant-dernier niveau en mode Hard), vous devez faire exploser les trois sphères rouges quand il s'ouvre et puis éclater ses trois bras. A chaque fois, son champ de force central changera de couleur. Quand il est rouge, il va lancer un puissant laser multicolore. Finalement, quand le champ de force a disparu, dépêchez-vous de détruire le milieu de l'engin! Volez maintenant droit sur Venom...

### Eviter son laser

Quand le Boss d'Aera 6 vous tire dessus avec son laser, allez dans le coin tout en haut à gauche. Il ne pourra pas vous atteindre.

## ↓ ACCÉDER AU SECTEUR Z

Pour accéder au secteur Z, vous devez, dans la planète précédente (au niveau difficile), détruire tous les projecteurs. Si vous en manquez un, le faisceau des projecteurs deviendra rouge. Si vous réussissez, le faisceau reste blanc, battez le boss. Destruction du Boss : détruire les 2 tuyaux d'échappement puis faites un stock de bombes (en shootant les boules blanches). Détruisez alors l'un des flotteurs et ensuite la grue lorsque le boss se retourne. Détruisez le second flotteur et enfin le boss.



## MODE EXPERT

Sur chaque planète, il y a une médaille à gagner. Pour cela, vous devez tuer un certains nombres d'ennemis (150 ou plus sur la première). Après avoir obtenu les médailles sur toutes les planètes en mode N64, vous aurez un nouveau mode de jeu, le mode Expert.

## MÉTHODE POUR ACCOMPLIR TOUTES LES MISSIONS

### Niveau 1: Corneria

Vous devez aider tout d'abord Falco. Puis, passez sous toutes les arches situées peu après.

### Niveau 2: Asteroid Belt

Il faut passer à l'intérieur des ronds bleus.

### Niveau 3 : Ficcina

Il suffit de battre les Star Wolf le plus rapidement possible.

### Niveau 4 : Secteur X

Vous devrez abattre le Boss le plus vite possible afin qu'il ne puisse frapper Sleepy.

### Niveau 5 : Titania

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

### Niveau 6 : Volus

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

### Niveau 7 : Katina

Il faut faire exploser la base centrale du vaisseau-mère avant que le temps ne s'écoule.

### Niveau 8 : Solar

Vous avez forcément mission accomplie.

### Niveau 9 : MacBeth

Il faut actionner les huit interrupteurs (en tirant dessus) situés un peu après le Check Point.

!

### Niveau 10 : Secteur Y

Il suffit d'obtenir cent points ou plus.

### Niveau 11 : Aquas

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

## Niveau 12 : Zoness

Vous devez tirer sur tous les projecteurs.

## Niveau 13 : Secteur Z

Vous devez empêcher chaque missile d'arriver sur le Great Fox en les faisant exploser.

## Niveau 14 : Area 6

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

## Niveau 15 : Venom 1 et 2

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

## MODES À DÉBLOQUER

### Sound Test

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode permettant d'écouter les musiques et les effets sonores.

### Entraînement

Lancez une partie et terminez l'entraînement pour débloquer ce mode.

### Score Attack

Lancez une partie et terminez l'entraînement pour débloquer ce mode.

## NOUVEL ÉCRAN TITRE

Pour obtenir un nouvel arrière-plan sur l'écran titre, vous devez compléter à 100% les modes 3DS, N64 et Expert en obtenant toutes les médailles d'or.

# Steel Diver

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## 📌 CHAPITRES À DÉBLOQUER

### Chapitre 6

Terminer les chapitres 1 à 5 avec les trois sous-marins.

### Chapitre 7

Terminer le chapitre 6 avec les trois sous-marins.

## 📌 MODE EXPERT

Terminer tous les chapitres avec les trois sous-marins.

# Steel Diver : Sub Wars

© Nintendo 2014

+ D'INFOS

FORUM

## TOUTES LES MÉDAILLES

### Médailles pour le niveau 1 : Anneaux en pleine mer

Médaille Rond : Traverser tous les anneaux

Médaille Étoile : Finir en 4 minutes maximum

### Médailles pour le niveau 2 : Transports ennemis en vue !

Médaille Rond : Couler la flotte ennemie

Médaille Étoile : Finir en 5 minutes maximum

### Médailles pour le niveau 3 : Attaque de la base navale

Médaille Rond : Détruire la base navale ennemie

Médaille Étoile : Finir en 7 minutes maximum

### Médailles pour le niveau 4 : Coopération

Médaille Rond : Transmettre les codes en morse

Médaille Étoile : Finir en 4 minutes maximum

## DÉBLOQUER TOUS LES SOUS-MARINS

### Débloquer le sous-marin Sea Hound

Pour débloquer le sous-marin Sea Hound, il faut obtenir 5 médailles étoiles en mode un joueur

### Débloquer le sous-marin Ninten

Pour débloquer le sous-marin Ninten, il faut obtenir 8 médailles étoiles en mode un joueur

### Débloquer le sous-marin Red Octopus

Pour débloquer le sous-marin Red Octopus, il faut obtenir le niveau 4 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Great Seal

Pour débloquer le sous-marin Great Seal, il faut obtenir le niveau 7 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Mega Mouth

Pour débloquer le sous-marin Mega Mouth, il faut obtenir le niveau 10 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Sea Bream

Pour débloquer le sous-marin Sea Bream, il faut obtenir le niveau 13 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Blue Shark

Pour débloquer le sous-marin Blue Shark, il faut obtenir le niveau 16 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Sea Serpent

Pour débloquer le sous-marin Sea Serpent, il faut obtenir le niveau 19 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Deep Manatee

Pour débloquer le sous-marin Deep manatee, il faut obtenir le niveau 22 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Crustacea

Pour débloquer le sous-marin Crustacea, il faut obtenir le niveau 25 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin King Sardine

Pour débloquer le sous-marin King Sardine, il faut obtenir le niveau 28 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Super Cod

Pour débloquer le sous-marin Super Cod, il faut obtenir le niveau 31 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Shiosai

Pour débloquer le sous-marin Shiosai, il faut obtenir le niveau 34 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Black Eel

Pour débloquer le sous-marin Black Eel, il faut obtenir le niveau 37 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Snake Head

Pour débloquer le sous-marin Snake Head, il faut obtenir le niveau 39 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Silver Pike

Pour débloquer le sous-marin Silver Pike, il faut obtenir le niveau 40 en mode Bataille en ligne

### Débloquer le sous-marin Big Walrus

Pour débloquer le sous-marin Big Walrus, il faut obtenir le niveau 41 en mode Bataille en ligne

## MISSIONS À DÉBLOQUER

### Débloquer la mission 5 du Mode un joueur

Pour débloquer la mission 5 du mode un joueur, il faut obtenir 7 médailles

### Débloquer la mission 6 du Mode un joueur

Pour débloquer la mission 6 du mode un joueur, il faut obtenir 9 médailles

### Débloquer la mission 7 du Mode un joueur

Pour débloquer la mission 7 du mode un joueur, il faut obtenir 12 médailles

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

## NOUVELLES TENUES DU KIOSQUE DE LA PLACE MII STREETPASS

### Tenues spécifiques aux nouveaux jeux

#### Galaxie StreetPass :

- Casque Force Mii (à l'achat du jeu)
- Vaisseau officier (en terminant le jeu)

#### Jardin StreetPass :

- Bonnet Fleuri (à l'achat du jeu)
- Couronne expert jardinier (en terminant le jeu)

#### Conquête StreetPass :

- Chapeau château médiéval (à l'achat du jeu)
- Chapeau empereur (en terminant le jeu)

#### Manoir hanté StreetPass :

- Chapeau lèchetoplasme (à l'achat du jeu)
- ??? (en terminant le jeu)

### Tenues du kiosque de la place Mii StreetPass

#### 1ère série :

- Le chapeau Super champi
- Le chapeau champi 1UP
- La fleur de feu
- Le chapeau super étoile

#### 2ème série :

- Chapeau Marie
- Casque citrouille
- Bonnet de père Noël
- Voile de mariée

#### 3ème série :

- Chapeau de cowboy
- Chapeau crâne de bison
- Chapeau lion
- Chapeau tyrannosaure

#### 4ème série :

- Costume Link
- Perruque princesse Zelda
- Masque Sheik
- Chapeau poule

#### 5ème série :

- Chapeau singe tempo
- Chapeau moai
- Chapeau fraise
- Chapeau ananas

#### 6ème série :

- Costume Donkey Kong
- Chapeau Diddy Kong
- Casque tonneau
- Palmier

#### 7ème série :

- Masque Meta Knight
- Casque Captain Falcon
- Masque de hockey
- Casque spartiate

#### 8ème série :

- Costume Mario
- Chapeau carapace rouge
- Costume Luigi
- Chapeau carapace verte

#### 9ème série :

- Chapeau Tom Nook
- Chapeau éléphant
- Chapeau baleine
- Chapeau nid

#### 10ème série :

- Chapeau Olimar
- Chapeau ovni
- Chapeau rubis
- Chapeau coffre au trésor

#### 11ème série :

- Chapeau Goomba
- Chapeau Hériss
- Chapeau Lakitu
- Chapeau Cheep Cheep

#### 12ème série :



- Cagoule Ice Climber
- Casque aubergine
- Chapeau gant de base-ball
- Chapeau moulin

#### 13ème série :

- Costume Yoshi
- Chapeau oeuf de Yoshi
- Chapeau pomme
- Chapeau château de Peach

#### 14ème série :

- Chapeau Dr Kawashima
- Chapeau spaghetti
- Chapeau cappuccino
- Chapeau tasse de thé

#### 15ème série :

- Chapeau Dr Kawashima infernal
- Chapeau sushi
- Perruque de geisha
- Chapeau château japonais

#### 16ème série :

- Chapeau Falco Lombardi
- Chapeau Wolf O'Donnell
- Chapeau steak
- Chapeau baguette

#### 17ème série :

- Chapeau roi DaDiDou
- Chapeau Waddle Dee
- Bonnet en laine Kirby
- Bonnet en laine prince PonPon

#### 18ème série :

- Costume tanuki
- Chapeau forteresse volante de Bowser
- Chapeau grenouille
- Chapeau pyramide

#### 19ème série :

- Chapeau Tingle
- Chapeau poulet au curry
- Chapeau poulet frit
- Chapeau frites

#### 20ème série :

- Costume kitsune

- Chapeau tour d'arrivée
- Chapeau bloc POW
- Chapeau Wiggler

#### 21ème série :

- Chapeau Super Nintendo
- Chapeau Super NES
- Chapeau Nintendo 64
- Chapeau Gamecube

#### 22ème série :

- Chapeau Game Boy
- Masque Virtual Boy
- Chapeau Game Boy Advance
- Nintendo DS

#### 23ème série :

- Chapeau R.O.B.
- Chapeau Diskun

## LISTE DES TICKETS PRESTIGES (PLACE MII STREETPASS)

### Galaxie StreetPass

- 1 - Battez le boss de la mission 1-1
- 2 - Battez le boss de la mission 1-2
- 3 - Battez le boss de la mission 1-3
- 4 - Battez le boss de la mission 2-1
- 5 - Battez le boss de la mission 2-2
- 6 - Battez le boss de la mission 2-3
- 7 - Battez le boss de la mission 3-1
- 8 - Battez le boss de la mission 3-2
- 9 - Battez le boss de la mission 3-3
- 10 - Battez le boss de la mission 4-1
- 11 - Battez le boss de la mission 4-2
- 12 - Battez le boss de la mission 4-3
- 13 - Battez le boss de la mission 5-1
- 14 - Battez le boss de la mission 5-2
- 15 - Démolissez les mains de Roboss
- 16 - Terminez toutes les missions sans perdre de capsule
- 17 - Terminez le mode arcade
- 18 - Détruisez 5 000 ennemis
- 19 - Accumulez 100 capsules intactes au fil des missions
- 20 - Débloquez tous les titres
- 21 - Récoltez tous les trésors dans toutes les missions
- 22 - Atteignez le score cible dans chaque mission

### Jardin StreetPass

- 1 - Répertoirez 10 plantes dans votre journal

- 2 - Répertoirez 15 plantes dans votre journal
- 3 - Répertoirez 30 plantes dans votre journal
- 4 - Répertoirez 40 plantes dans votre journal
- 5 - Répertoirez 50 plantes dans votre journal
- 6 - Répertoirez 60 plantes dans votre journal
- 7 - Honorez la commande "Victoire !"
- 8 - Honorez la commande "Notre nid douiller"
- 9 - Honorez la commande "En bonne santé"
- 10 - Honorez la commande "Remède miracle"
- 11 - Honorez la commande "Un soupçon d'épices"
- 12 - Honorez la commande "Un délice de dessert"
- 13 - Honorez la commande "Nouvelle philosophie"
- 14 - Honorez la commande "Un coeur tendre"
- 15 - Achetez une parcelle de jardin
- 16 - Achetez quatre parcelles de jardin
- 17 - Achetez sept parcelles de jardin
- 18 - Apprenez les rudiments du jardinage
- 19 - Faites-vous recruter par Mme Rose pour vous occuper des commandes
- 20 - Accueillez 500 invités
- 21 - Prenez une photo
- 22 - Jardinez avec un invité du sexe opposé

### Conquête StreetPass

- 1 - Faites bâtir votre propre château
- 2 - Enrôlez 20 fois des soldats contre des pièces de jeu
- 3 - Accueillez 300 généraux alliés
- 4 - Mettez en déroute une armée en supériorité numérique
- 5 - Saluez cordialement 100 monarques
- 6 - Mettez l'armée d'un monarque itinérant en déroute
- 7 - Mettez l'armée de 50 monarques itinérants en déroute
- 8 - Affrontez des monarques itinérants 100 fois
- 9 - Affrontez des monarques itinérants 300 fois
- 10 - Mettez en déroute l'armée de 10 monarques itinérants d'affilée
- 11 - Mettez en déroute une armée 1,5 fois plus nombreuse que la vôtre
- 12 - Mettez en déroute une armée 2 fois plus nombreuse que la vôtre
- 13 - Levez une armée de 10 000 soldats
- 14 - Levez une armée de 100 000 soldats
- 15 - Levez une armée d'un million de soldats
- 16 - Conquérez un territoire
- 17 - Conquérez 10 territoires
- 18 - Agrandissez votre château pour la première fois
- 19 - Faites bâtir un château de rang 10
- 20 - Faites bâtir un château de rang 20
- 21 - Infligez votre premier coup critique
- 22 - Conquérez le monde une seconde fois

### Manoir hanté StreetPass

- 1 - Terminez le premier étage
- 2 - Terminez le cinquième étage
- 3 - Terminez le quinzième étage
- 4 - Terminez le trentième étage
- 5 - Posez 100 pièces
- 6 - Recouvrez toute la surface d'un étage de pièces
- 7 - Ouvrez 100 coffres
- 8 - Éliminez 100 ennemis

- 9 - Explorez le manoir en équipe au moins 10 fois
- 10 - Ouvrez 10 boîtes-puzzle
- 11 - Ouvrez toutes les boîtes-puzzle
- 12 - Récupérez toutes les armes
- 13 - Trouvez un ticket prestige dans un coffre en bois
- 14 - Trouvez un 2ème ticket prestige dans un coffre en bois
- 15 - Trouvez un ticket prestige dans un coffre en fer
- 16 - Trouvez un 2ème ticket prestige dans un coffre en fer
- 17 - Trouvez un ticket prestige dans un coffre en bronze
- 18 - Trouvez un 2ème ticket prestige dans un coffre en bronze
- 19 - Trouvez un ticket prestige dans un coffre en argent
- 20 - Trouvez un 2ème ticket prestige dans un coffre en argent
- 21 - Trouvez un ticket prestige dans un coffre en or
- 22 - Trouvez un 2ème ticket prestige dans un coffre en or

## ARMES DES FORCES MII (GALAXIE STREETPASS)

### Jaune : Pulvérisateur éclair

Les éclairs se propagent en touchant leur cible  
Niveau supérieur : puissance accrue

### Orange : Laser vorpal

Ce laser peut transpercer n'importe quel blindage  
Niveau supérieur : traverse les éléments du décor

### Rouge : Brûleur vulcain

Libère un déluge de flammes sur vos adversaires  
Niveau supérieur : puissance accrue

### Violet : Générateur anti-G

Cessez le feu pour charger votre tir. Tirez avec A  
Niveau supérieur : puissance accrue

### Bleu foncé : Missiles squales

Ces missiles autoguidés ne lâchent jamais leur cible  
Niveau supérieur : guidage accru

### Bleu clair : Onde gamma

Génère des ondes de choc dévastatrices !  
Niveau supérieur : puissance accrue

### Vert clair : Fouet plasma

Lacère l'ennemi. Permet d'attraper les objets à distance  
Niveau supérieur : portée accrue

### Vert foncé : Rico-sphère

Projettes des boules rebondissantes  
Niveau supérieur : puissance accrue

#### Rose : Gluo-torpille

Ces torpilles glissent le long des parois  
Niveau supérieur : cadence de tir accrue

#### Blanc : Astro-scie

Ces lames peuvent détruire les projectiles ennemis !  
Niveau supérieur : taille accrue

#### Noir : Bombe inferno

Un cocktail détonnant !  
Niveau supérieur : taille accrue

#### Marron : Canon harpon

De terribles harpons embrochent vos adversaires  
Niveau supérieur : dévie les projectiles ennemis

#### Drone supplémentaire

Obtenu en recrutant un Mii spécial comme ancien allié  
Cumulable jusqu'à 3 par partie

### LISTE DES PLANTES (JARDIN STREETPASS)

#### Famille Fantasia :

- Prunelle de Lutin
- Dulcinée
- Margaret
- Coeur de sylphide
- Fortuna
- Aurora
- Prima donna
- Brume des prés
- Duchesse
- Cône de Bacchus

#### Famille Gloria :

- Trifolia
- Regina ombra
- Carillon des bois
- Écho du matin
- Cloche de Vénus
- Stella domestica
- Étoile du berger
- Couronne boréale

- Vespérée étoilée

#### Famille Prospera :

- Ondinette
- Baiser de velours
- Salutyrria
- Butinette
- Risetette d'angelot
- Leona del sol
- Gracilys
- Chardon ambré
- Clémabelle

#### Famille Paradisia :

- Amorinos
- Flèche australe
- Aiguillus
- Épi de cristal
- Plume du paradis
- Reine des neiges
- Magnum oculus
- Héliгона
- Moulin des landes

#### Famille Mysteria :

- Poudre de fée
- Étoile d'automne
- Nipponelle
- Globus coloris
- Dauphinella
- Safrania
- Soleil pastel
- Belle-du-Puy

#### Famille Innocencia :

- Lépidoptia
- Phalène cendrée
- Damoselle
- Larme de sirène
- Campanella
- Ambrosia
- Corne de Déméter
- Dame de mai
- Panache lazuli

#### Famille Destina :

- Corolla spicata
- Rosa regalis
- Camélita
- Cime de l'Olympe
- Spire hérissée

### Famille Fruitia (plantes légendaires) :

- Fragatta
- Ribesa
- Aigrun des bois
- Griottin
- Amanitée

### Famille Alegria (plantes légendaires) :

- Clochette du Nord
- Citrosia
- Caprice de l'âge
- Pyroplume
- Coquillon

### Famille Lumina (plantes légendaires) :

- Soupir de Cupidon
- Floconette
- Astraline
- Farolia
- Néonara

### Famille Malicia (plantes légendaires) :

- Croque-rosée
- Picatus

### Famille Magica (plantes légendaires) :

- Pousse de cristal
- Croisilis
- Morflora
- Souveraine de l'aube

## COMMANDES DE MADAME ROSE CHEZ POUSSE & CIE (JARDIN STREETPASS)

### "Pour mon héros"

Médaille d'or : N'importe quelle plante sphérique, par exemple une Panache lazuli

### "Coup de pouce"

Prérequis : Réussir la commande "Pour mon héros"

Médaille d'or : Poudre de fée

### "Victoire !"

Prérequis : Réussir la commande "Remède miracle"

Médaille d'or : Corolla spicata, jaune

### "Le premier pas"

Prérequis : Réussir la commande "Victoire !"  
Médaille d'or : Étoile du berger, orange

### "Demande impromptue"

Prérequis : Réussir la commande "Le premier pas"  
Médaille d'or : Carillon des bois, blanc

### "Notre nid douillet"

Prérequis : Réussir la commande "Vive la mariée"  
Médaille d'or : Panache lazuli, de petite taille

### "Bon rétablissement"

Médaille d'or : Moulin des landes, rose

### "En bonne santé"

Prérequis : Réussir la commande "Victoire !"  
Médaille d'or : Lépidoptia

### "Vive la mariée"

Prérequis : Réussir la commande "Demande impromptue"  
Médaille d'or : Carillon des bois

### "Déclaration"

Prérequis : Réussir la commande "Vive la mariée"  
Médaille d'or : Prima donna, bleue clair

### "Remède miracle"

Prérequis : Réussir la commande "Coup de pouce"  
Médaille d'or : Damoselle

### "Un patient exigeant"

Prérequis : Réussir la commande "Victoire !"  
Médaille d'or : Damoselle, verte clair

### "En souvenir de toi"

Prérequis : Réussir la commande "Un patient exigeant"  
Médaille d'or : Reine des neiges, de petite taille

### "Fine bouche"

Médaille d'or : Damoselle

### "Un soupçon d'épices"

Prérequis : Réussir la commande "Fine bouche"  
Médaille d'or : Aiguillus, vert clair

### "Une chef talentueuse"



Prérequis :

Médaille d'or : Aurora, jaune

### "La cerise sur le gâteau"

Médaille d'or : Damselle, couleur chaude (rose ou orange)

### "Un délice de dessert"

Prérequis : Réussir la commande "Victoire !"

Médaille d'or : Gracilis, blanche

### "Le grand jour"

Prérequis : Réussir la commande "Un délice de dessert"

Médaille d'or : Flèche australe

### "Ikebana"

Prérequis :

Médaille d'or : Moulin des landes, rouge

### "Nouvelle philosophie"

Prérequis : Réussir la commande "Ikebana"

Médaille d'or : Duchesse, rose, de grande taille

### "En quête de spiritualité"

Prérequis : Réussir la commande "Nouvelle philosophie"

Médaille d'or : Rosa regalis, orange

### "Fragrance relaxante"

Prérequis :

Médaille d'or : Baiser de velours

### "Odeur exquise"

Prérequis : Réussir la commande "Fragrance relaxante"

Médaille d'or : Stella domestica, violette

### "Un parfum de réussite"

Prérequis : Réussir la commande "Odeur exquise";

Médaille d'or : Damselle, de petite taille

### "Amour toujours"

Prérequis : Réussir la commande "En bonne santé"

Médaille d'or : Prima donna, bleue clair

### "Un coeur tendre"

Prérequis : Réussir la commande "Amour toujours"

Médaille d'or : Carillon des bois, de petite taille

## "Mon rayon de soleil"

Prérequis : Réussir la commande "Un cœur tendre"

Médaille d'or : Aurora, de grande taille

## "Le vœu de Capucine"

Prérequis :

Médaille d'or : Clémabelle, violette

## "Commande mystérieuse"

Prérequis : Réussir la commande "En quête de spiritualité"

Médaille d'or : Rosa regalis, noire

## "Dernière commande"

Prérequis : Réussir les 30 commandes précédentes

Médaille d'or : Caprice de l'âge, de grande taille

## 📌 LISTE DES BADGES (MANOIR HANTÉ STREETPASS)

- Badge d'attaque + 2 : bonus + 12 en attaque
- Badge de défense + 2 : bonus + 12 en défense
- Badge de charge + 1 : améliore le temps de charge de 10%
- Badge batterie : améliore le temps de recharge de 5%
- Badge d'artilleur : améliore l'activation des capacités de l'arme de 3%
- Badge d'expérience : améliore le gain de pex de 10%
- Badge gemme + 1 : améliore le gain de gemmes de 20%
- Badge d'escapette + 2 : améliore la vitesse de fuite de 30%

## 📌 LISTE DES ARMES (MANOIR HANTÉ STREETPASS)

### Type Normal

#### Ferrailleur

Batteries : 3/8

Temps de recharge : 2/5

Tir chargé : 0/3

Temps de charge : 0/5

#### Fulgurateur

Batteries : 2/8

Temps de recharge : 3/5

Tir chargé : 0/3

Temps de charge : 2/5

### Spectotron

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 3/5  
Tir chargé : 2/3  
Temps de charge : 2/5

### Fantoscope

Batteries : 5/8  
Temps de recharge : 2/5  
Tir chargé : 3/3  
Temps de charge : 1/5

### Générateur bosonique

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 1/5  
Tir chargé : 2/3  
Temps de charge : 2/5

### Ninjalète

Batteries : 6/8  
Temps de recharge : 4/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 2/5

### Type Feu

### Calcinator

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 1/5  
Tir chargé : 2/3  
Temps de charge : 2/5

### Pyrolanterne

Batteries : 2/8  
Temps de recharge : 2/5  
Tir chargé : 2/3  
Temps de charge : 2/5

### Mortebraise

Batteries : 1/8  
Temps de recharge : 3/5  
Tir chargé : 3/3  
Temps de charge : 3/5

### Candélarme

Batteries : 2/8  
Temps de recharge : 3/5  
Tir chargé : 2/3

Temps de charge : 3/5

Macro-ondes

Batteries : 1/8  
Temps de recharge : 2/5  
Tir chargé : 3/3  
Temps de charge : 1/5

Flamme du phénix

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 1/5  
Tir chargé : 3/3  
Temps de charge : 2/5

Type Électricité

Pistolet gigawatt

Batteries : 5/8  
Temps de recharge : 2/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 1/5

Zappeur mégahertz

Batteries : 7/8  
Temps de recharge : 3/5  
Tir chargé : 2/3  
Temps de charge : 1/5

Flashotron

Batteries : 6/8  
Temps de recharge : 2/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 2/5

Fusil plasma ohm

Batteries : 6/8  
Temps de recharge : 3/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 2/5

Canne des arcanes

Batteries : 8/8  
Temps de recharge : 2/5  
Tir chargé : 3/3  
Temps de charge : 3/5

Métavolt

Batteries : 5/8

Temps de recharge : 1/5  
Tir chargé : 2/3  
Temps de charge : 2/5

### Coléampère

Batteries : 5/8  
Temps de recharge : 2/5  
Tir chargé : 2/3  
Temps de charge : 2/5

### Type Glace

#### Cryolaser

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 3/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 2/5

#### Gélérateur

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 4/5  
Tir chargé : 2/3  
Temps de charge : 2/5

#### Mitraglace

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 4/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 1/5

#### Réfridozer

Batteries : 2/8  
Temps de recharge : 3/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 3/5

#### Atomiseur kelvin

Batteries : 4/8  
Temps de recharge : 4/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 2/5

#### Canon de cristal

Batteries : 4/8  
Temps de recharge : 5/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 1/5

### Type vent

### Pistolet toucan

Batteries : 4/8  
Temps de recharge : 1/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 3/5

### Tourment d'automne

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 2/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 3/5

### Ventilapeur

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 2/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 5/5

### Décoiff' 3000

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 1/5  
Tir chargé : 1/3  
Temps de charge : 4/5

### Pompe à sirocco

Batteries : 2/8  
Temps de recharge : 1/5  
Tir chargé : 2/3  
Temps de charge : 5/5

### Cyclocutter

Batteries : 3/8  
Temps de recharge : 2/5  
Tir chargé : 2/3  
Temps de charge : 4/5

## EXPLORER LE MANOIR EN ÉQUIPE (MANOIR HANTÉ STREETPASS)

- StreetPasser avec un joueur qui a le jeu
- Acheter des chats ou des chiens avec les pièces de jeu
- Former une "chambre" avec la pièce du StreetPass  
Il est impératif de poser la pièce du Mii rencontré par StreetPass en premier. Il n'est pas nécessaire que la pièce posée forme une salle.
- Former une autre chambre avec la pièce d'un chat  
Il faut poser la pièce d'un chat de la même couleur que le Mii rencontré. La pièce posée doit former une salle, mais il

n'est pas obligatoire que ce soit à partir de la pièce du Mii. Il n'est pas non plus nécessaire que la salle formée soit au même étage que la pièce du Mii. Enfin, il n'est pas obligatoire non plus de poser la pièce du chat tout de suite après celle du Mii. L'important est de la poser au cours de la même session de jeu.

### OBTENIR DES GEMMES SUPPLÉMENTAIRES (MANOIR HANTÉ STREETPASS)

- StreetPasser avec un Mii rencontré pour la première fois et qui ne possède pas le jeu.

- Acheter des chats ou des chiens avec les pièces de jeu

- Former une "chambre" avec la pièce du StreetPass

Il est impératif de poser la pièce du Mii rencontré par StreetPass en premier. Il n'est pas nécessaire que la pièce posée forme une salle.

- Former une autre chambre avec la pièce d'un chat

Il faut poser la pièce d'un chat de la même couleur que le Mii rencontré. La pièce posée doit former une salle, mais il n'est pas obligatoire que ce soit à partir de la pièce du Mii. Il n'est pas non plus nécessaire que la salle formée soit au même étage que la pièce du Mii. Enfin, il n'est pas obligatoire non plus de poser la pièce du chat tout de suite après celle du Mii. L'important est de la poser au cours de la même session de jeu.

### OBTENIR UNE BOÎTE-PUZZLE (MANOIR HANTÉ STREETPASS)

- StreetPasser avec un Mii rencontré plusieurs fois et qui ne possède pas le jeu.

- Acheter des chats ou des chiens avec les pièces de jeu

- Former une "chambre" avec la pièce du StreetPass

Il est impératif de poser la pièce du Mii rencontré par StreetPass en premier. Il n'est pas nécessaire que la pièce posée forme une salle.

- Former une autre chambre avec la pièce d'un chat

Il faut poser la pièce d'un chat de la même couleur que le Mii rencontré. La pièce posée doit former une salle, mais il n'est pas obligatoire que ce soit à partir de la pièce du Mii. Il n'est pas non plus nécessaire que la salle formée soit au même étage que la pièce du Mii. Enfin, il n'est pas obligatoire non plus de poser la pièce du chat tout de suite après celle du Mii. L'important est de la poser au cours de la même session de jeu.

### OBJET BONUS (MANOIR HANTÉ STREETPASS)

Rencontrez un Mii spécial par StreetPass, SpotPass ou Nintendo Zone pour recevoir un objet bonus dans Manoir hanté StreetPass.

## MII SPÉCIAL

Les Mii spéciaux sont des Miis envoyés par Nintendo. On peut les rencontrer en StreetPass, en SpotPass ou par Nintendo Zone lors d'événements spéciaux. On les reconnaît à leur tenue vert foncé, à leur pantalon doré et à leurs étoiles scintillantes. Leur créateur est Nintendo, de même que leur pays et leur région d'origine. Voici tout ce qu'apporte un Mii spécial sur la place Mii StreetPass :

### Liste des prouesses

Il y a 2 prouesses à débloquent grâce aux Mii spéciaux : L'une à la première rencontre, l'autre à la dixième.

### Puzzle Troc

Un Mii spécial possède toutes les pièces de tous les puzzles. On peut choisir n'importe quelle pièce, bleue ou rose, d'un puzzle commencé ou d'un nouveau

### Mii en péril

Un Mii spécial est de couleur vert foncé (magie = renforce le Mii suivant) et de niveau 5

### Galaxie StreetPass

Le Mii spécial est dans une capsule de couleur vert foncé (attaque = Rico-sphère) et possède en outre un drone supplémentaire

### Jardin StreetPass

Le Mii spécial apporte un Coquillon, une plante légendaire de la famille Alegria.

### Conquête StreetPass

Le Mii spécial ajoute 10 000 recrues à notre armée

### Manoir hanté StreetPass

Le Mii spécial nous offre un objet bonus, le plus souvent un badge de niveau + 2.

## OBTENIR UN NOUVEL ARROSOIR (JARDIN STREETPASS)

En atteignant le statut d'expert jardinier, M. Mendel peut offrir au joueur deux nouveaux arrosoirs. Voici les conditions à réunir pour les obtenir :

### Arrosoir en argent

Répertorier les 80 espèces de plantes que comporte le jeu.

### Arrosoir en or

Faire fleurir toutes les plantes dans toutes les couleurs disponibles.



+ D'INFOS

FORUM

## ✚ AVOIR DIX VIES

A l'écran de titre faites Droite, Gauche, Bas, Haut, A et B.

## ✚ TEST SON

Maintenez A + B et appuyez sur Start à l'écran du titre.

## ✚ REFAIRE UNE PARTIE AVEC LE MÊME SCORE

Finissez une partie et allez à l'écran de titre. Faites A, B et Start pour reprendre la partie avec le même score.

## ✚ REFAIRE UNE PARTIE AVEC LE MÊME SCORE ET LES MÊMES VIES

Finissez une partie et allez à l'écran de titre. Faites B, A et Start pour reprendre la partie avec le même score et les mêmes vies.

# Super Mario 3D Land

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + MONDE SPÉCIAL

Terminer le monde 8.

## + JOUER AVEC LUIGI

Terminer le monde spécial 1.

## + LE NIVEAU ULTIME

Pour débloquent le dernier niveau caché, vous devez obtenir les 5 étoiles suivantes :

Étoile 1 : Battre Bowser au dernier Stage du Monde 8.

Étoile 2 : Finir tous les Stages avec Mario.

Étoile 3 : Finir tous les Stages avec Luigi.

Étoile 4 : Collecter le Drapeau en Or de chaque Stage.

Étoile 5 : Collecter toutes les Pièces Étoiles.

## + SOLUTION COMPLÈTE

### Mondes normaux

Cette solution indique l'emplacement de toutes les médailles du jeu.

#### Monde 1

##### Niveau 1

- sur le fil élastique au-dessus du ruisseau
- dans le tuyau accessible en grimpant à l'arbre
- sur le fil élastique à la fin du niveau

##### Niveau 2

- accessible via la planche mobile
- au-dessus des deux plates-formes jaunes mobiles

-sur la corniche derrière le pont en bois

### Cube mystère

-tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte

### Niveau 3

- zoomer sur le Toad avec les jumelles
- se propulser dans les nuages à l'aide du bloc note de musique
- accessible lors de la descente dans les nuages

### Niveau 4

- faire monter le wagon à l'aide du jet d'eau
- revenir en arrière dès que le wagon descend sur le rail
- faire monter le wagon sur le rail supérieur gauche à l'aide du jet d'eau

### Forteresse

- rebondir entre les parois derrière le Whomp
- sauter au-dessus du puits de lave
- sauter au-dessus de la barrière de feu

## Monde 2

### Niveau 1

- zoomer sur le Toad avec les jumelles
- passer derrière l'escalier, par la gauche
- entrer dans le tuyau, près des faux 1-Up

### Niveau 2

- développer les dalles vertes après le bloc
- sauter à travers le mur de gauche en hauteur, près de la torche éteinte
- casser les blocs au sol avant la sortie et se glisser sous la paroi

### Cube mystère

-tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

### Niveau 3

- faire tourner la manivelle au pied du Mario géant avec la queue de raton
- avec le bloc hélice, se lâcher sur la médaille dans le cerceau et remonter dans les airs
- faire tourner la manivelle en bas à gauche sur la dernière section et se propulser dans le cerceau à l'aide du bloc hélice

### Niveau 4

- sauter entre la barrière piquante et le bloc de monstres
- se propulser dans les nuages à l'aide du bloc note de musique
- monter sur le bloc '?' volant au dessus des plates-formes rouges et bleu, à la fin du niveau

### Bateau volant

- entre les deux montres, avant le bloc de téléportation
- en hauteur, avant les missiles
- descendre sur le pont inférieur du bateau au lieu de prendre le tuyau

## Monde 3

### Niveau 1

- se propulser sur la plate-forme jaune en hauteur via le canon bleu
- casser le bloc au sol et se glisser dans l'interstice
- monter sur le Whomp pour atteindre la médaille en rebondissant contre le mur

### Niveau 2

- plonger dans l'eau avant le petit drapeau et entrer dans la cavité qui permet de passer derrière le mur de gauche
- se laisser couler dans l'interstice situé devant la murène et menant à un tuyau
- regagner la surface en nageant au dessus de la murène qui avance de bas en haut et rebondir contre le mur

### Niveau 3

- faire tourner la manivelle avec la queue de raton pour atteindre le tuyau en hauteur, puis sauter au dessus de la rangée de blocs la plus haute
- rebondir entre les parois bleues après les ponts qui s'effondrent
- zoomer sur le Toad à l'aide des jumelles

### Niveau 4

- se propulser sur le fil élastique et faire monter les blocs flèches
- se propulser dans les nuages à l'aide du bloc note de musique
- monter sur le bloc '?' et se laisser porter jusqu'à la médaille

### Niveau 5

- planer jusqu'à la médaille, entre deux biscuits
- attendre que la plate-forme s'effondre pour attraper la médaille située près de la coccinelle verte
- sauter légèrement vers la gauche en remontant le pont vers la fin du niveau

### Bateau volant

- passer à gauche du pilier hérissé de pointes
- attendre entre deux piliers hérissés de pointes et avancer vers le premier plan pour trouver un passage où se trouve la médaille
- juste avant le drapeau, aller le plus à gauche du bateau, sur la proue

## Monde 4

### Niveau 1

- casser le bloc dans le coin supérieur gauche et se glisser dans l'interstice
- sauter dans le canon bleu à gauche du mini drapeau et se propulser directement sur la médaille
- sauter sur les plates-formes orangées qui vont jusqu'à un nuage

### Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

## Niveau 2

- se laisser tomber dans la cavité
- rebondir sur le tremplin et planer vers la gauche où se trouve une montre, puis se laisser tomber en contrebas
- frapper le bloc rose '!' et rebondir entre la paroi et les blocs jaunes

## Niveau 3

- sur le cylindre bleu
- se propulser dans les nuages à l'aide du bloc note de musique
- zoomer sur le Toad avec les jumelles

## Niveau 4

- entre la rangée de fantômes
- faire apparaître le pont invisible en bas à gauche d'un palier pour trouver le tuyau
- au sortir d'un bloc de téléportation, planer vers la gauche pour atteindre la médaille sur les plates-formes invisibles

## Niveau 5

- activer les deux dalles vertes '!' et monter en haut de l'escalier nouvellement créé
- sauter par dessus le bloc de téléportation pour attraper la médaille
- activer les deux dalles vertes '!' et monter en haut de l'escalier nouvellement créé à la fin du niveau

## Bateau volant

- sauter sur les plates-formes rouges et bleues
- descendre dans la cale, près du bloc vivant
- inverser les plates-formes rouges et bleues près du Koopa boomerang pour que la médaille devienne accessible

## Monde 5

### Niveau 1

- avancer vers le recoin camouflé pour déceler un tuyau et sauter sur la rangée de blocs
- sauter sur la tête du Whomp et le laisser monter jusqu'à la médaille
- dans l'ascenseur, juste après les pièces rouges, la médaille apparaît sur la droite

### Niveau 2

- dans la salle avec la barrière de pics, sauter vers le bas de l'écran pour entrer dans un passage secret en hauteur
- allumer les quatre torches dans la salle ensablée pour ouvrir la porte
- dans le passage où il faut sauter par dessus la barrière de pics tout en avançant, la médaille se trouve tout à fait au bout, il faut la prendre avant de sortir à droite

### Niveau 3

- utiliser la balançoire bleue pour atteindre la plate-forme rouge
- monter sur le poteau pour se propulser sur le bloc note de musique
- attendre que la plate-forme jaune atteigne le mur de pics et sauter à droite sur les plates-formes qui s'effondrent

### Niveau 4

- sauter sur les blocs pour atteindre le renforcement en haut à droite
- ramper dans le tunnel sous la taupe géante et se laisser tomber sur la médaille

-se glisser dans le tunnel médian au dessus de la montre et se diriger vers la gauche

### Niveau 5

- utiliser le bloc hélice à gauche du Goomba géant pour attraper la médaille en contrebas, entre les deux corniches
- rebondir sur les tremplins orangés et se propulser sur la médaille au milieu à l'aide du bloc hélice
- à partir de la petite plate-forme en bois, attraper la médaille en plein vol à l'aide du bloc hélice

### Forteresse

- monter sur la tête des Whomp
- saisir la médaille à l'endroit où les plates-formes grillagées commencent à avancer au dessus de la lave
- saisir la médaille à l'endroit où les plates-formes bleues terminent leur déplacement au dessus de la lave

## Monde 6

### Niveau 1

- sauter derrière le décor avec les colonnes de pierre pour trouver la médaille à gauche de l'entrée du niveau
- dans le tuyau sous-marin, la médaille se trouve juste après les pièces rouges
- rebondir sur les deux fils élastiques

### Niveau 2

- détruire le cactus avec la fleur de feu pour entrer dans l'alcôve dans la salle avec les pics sur les dalles bleues
- ramper dans l'interstice contre le mur du fond
- se faufiler dans le tunnel qui monte sur la gauche, près de la cascade

### Niveau 3

- dans la zone du piano, sauter sur les notes qui ondulent pour atteindre la plate-forme blanche avec les notes de musique
- dans la zone du bloc, attendre que la médaille arrive à proximité
- dans la zone de la bibliothèque, là où se trouvent les fantômes, la médaille se trouvent sur le balcon en haut à droite

### Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

### Niveau 4

- monter sur la tête du Whomp pour atteindre la marche en hauteur
- rebondir sur le mur vert au dessus de la porte, en sortant
- sauter sur le bloc qui soutient la barrière de pics là où les blocs colorés disparaissent

### Niveau 5

- rebondir entre les deux murs en bois, au dessus du tremplin orangé
- se laisser tomber sur le tremplin orangé en suivant les pièces pour passer sous la plate-forme blanche
- rebondir sur les plates-formes orangées au dessus des Goombas, puis se lâcher sur la médaille

### Bateau volant

- derrière les caisses en bois
- faire monter les blocs flèches pour atteindre la médaille en sautant
- se propulser à l'aide du tremplin orangé vers la gauche, puis rebondir contre la paroi

## Monde 7

### Niveau 1

- sous l'eau, casser les caisses en bois
- glisser entre les deux rochers près des murènes
- nager jusqu'à la cavité en hauteur

### Niveau 2

- frapper le bloc rouge '!' et monter en haut de l'escalier
- dans le parcours avec les rouleaux de pics qui basculent, sauter sur la plate-forme en hauteur sur la droite
- sauter sur la plate-forme bleue lorsque les pics sont rétractés

### Niveau 3

- se propulser à l'aide des élastiques puis tomber sur la droite en suivant la colonne de pièces
- faire monter les blocs flèches pour atteindre le bloc note de musique qui mène aux nuages
- se propulser à l'aide des élastiques pour atteindre la médaille à gauche de la bestiole noire

### Niveau 4

- grimper au poteau puis sauter à gauche sur la balançoire
- rebondir contre le mur, depuis la plate-forme verte où se trouve un bloc de téléportation
- aller sur la plate-forme en angle droit la plus en haut à droite et attendre qu'elle soit tourner en direction de la médaille

### Niveau 5

- aller chercher la médaille avant que la scie ne fasse chuter la plate-forme
- même chose un peu plus loin, juste avant le mini drapeau
- attendre que la plate-forme mobile arrive en dessous de la médaille, près de la barrière de pics et des Goombas

### Bateau volant

- sur le cylindre depuis lequel on aperçoit le bateau
- juste après la première médaille, sur le cylindre rouge
- sur le cylindre rouge où se se trouve un faux Goomba et un 1-Up dans un bloc invisible

## Monde 8

### Niveau 1

- frapper le bloc rouge '!' et courir sur les blocs jaunes jusqu'à la médaille
- emprunter le passage en hauteur, au dessus des boules de pics pour trouver la médaille au milieu des blocs '??'
- se propulser depuis le canon bleu en direction de la médaille

### Niveau 2

- s'aider des poteaux pour sauter sur la médaille au dessus des flammes bleues
- laisser tourner le manège avec les plates-formes jaunes pour sauter sur les plates-formes qui s'effondrent à droite
- sur les plates-formes qui s'effondrent au dessus du vide

### Niveau 3

- faire tourner la manivelle avec la queue de raton pour atteindre le sommet du bâtiment
- attendre que les blocs jaunes et verts tournent pour trouver la médaille sur le bloc de gauche
- laisser descendre le gros bloc jusqu'au bloc de téléportation et récupérer la médaille juste à côté

#### Niveau 4

- utiliser les flèches du wagon pour atteindre la médaille en rebondissant contre l'obstacle
- sur la plate-forme où se trouve l'étoile d'invincibilité et les Boos
- la médaille se balade près d'un gros Boo, sur le plancher

#### Niveau 5

- faire pivoter les plates-formes rouges et bleues pour que la médaille devienne accessible
- sauter sur la taupe pour rebondir sur la médaille, dans la zone avec les nombreuses taupes
- entrer dans le cube rose et vaincre toutes les taupes pour atteindre la médaille en rebondissant contre la paroi

#### Forteresse 1

- descendre jusqu'en bas du poteau entre les colonnes de lave
- se laisser tomber entre les deux plates-formes au dessus de la lave, et rebondir entre les deux pour remonter
- se diriger vers le premier plan pour trouver la médaille dans la zone des plates-formes immergées

#### Niveau 6

- au dessus du cylindre qui prolonge la vis géante
- faire rouler la cage pour sauter sur la montre et attendre que cette plate-forme coule pour attraper la médaille
- sur le côté droit du cylindre géant, en hauteur

#### Forteresse 2

- avancer vers le fond de l'écran depuis le radeau
- attendre que la plate-forme où se trouve le squelette s'élève
- rester au milieu sur le radeau en évitant les flammes

### Mondes spéciaux

#### Monde S1

##### Niveau 1

- faire un saut accroupi sur le bloc friable au dessus de la pelouse, à gauche de la fleur bleue
- monter sur les plates-formes orangées situées les unes au dessus des autres
- aller vers le premier plan en suivant le passage formé par les blocs légèrement espacés

##### Niveau 2

- sur la grande plate-forme qui s'effondre
- au milieu de la chaîne balançoire
- au dessus du trou béant, au premier plan

##### Niveau 3

- à l'aide du canon bleu, se propulser directement sur la 1ère médaille
- à l'aide du canon bleu, se propulser plus haut que la 2ème médaille
- à l'aide du canon bleu, se propulser à droite juste avant la zone du drapeau



#### Niveau 4

- sur les rochers en forme de dentition
- rebondir sur le mur, près de l'élastique
- se propulser dessus à l'aide de l'élastique

#### Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

#### Forteresse

- au dessus des blocs '?', avant la plate-forme qui s'enfonce dans la lave
- faire un saut accroupi dans le coin supérieur gauche, près de la lave
- sauter sur la tête du Whomp et attendre qu'il s'élève

#### Monde S2

Note : A partir de cet endroit, n'oubliez pas que vous disposez de Luigi pour atteindre les médailles les plus en hauteur !

#### Niveau 1

- se propulser à l'aide du tremplin en dessous de la médaille
- suivre le parcours des plates-formes jaunes
- atteindre les remparts du château avant de sauter sur le drapeau de fin de niveau

#### Niveau 2

- entre le cube '?' et la montre, derrière les méduses
- derrière la grille en hauteur
- au dessus des deux blocs posés l'un sur l'autre, devant le tuyau

#### Niveau 3

- depuis le wagon, sauter sur la médaille pendant que la barrière à pointes redescend
- utiliser le jet pour faire revenir le wagon sur la gauche et sauter sur la médaille
- faire revenir le wagon en arrière après le grand saut vers les noiraudes

#### Niveau 4

- s'élever dans les airs avec le bloc hélice jusqu'au muret de glace et revenir sur la gauche
- s'élever dans les airs avec le bloc hélice juste devant la pile de Goombas et rebondir dessus
- s'élever dans les airs avec le bloc hélice depuis la plate-forme orange qui s'écroule

#### Niveau 5

- développer le parcours des dalles '!' et monter au sommet
- développer le parcours des dalles '!' et entrer dans le bloc de téléportation le plus à droite
- développer le parcours des dalles '!' et sauter à gauche pour tomber sur la plate-forme de la médaille

#### Bateau volant

- sauter au dessus du petit canon
- sauter sur la petite plate-forme juste devant le missile géant
- sauter sur la petite plate-forme bleue quand les pics se rétractent

#### Monde S3

### Niveau 1

- sauter depuis la balançoire bleue
- sauter dessus entre les deux balançoires bleues
- sauter sur la plate-forme à gauche en contrebas dans le parcours des balançoires bleues

### Niveau 2

- sur le bloc bleu qui tourne sur lui-même
- rebondir sur le tremplin orange en se dirigeant vers la gauche où se trouve le drapeau de mi-parcours
- sur le bloc rouge qui tourne sur lui-même

### Niveau 3

- rebondir sur la plante noire, à gauche de l'élastique
- à droite du bloc de téléportation
- monter en suivant le parcours des élastiques

### Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

### Niveau 4

- au milieu du parcours des rouleaux à pointes
- rebondir sur le mur à gauche du tapis, en bas des marches
- au dessus de la plate-forme qui s'effondre et sur laquelle passe le rouleau à pointes

### Niveau 5

- monter sur le Whomp mobile près de la porte
- sur les plates-formes qui disparaissent près du drapeau de mi-parcours
- sauter sur la base du double rouleau à pointes

### Bateau volant

- près des cordages, sur le premier bateau
- rebondir contre le mur, près de la taupe
- se laisser tomber juste après la deuxième médaille, pour atterrir sur un autre bateau

## Monde S4

### Niveau 1

- sauter à droite sur le mur bleu
- sauter à gauche sur la plate-forme orange
- atteindre les remparts juste avant le drapeau de fin de niveau et chercher la médaille au fond à droite

### Niveau 2

- au dessus des plates-formes en damier, près des fantômes
- sur le parcours invisible, à droite de la petite plate-forme orange, suivre la médaille jusqu'au bout
- au dessus d'une plate-forme en damier, rebondir contre le mur du fond

### Niveau 3

- se laisser tomber entre les deux corniches, puis rebondir pour remonter
- sous le pont, au dessus du vide, accessible facilement avec le boomerang.
- à l'arrière plan, passer derrière la cascade

#### Niveau 4

- sur la plate-forme marron foncé
- faire un saut accroupi au dessus des trois blocs alignés
- sauter légèrement à droite depuis la plate-forme en bois qui surplombe le drapeau de fin de niveau

#### Niveau 5

- monter sur la rangée de blocs et passer derrière le mur
- rebondir contre le mur bleu et blanc, en haut des deux murs entre lesquels on peut rebondir
- sur le parcours des pierres qui s'effondrent

#### Bateau volant

- frapper le bloc rouge '!' pour atteindre la médaille avec un saut accroupi
- frapper le bloc rouge '!' et grimper les marches jaunes puis faire un saut ou lancer le boomerang
- frapper le bloc rouge '!' qui se trouve à la poupe du bateau et sauter de bloc en bloc

### Monde S5

#### Niveau 1

- en l'air, au dessus de la rangée de briques en bas à droite
- slalomer entre les boules à pointes en remontant vers la gauche
- se laisser tomber au dessus des plates-formes qui forment un pont rouge

#### Niveau 2

- frapper dans le bloc '!' rouge et monter les marches
- après le mini drapeau, sauter sur la plate-forme à droite du pont qui bascule
- au dessus de la plate-forme de pics rétractables

#### Niveau 3

- placer le wagon sous le bloc et monter dessus pour atteindre la médaille
- guider le wagon vers le Goomba au premier plan
- au bout du pont qui s'écroule au premier plan

#### Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

#### Niveau 4

- sur le parcours de biscuits, au premier plan
- aller à droite durant l'ascension
- sauter à droite sur les biscuits flottants avant le bloc de téléportation

#### Niveau 5

- tuer le Goomba dans la salle du mini drapeau

- tuer le Goomba dans la salle des fantômes
- tuer le Goomba dans la salle des Boos

### Forteresse

- à l'endroit où les plates-formes grillagées commencent à apparaître
- à l'endroit où les plates-formes bleues disparaissent
- slalomer entre les jets de flammes bleues de Bowser et sauter au dessus des briques

## Monde S6

### Niveau 1

- avec le bloc hélice, grimper sur la plate-forme jaune qui monte contre le mur et sauter sur la corniche
- dans la pyramide, sauter avec le bloc hélice depuis les balcons où se trouvent les portes
- juste avant le drapeau de fin de niveau, sauter avec le bloc hélice au dessus du Whomp

### Niveau 2

- près des Goombas, sur les plates-formes qui s'écroulent
- juste avant de se laisser tomber sur les plates-formes orangées
- en sautant vers le bloc de téléportation

### Niveau 3

- développer les dalles vertes en direction du premier plan
- près du tuyau, développer les dalles vertes au dessus de l'eau empoisonnée
- monter sur les blocs contre le mur près du grand Boo et de la porte rose

### Niveau 4

- sur la corniche au dessus des deux blocs '?'
- sur le bloc rouge rotatif
- casser les blocs au sol, sur la gauche, près du tuyau

### Niveau 5

- guider le wagon à gauche du bloc d'options
- sur la plate-forme circulaire en damier
- sur le bloc bleu rotatif

### Bateau volant

- dans la cale, derrière les deux rangées de briques, près du tuyau
- sur la plate-forme réversible au fond de l'écran
- au dessus des plates-formes réversibles et du bloc à pointes

## Monde S7

### Niveau 1

- passer derrière le pilier au tout début du niveau
- à droite de l'élastique en hauteur
- sauter devant le bloc de téléportation, vers le premier plan en contrebas

## Niveau 2

- sauter sur le grand bloc '?'
- rebondir contre le mur vert, dans le coin avant les plates-formes qui disparaissent
- sur la plate-forme jaune qui disparaît, où passe le rondin à pointes

## Niveau 3

- frapper le bloc '!' rouge et suivre les blocs jaunes
- depuis la balançoire bleue, entrer dans le tunnel central
- au dessus d'une plate-forme en L rotative depuis laquelle on voit le drapeau de fin de niveau

## Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

## Niveau 4

- derrière les quatre petits blocs à pointes, sur la plate-forme réversible
- sauter sur le bloc, depuis la plate-forme aux murets verts
- sur le parcours de plates-formes réversibles

## Bateau volant

- sauter le bloc en hauteur, avant le gros cylindre rouge
- faire un détour par le cylindre rouge au fond de l'écran
- sur le cylindre rouge excentré depuis lequel on aperçoit le drapeau de fin de niveau

## Forteresse

- sauter sur le grand bloc jaune '?' avant la plate-forme qui s'élève au dessus de la lave
- entrer dans le petit renforcement du mur
- rebondir avant que le Mario géant ne casse le mur

## Monde S8

### Niveau 1

- juste au dessus du rondin à pointes
- sur la plate-forme constituée de blocs qui s'effondrent
- rebondir contre le mur, entre le tuyau et les briques

### Niveau 2

- sur le bloc rotatif en forme de L
- casser le bloc dans lequel se trouve la manivelle et la faire tourner
- sur la petite plate-forme rotative avant le bloc de téléportation

### Niveau 3

- sur le parcours des dalles violettes au dessus de la lave
- rebondir contre le Whomp, devant le grillage
- sur la plate-forme aux trois piliers, faire casser le pilier de gauche par le Mario géant

### Niveau 4

- sur la partie épaisse de la vis géante
- sauter à droite de la cage où se trouve une montre
- sauter à droite depuis le sommet de la vis bleue hérissée de pointes

### Niveau 5

- sur le pont du bateau garni de briques, casser celles de gauche
- sur le pont de briques au dessus du vide
- sur le cylindre bleu, à gauche du cylindre rouge

### Forteresse

- arrêter le wagon près du deuxième grand bloc '?' et sauter dessus
- là où le sol se divise, côté gauche avant le tapis mauve
- au dessus des remparts, devant Bowser Squelette

## TROUVER LES COSTUMES

### Résumé

Tanuki : M1-1

Tanuki Gris : S1-1

Mario Fleur de Feu : M1-2

Mario Boomerang : M5-1

Les costumes sont au coeur de ce Super Mario 3D Land ! Et en particulier le Costume de Tanuki qui est dans cet opus très puissant !

Pour réussir à récolter certaines Pièces Étoile vous aurez pour certaines nécessairement besoin du Costume de Tanuki et pour d'autres du Costume de Mario Boomerang.

Vous trouverez ci-après la description des 3 costumes ainsi que l'endroit où vous pourrez en récolter 2 en un seul niveau pour chaque costume. De sorte à en porter un et à garder en réserve l'autre.

### Le Costume de Mario Tanuki

#### Description :

Ce costume hérité de Super Mario Bros 3 sur NES permet de se transformer en Raton Laveur. Grâce à ce Costume on peut donner des coups de queue et planer sur quelques dizaines de mètres. Ce Costume est indispensable pour obtenir un bon nombre de Drapeaux en Or.

#### Dans quel Monde :

Monde M1-1.

#### Où trouver les Queues de Tanuki :

- Queue de Tanuki 1 : Dès le début, avancez jusqu'à trouver un Goomba sous un Bloc Pièce. Ce Bloc Pièce contient la première Queue de Tanuki.

- Queue de Tanuki 2 : Après le Mini Drapeau de mi-parcours, vous entrerez dans une petite grotte. Tuez le Goomba

avec un Queue de Tanuki pour récupérer la seconde Queue de Tanuki de ce niveau.

## Le Costume de Mario Tanuki Gris

### Description :

Il s'agit du même Costume que le précédent avec un pouvoir supplémentaire. Lorsque vous appuyez sur le bouton « R » pendant un saut, Mario se transformera en statue et sera alors invincible tant que vous maintiendrez le bouton « R » enfoncé. Au bout d'une dizaine de secondes, Mario ne pourra plus rester en statue.

### Dans quel Monde :

Monde S1-1.

### Où trouver les Queues de Tanuki Grises :

- Queue de Tanuki Grise 1 : Dès le début, la première Queue de Tanuki Grise est posée sur une souche d'arbre devant Mario.
- Queue de Tanuki Grise 2 : Juste après avoir pris l'Étoile d'Invincibilité, avancez tout droit jusqu'à la petite plateforme orange au pied du mur qui permet de sauter très haut. En rebondissant collé au mur vous ferez apparaître un Bloc Invisible dans lequel se cache la seconde Queue de Tanuki Grise de ce niveau.

## Le Costume de Mario de Feu

### Description :

Le tout premier et très célèbre Costume du Mario de Feu ! Ce Costume est le plus dispensable des 3 Costumes de Super Mario 3D Land. Il n'est obligatoire pour aucune Pièce Étoile mais permet d'envoyer de puissantes boules de feu très pratiques surtout dans les niveaux sous-marins.

### Dans quel Monde :

Monde M1-2.

### Où trouver les Fleurs de Feu :

- Fleur de Feu 1 : Dès le début, après avoir passé la grosse boule à épines, vous trouverez 3 Blocs Pièce. Dans le Bloc Pièce du milieu se trouve la première Fleur de Feu.
- Fleur de Feu 2 : Dès que vous aurez passé le Mini Drapeau de mi-parcours, Vous verrez un Bloc Pièce seul entouré de 2 triples Blocs Pièce. Dans le Bloc Pièce isolé se trouve la seconde Fleur de Feu de ce niveau.

## Le Costume de Mario Boomerang

### Description :

Le Costume de Mario Boomerang permet d'envoyer des Boomerangs sur ses adversaires ! Il est plus difficile de tuer les ennemis avec ce costume qu'avec la Fleur de Feu mais le Boomerang possède un avantage énorme qui le rend indispensable pour finir le jeu à 100%. Il est possible grâce au Boomerang de récupérer des objets hors de portée ! Ce Costume sera donc indispensable pour récolter certaines Pièces Étoile inaccessibles.

### Dans quel Monde :

Monde M5-1.

### Où trouver les Boomerangs :

- Boomerang 1 : Dès le début du niveau, il suffit de le ramasser.
- Boomerang 2 : Au bout de la première ligne droite en tuant un Koopa Boomerang.
- Boomerang 3 : Quand on est sur la plateforme jaune qui monte en tuant un Koopa Boomerang.
- Boomerang 4 : Quand on est sur la plateforme jaune qui monte, passer au travers du Cercle Rouge pour faire apparaître les 5 Pièces Rouges. Une fois les 5 Pièces Rouges récoltées, vous gagnerez un Bonus Boomerang.

### 🚩 1-UP INFINIS

Un peu après le checkpoint du Monde 1-2, vous pourrez voir 3 Koopas et 3 blocs contenant des pièces. Sautez sur le premier bloc (c'est un long bloc situé au sol) et placez Mario/Luigi face au Koopa qui fait des aller-retours juste à côté (il touche le bloc sur lequel vous êtes). Lorsque le Koopa touche le bloc, marchez pour toucher le Koopa sur sa tête. Votre perso enchaînera des sauts sur la carapace, vous faisant gagner des 1-Up à l'infini.

### 🚩 COMPTEUR DE VIES AU MAXIMUM

Lorsque vous obtiendrez 1000 vies, vous pourrez entendre des applaudissements ! Mais le compteur de vies ne s'arrête pas là ! Le nombre maximum de vies que vous pouvez avoir dans le jeu est 1110 (représenté par 3 couronnes dans le compteur). Lorsque vous aurez ce nombre de vies :

- Mario/Luigi en taille miniature (sans power-up) aura sa casquette.
- Mario/Luigi en normal (Champignon) ou feu (Fleur de Feu) n'aura plus sa casquette.

### 🚩 NIVEAU DE TEST

Lorsque l'écran titre du jeu est affiché, attendez quelques secondes que l'intro se termine pour accéder à un niveau qui vous permet de vous entraîner à diriger Mario. Vous pouvez y trouver un ensemble de blocs formant une belle illusion d'optique.

### 🚩 1-UP DU DRAPEAU

Touchez le haut d'un drapeau de fin de niveau pour gagner un 1-Up.



## 📌 LUIGI CACHÉ

Si vous secouez votre 3DS assez fort en regardant la photo 4 de l'album, vous pourrez apercevoir Luigi sauter au fond.

## 📌 SON DE ZELDA

Entrez dans le monde 5-2 avec un Fleur de Feu sur vous (ou en étant directement en forme feu). Dès le début du niveau, avancez vers la droite en traversant les salles jusqu'à ce que vous arriviez à une salle ronde dans laquelle tourne une hélice de pics. Prenez le chemin de droite pour arriver dans une salle avec une torche dans chaque coin de la pièce. Utilisez des boules de feu pour allumer les 4 torches. Lorsqu'elles seront toutes allumées, vous pourrez entendre le son culte de la série Zelda qui indique que vous avez trouvé un secret.

## 📌 1-UP DU TANUKI

Avec le costume tanuki, frappez 5 fois une carapace SANS qu'elle ne touche le sol et elle se brisera pour faire apparaître un 1-up.

## 📌 CASSER LES PISSENLITS PLUS RAPIDEMENT

Pour casser les pissenlits plus rapidement, il vous suffit de souffler à proximité. Vous pourrez gagner par la suite le plus souvent des pièces mais également des champignons.

## 📌 DÉBLOQUER LES PHOTOS DE L'ALBUM

1ère photo : Cette photo vous est offerte par le Toad qui vous offre l'album photo.

2ème photo : Vous devez finir le Monde 1.

3ème photo : Vous devez finir le Monde 2.

4ème photo : Vous devez finir le Monde 3.

5ème photo : Vous devez finir le Monde 4.

6ème photo : Vous devez finir le Monde 5.

7ème photo : Vous devez finir le Monde 6.

8ème photo : Vous devez finir le Monde 7.

9ème photo : Vous devez finir le jeu avec Mario.

10ème photo : Vous devez finir le jeu avec Luigi

11ème photo : Vous devez déverrouiller le monde Spécial.

12ème photo : Vous devez finir le monde Spécial ainsi que le jeu.

## DÉBLOQUER LA PLUME DE TÉLÉPORTATION

Pour la débloquent, vous devez mourir 6 fois dans un même niveau. Un bloc apparaîtra au début du niveau ou au dernier checkpoint. Dans ce bloc vous trouverez cette plume qui se placera dans votre stock d'objets sur l'écran tactile. Une fois sélectionnée, la plume vous mènera à la fin du niveau en cours. L'objet peut également être utilisé lors d'une chute mortelle.

## EFFACER L'ENCRE

Quand une fleur à encre vous lance une bulle d'encre, il suffit de souffler sur le micro pour la faire disparaître.

## COSTUME TANUKI INVINCIBLE

Pour avoir le costume Tanuki invincible, perdez 5 vies d'affilée dans le même niveau. Un bloc apparaîtra au début du niveau ou au dernier checkpoint, il contiendra le costume. Vous serez invincible durant un temps illimité. Toutefois, vous ne pourrez pas le conserver pour d'autres niveaux.

## BLOC MYSTÈRE CONTENANT UNE OU PLUSIEURS ÉTOILES

Pour avoir un bloc mystère avec une ou plusieurs étoiles, faites une rencontre StreetPass.

Note : Cette procédure peut être répétée à l'infini.

## RACCOURCI AU MONDE 7-1

Au M7-1, il y a une faille permettant de finir le niveau en environ 6 secondes, lorsque vous êtes équipé du costume tanuki. Avancez jusqu'au trou qui donne sur la mer, sautez et planez tout droit avec le costume tanuki pour atteindre l'autre rive, où se trouve le drapeau de fin.

## LE SECRET DES ARBRES

Grimpez dans les arbres pour parfois dénicher un objet caché au sommet.

## 📌 ALLUMER LES TORCHES

Avec la tenue de feu, lancez une boule de feu sur une torche éteinte pour débloquent un secret, comme des pièces spéciales, une indication quelconque pour trouver une pièce étoile, etc...

## 📌 WARP ZONE DU MONDE 1-2

Au M1-2, un peu après le drapeau checkpoint, vous verrez 3 koopas et 3 blocs, à l'instar de l'astuce des 1up infinis. Sautez sur le deuxième bloc, puis sautez encore au dessus du mur pour arriver à un endroit secret. Allez à gauche pour chercher le champignon 1UP, puis dirigez-vous désormais vers la droite jusqu'à trouver un tuyau orange, qui vous amène directement au M2, c'est une warp zone.

## 📌 PASSER LA MOITIÉ DU MONDE 3-4

Il est possible de sauter la moitié du monde 3-4. Dès le début, vous avez une cordelette à gauche, et une à droite. Placez-vous sur celle de droite, presque collé au petit mur situé à côté, puis sautez et appuyez sur A au moment où vous retombez sur la cordelette pour rebondir très haut et atteindre la cordelette situé juste au dessus de vous, et vous aurez sauté la moitié du niveau !

## 📌 WARP ZONE DU MONDE 4-2

Au Monde 4-2, juste avant d'entrer dans le tuyau pour arriver au drapeau, rebondissez très haut vers la gauche puis faites quelques sauts muraux pour grimper. Prenez à droite jusqu'à arriver au tuyau orange, qui vous amène directement au Monde 5 !

## 📌 L'ENNEMI PORTEFEUILLE

L'ennemi qui ressemble à un portefeuille libère une pièce à chaque fois que vous lui sautez dessus. Si vous le voyez, attaquez-le avant qu'il ne s'enfuit !

## 📌 GAGNER BEAUCOUP DE TEMPS AU M7-3

Rendez vous au monde 7-3 vêtu du costume de tanuki. Escaladez normalement les cordelettes jusqu'à apercevoir une plante piranha crachant du feu située sur une plateforme. Sautez dessus afin de la neutraliser, et placez-vous ensuite sur la plateforme sur laquelle elle se trouvait. De cet endroit, vous pouvez voir une autre partie du niveau. Sautez, puis planez jusqu'à cet endroit (avec le costume tanuki) et vous aurez gagné un temps fou !

## LE SECRET DE LA CASCADE DU M6-1

Au monde 6-1, après le drapeau checkpoint, avancez sur la cordelette puis allez à droite. Vous verrez une cascade, passez dedans, et vous dénicherez un endroit secret !

## VIES SUP AVEC WENDY

Au lieu d'éviter Wendy o Koopa quand elle est dans sa carapace, restez en équilibre sur celle-ci pendant qu'elle saute pour gagner des vies. Possible au bateau du monde 4.

## ANIMATION

En secouant légèrement la 3DS lorsqu'on regarde une image de l'album photo (que l'on obtient à la fin des mondes), un détail du décor s'animera (ex : goombas qui sautent).

# Super Mario Bros.

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## CONTINUER LE JEU APRÈS UN GAME OVER

Maintenez A pendant l'écran de game over. Tout en gardant le bouton enfoncé, faites Start 2 fois quand l'écran du titre apparaît.

## FEUX D'ARTIFICES

Pour avoir les feux d'artifices, sautez sur le drapeau quand le dernier chiffre du compte à rebours est 1, 3, ou 6.

## WARP ZONE

-Vers la fin du niveau 1-2, à l'endroit des plate-formes qui montent et qui descendent, montez sur le mur de droite et continuez à avancer. Vous trouverez trois tuyaux qui mènent aux niveaux 2, 3 et 4.

-Au début du niveau 4-2, après le troisième trou, il y a 4 blocs invisibles à frapper. Frapper celui de droite. Montez dessus et cassez les briques au dessus pour faire sortir une plante grimpante. descendez et cassez les suivants. Remontez et utilisez le plante pour atteindre une zone avec des champignons géants. Au bout de cette zone, vous découvrirez un tuyau qui mène tout droit au niveau 7-1.

# Super Mario Bros. : The Lost Levels

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## ACCÉDER AU MONDE 9 (THE LOST LEVELS)

Il existe vraiment dans The Lost Levels un Monde 9, il est situé entre les mondes 8-4 et A-1. Pour y accéder, partez du tout début du jeu (monde 1-1) et terminez-le en tenue de Mario-feu. Vous devez tuer Bowser avec les boules de feu, ne jamais sauvegarder et n'emprunter aucune Warp Zone (très difficile). Et enfin vous pourrez aller au monde 9 qui sera composé de 4 niveaux.

## LES MONDES A-B-C-D (THE LOST LEVELS)

Pour accéder aux mondes A, B, C et D, qui sont composés de 4 niveaux chacun, vous devez terminer 8 fois le jeu d'affilée. Attention, ces mondes "bonus" sont nettement plus difficiles que les 8 premiers mondes.

## ACCÉDER À LA WARP ZONE DU MONDE 4 (THE LOST LEVELS)

Voici comment accéder à la Warp Zone du monde 4, située au monde 1-2 :

À la fin du monde 1-2, avant de sortir des souterrains, vous verrez un petit passage plus haut. Traversez-le et entrez dans le premier tuyau que vous verrez. Après avoir passé quelques obstacles, un mur de briques se dressera devant vous avec un passage de 1 bloc de haut. Le passage contient une surface d'eau (vous mourrez si vous tombez dedans) de 1 bloc. Pour traverser ce passage, vous devez vous faire toucher par un ennemi de façon à devenir petit. En courant rapidement, vous pourrez traverser cette surface. Vous arriverez devant un autre mur de briques, que vous ne pourrez pas traverser. Tenez-vous au bord de l'eau et sautez : un bloc caché apparaîtra. Grimpez sur ce bloc et rendez-vous au bord de ce dernier puis sautez. Un second bloc caché apparaîtra. Ainsi, vous pourrez passer le mur par en haut. Vous voilà arrivé à la Warp Zone qui mène au monde 4.

# Super Mario Land

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

## + NE PAS PERDRE DE VIES

Si vous voyez que vous tombez dans un trou, appuyez sur Start puis faites Select pour pouvoir recommencer sans perdre de vie.

## + MODE EXPERT

Terminez le jeu une fois puis appuyez sur n'importe quel bouton à l'écran titre. Appuyez ensuite sur Start pour commencer une nouvelle partie.

## + CHOIX DU NIVEAU

Terminez deux fois le jeu, appuyez sur A pour changer le chiffre près du score et sur start pour commencer la partie.

## + VIES SUPPLÉMENTAIRES

Appuyez sur A quand Mario entre dans la pièce bonus et vous trouverez 3 vies en haut de l'échelle.

## + ASCENSEURS SECRETS DU MONDE 1-3

Il existe deux ascenseurs secrets au monde 1-3 permettant d'accéder à des parties surélevées du niveau. En voici leur localisation :

Pour le premier ascenseur :

Pour le second :

# Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

## ⬇ NE PAS PERDRE DE VIE

Appuyez sur les touches A, B, Start et Select lorsque vous perdez une vie pour faire un reset. Lorsque vous reprendrez le jeu, vous constaterez que vous n'avez pas perdu de vie.

## ⬇ JEU PLUS FACILE

Pour rendre la partie plus facile, à la page de présentation faites Start. Vous arrivez alors à la page où il y a les tuyaux. Appuyez sur la touche Select. En haut de l'écran, apparaîtra alors Easy Mode. Choisissez n'importe quel tuyau et la partie sera alors plus facile.

## ⬇ ASTUCES DIVERSES

Vous pouvez sortir à tout moment d'un niveau en appuyant sur Start puis Select. De cette manière, vous conserverez tous vos items déjà récupérés (fleurs, champignons, fleurs...). Ceci fonctionne également lorsque Mario vient de se faire toucher et qu'il saute dans le vide. Si vous êtes assez rapide, vous pourrez ainsi ne pas dépenser de vies lorsque vous perdez.

## ⬇ ATTEINDRE LA CLOCHE DE LA TREE ZONE 4 SANS ÊTRE MARIO LAPIN

Pour rallier la cloche conduisant au bonus, vous pouvez vous priver de cet encombrant objet qui représente la casquette aux grandes oreilles. En effet, juste avant l'écriteau GOAL se trouvent deux blocs invisibles, permettant d'accéder à la cloche !



# Super Monkey Ball 3D

© Sega 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + NOUVEAUX ENIGMES (MODE COURSE DE SINGE)

### Chenille G

Battre le record de la course 1 de Mt. Tyrano en contre-la-montre.

### Tapis volant

Battre le record de la course 2 de Mt. Tyrano en contre-la-montre.

### Super Tops

Battre le record de la course 3 de Mt. Tyrano en contre-la-montre.

### Robotron

Battre le record de la course 1 de Sky-Way en contre-la-montre.

### Mini Shooter

Battre le record de la course 2 de Sky-Way en contre-la-montre.

### Kitana

Battre le record de la course 3 de Sky-Way en contre-la-montre.

## + DÉBLOQUER MR. MAGIC (MODE COURSE DE SINGE)

Disponible contre 20 pièces à l'écran de sélection des véhicules du mode Course de Singe. Vous pouvez obtenir ces pièces en laissant votre console en veille et en l'emportant avec vous.

## + NOUVEAUX PERSONNAGES (MODE COURSE DE SINGE)

### A-Baby

Terminer 1er sur Sky-Way.

### B-Jet

Terminer 1er sur Mt. Tyrano.

### F-GonGon

Terminer 3ème sur Mt. Tyrano.

### N-Jam

Terminer 1er sur Sky-Way.

### P-YanYan

Terminer 2ème sur Mt. Tyrano.

### R-Doctor

Terminer 3ème sur Sky-Way.

## 🏆 MÉDAILLES (MODE BOULE DE SINGE)

### Médaille banane

Trouvez toutes les bananes d'un monde sans utiliser de crédit.

### C-Medaille

Terminez un monde et réussissez le stage bonus avec le stick analogique.

### M-Medaille

Terminez un monde et réussissez le stage bonus avec le gyroscope.

## 🏆 NOUVEAUX PERSONNAGES (MODE COMBAT DE SINGE)

### A-Baby

Réussir la catégorie Countdown.

### B-Jet

Remporter les 3 niveaux en mode Quick Match.

### F-GonGon

Réussir la catégorie Hidden.

### P-YanYan

Réussir la catégorie Super Fight.

Réussir la catégorie Basic.

# Super Pokémon Rumble

© Nintendo / Ambrella 2011

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

## 📌 CODES DES POKÉMON SPÉCIAUX

Parlez à Munna dans la ville de Easterly Town pour pouvoir saisir les codes suivants pour la version européenne du jeu. Vous devrez vaincre les Pokémon associés pour les débloquer dans les niveaux indiqués. Ils possèdent des capacités qu'ils ne sont pas censés avoir normalement.

<u>Pkémon</u>	<u>Code</u>	<u>Niveau</u>
Artikodin	27040204	4-1 : Plaine Gelée
Boréas	98166460	3-2 : Pied du Volcan
Déflaisan Femelle	06326305	2-2 : Rive Brumeuse
Electhor	15666140	4-2 : Vallée de l'Eternel Printemps
Groudon	71329643	3-3 : Mont Crachefeu
Gruikui Extra Feu	54870833	2-2 : Rive Brumeuse
Limonde	40747455	2-3 : Rive du Repos
Lugia	34673843	2-4 : Lac Scintillant
Pikachu Extra Electrik	75805216	3-1 : Plaine Aride
Sulfura	62842344	4-3 : Plage Ensoleillée
Victini	90827838	2-1 : Rive des Feuillages Lumineux
Vipélierre Extra Plante	49416440	2-3 : Rive du Repos

## 📌 EMPLACEMENT DES POKÉMON

### Artikodin

Secteur glaciaire : 2eme sous-sol du pilier

### Electhor

Secteur industriel : 2eme sous-sol du pilier

### Sulfura

Secteur volcanique : 1er sous-sol du pilier

### Mewtwo

Toutes les zones usine après l'achèvement du Battle Royale EX-6

### Mew

Secteur industriel : 4-3 plage ensoleillée (pour l'avoir il vous faut accumuler 80 visites en street pass)

### Raikou

Secteur verdoyant, 1er sous-sol du pilier

## Entei

Secteur souterrain, 2eme sous-sol du pilier

## Suicune

Secteur lacustre, 2eme sous-sol du pilier

## Lugia

Toutes les régions de plage (après la fin du jeu)

## ho-oh

Pied du Volcan 3-2 Zone rouge (après la fin du jeu)

Mont crachefeu 3-3 Zone rouge (après la fin du jeu)

## Célébi

4-2 vallée de l'éternel printemps, secteur forestier (pour l'avoir il vous faut accumuler 60 visites en street pass)

## Regirock

4-3 plage ensoleillée, secteur montagneux (après la fin du jeu)

## Regice

Secteur glaciaire : 4-1 plaine gelée

## Registeel

4-3 plage ensoleillée, secteur industriel

## Latias

Tous les secteurs forestiers ou verdoyants (après la fin du jeu)

## Latios

Tous les secteurs forestiers ou verdoyants (après la fin du jeu)

## Kyogre

Tous les secteurs plages (après la fin du jeu)

## Groudon

Tous les secteurs volcaniques (après la fin du jeu)

## Rayquaza

Tous les secteurs fortifiés (après la fin du jeu)

## Jirachi

3-3 mont crachefeu, secteur fortifié (pour l'avoir il vous faut accumuler 40 visites en street pass)

## Deoxys

forme normale : Toutes les zones d'usine

forme vitesse : Toutes les zones d'usine

forme defense : Toutes les zones d'usine

forme attaque : Toutes les zones d'usine

## Motisma

3-3 mont crachefeu, Pièce cachée (chambre des motisma), le refaire pour chaque forme

## Créhelf

Secteur lacustre : 2-1 rive des feuillages lumineux (pour l'avoir il vous faut accumuler 2 visites en street pass)

## Créfollet

Secteur lacustre : 2-3 rive du repos (pour l'avoir il vous faut accumuler 5 visites en street pass)

## Créfadet

Secteur lacustre : 2-4 lac scintillant (pour l'avoir il vous faut accumuler 10 visites en street pass)

## Dialga

Toutes les zones souterraines - Après la fin du jeu

## Palkia

Toutes les zones de lacs - Après la fin du jeu

## Heatran

Toutes les zones volcaniques - Après la fin du jeu

## Regigigas

Toutes les zones désertiques - Après la fin du jeu

## Giratina

Forme alternative : Tous les secteurs hantés (après la fin du jeu)

Forme originelle : Tous les secteurs hantés (après la fin du jeu)

## Cresselia

Toutes les zones de champ - Après la fin du jeu

## Phione

Secteur littoral : 3-1 plaine aride (pour l'avoir il vous faut accumuler 20 visites en street pass)

## Manaphy

Secteur littoral : 3-1 plaine aride (pour l'avoir il vous faut accumuler 20 visites en street pass)

## Darkrai

Tous les secteurs hantés (après la fin du jeu)

### Shaymin

Forme terrain : secteur glaciaire : 2eme ss sol du pilier (pour l'avoir il vous faut accumuler 100 visites en street pass)

Forme vol : secteur forestier, 1er sous-sol du pilier (pour l'avoir il vous faut accumuler 120 visites en street pass)

### Arceus

Toutes les zones Tour - Après l'achèvement du battle royale EX-6

### Victini

En début de jeu, 2eme sous-sol du pilier zone Tour (pour l'avoir il vous faut accumuler 150 visites en street pass)

### Cobaltium

Toutes les zones Cave - Après avoir vaincu Terrakium & Viridium (après la fin du jeu)

### Terrakium

Toutes les zones de champ - Après la fin du jeu

### Viridium

Toutes les zones de foret - Après la fin du jeu

### Boréas

3-2 pied du volcan, Secteur volcanique - ATTENTION (il faut le rencontrer 3 fois avant de le battre )

### Fulguris

3-3 mont crachefeu, Secteur volcanique - ATTENTION (il faut le rencontrer 3 fois avant de le battre )

### Reshiram

Tous les secteurs caves après la fin du jeu

### Zekrom

Tous les secteurs caves après la fin du jeu

### Démétéros

3-2 pied du volcan, Secteur volcanique - ATTENTION (il faut avoir battu boreas et fulguris avant de le battre )

### Kuyrem

Toutes les zones glaciaires après avoir fini le jeu

### Keldeo

N'est pas dans le jeu

### Meloetta

N'est pas dans le jeu

Genesect

N'est pas dans le jeu

### SE SOIGNER APRÈS CHAQUE BATAILLE

Un objet permet d'être soigné automatiquement après chaque secteur fini. Il s'agit d'une fiole de rosée lumineuse. Pour l'obtenir il faut finir le jeu, retourner à toy town et le ponchiot vous donnera cette fiole.

### AVOIR UN POKÉMON DE SOUTIEN

Il suffit d'avoir un(e) ami(e) recu(e) via sreetpass qui possède le jeu et de battre sa collection. Une fois ceci réalisé, il vous prêtera son boss.

### ACCÉDER AUX SALLES SECRÈTES

Après avoir battu Dark Rust, les deux salles secrètes de Super Pokémon Rumble, Rotom et Unknown se referment et ne sont donc plus accessibles. Pour y retourner, il suffit d'utiliser le téléporteur dans la ville et de retourner voir le trou qui mène à ces deux salles. Il devrait être de nouveau ouvert.



# Super Street Fighter IV 3D Edition

© Capcom 2011

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

## FIGURINES

CgIsQNWbHu	M. Bison or
dfukkvGbdT	Cammy platine
DmdkeRvbxc	Blanka or
DPrkMnybCd	Ryu platine niv.7
EebkxqWbYJ	M. Bison platine
GHakWCTbsl	Makoto argent
GKkkXXtbSe	Rose argent
hinsVnebTu	Zangief or
ilMsRBabpB	Ibuki argent
JKbsOVHbVC	Dhalsim argent niv.5
KjckTnSbwK	Ryu or
mhikghwbsf	El Fuerte platine
MzisXzabBF	Fei Long platine
naMkEQgbQG	Cody argent
nnhksyvbZy	Rufus or
NyosHgybuW	Ken argent
OfQkARpbJR	Juri argent
PkwkDjqbja	Seth or niv.7
PqUswOobWG	Vega argent
qeJkznDbKE	Guile or
QWzkDXWbeH	Sagat argent niv.7
rDRkkSIbqS	Dan argent
rLPbyLgbUy	Hakan argent niv.6
RYSSPxSbTh	Akuma (Gouki) argent
tLWkWvrblz	Chun Li argent
tWEsvzubiz	T. Hawk argent niv.7
uQHkWgYbJC	Akuma (Gouki) spécial
uUDsTlmbUN	E.Honda argent
uzTsXzIbKn	Sakura argent
wRqsWklbxT	Abel or
zAAkcHVbHk	Chun Li or
ZRhsNTMbIA	Dudley argent niv.6

## COMBATTRE AKUMA

Terminez le mode Arcade sans utiliser de Continue et en obtenant au moins 1 Perfect. Après avoir battu Seth, Akuma viendra vous défier. Battez-le pour recevoir le titre de Akuma Killer.

## AFFRONTER LE SECOND RIVAL

En mode Arcade, maintenez R lorsque le message "Fight Your Rival" s'affiche à l'écran. Vous combattrez alors le second rival de votre personnage.

## ICÔNES

### Icône 1

Remporter n'importe quel défi avec un personnage pour débloquer son icône 1.

### Icône 2

Remporter 8 défis avec un personnage pour débloquer son icône 2.

### Icône 3

Remporter 16 défis avec un personnage pour débloquer son icône 3.

### Icône 4

Remporter tous les défis avec un personnage pour débloquer son icône 4.

## TITRES

### Titre bleu

Terminer le mode Arcade avec un personnage dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Titre rouge

Terminer le mode Arcade avec un personnage dans le mode le plus difficile.

### Titre argent 1

Terminer 2 défis différents avec un personnage.

### Titre argent 2

Terminer 3 défis différents avec un personnage.

### Titre argent 3

Terminer 4 défis différents avec un personnage.

### Titre argent 4

Terminer 6 défis différents avec un personnage.

### Titre argent 5

Terminer 10 défis différents avec un personnage.

### Titre or 1

Terminer 12 défis différents avec un personnage.

### Titre or 2

Terminer 14 défis différents avec un personnage.

### Titre or 3

Terminer 18 défis différents avec un personnage.

### Titre or 4

Terminer 20 défis différents avec un personnage.

### Titre or 5

Terminer 22 défis différents avec un personnage.

## COMBATTRE GOUKEN

Pour affronter Gouken après le combat contre Seth, vous devez :

- ne pas perdre un seul round
- placer 5 Super ou Ultra Combo Finish
- faire 2 Perfect
- placer 10 "1st Hits"

# Tales of the Abyss

© Namco Bandai 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## + BONUS

### Difficulté "Unknown"

Terminer le jeu une fois.

### Difficulté "Very Hard"

Terminer le jeu une fois.

### Données de la partie

Disponible depuis l'écran titre après avoir terminé le jeu.

### Grade Shop

Chargez un fichier de jeu terminé pour pouvoir commencer une nouvelle partie avec la Grade Shop.

### Sound Test

Disponible depuis l'écran titre après avoir terminé le jeu.

## + BRILLANTE : LA BOUTIQUE SECRÈTE

Pour accéder à cette boutique cachée, vous devez compléter entièrement le Collector's Book, ce qui implique de terminer au moins deux fois le jeu. Ensuite, parlez à l'homme en violet dans la bibliothèque de Daath pour obtenir le titre Item Collector pour Jade. Reparlez-lui à nouveau en ayant sélectionné ce titre afin de voir apparaître la boutique à côté de l'auverge de Grand Chokmah.

## + USINE REPLICA

Ce donjon secret n'est accessible qu'après avoir terminé le jeu une fois. Vous devez avoir sauvé Shiba et accompli la quête annexe Ortion Cavern (est). Rendez-vous alors à Sheridan et parlez aux deux hommes situés dans la partie nord-ouest de la ville, puis à Shiba pour qu'on vous conduise au donjon secret.

## MYSTIC ARTES

A partir du niveau 30, les personnages jouables deviennent capables d'utiliser les Mystic Artes. Pour cela, activez l'Overlimit, lancez un Arcane Arte (celui-ci doit toucher l'ennemi) et maintenez le bouton A enfoncé jusqu'à l'exécution du Mystic Arte.

## LOST FON DRIVE DE LUKE

Afin de déclencher le Mystic Arte caché de Luke, le Lost Fon Drive, vous devez avoir fini le jeu au moins une fois et jouer dans une autre partie.

En combat, vous devez avoir la Key of Lorelei d'équipée, et lorsque vos PV sont dans le rouge et que vous êtes en Overlimit, maintenez les boutons d'Attaque, d'Arte et de Garde pour lancer le Lost fon Drive.

## EXTENSION DU RADIANT HOWL

Après avoir fini le jeu une première fois, en combat, engagez-vous en Overlimit, et lancez le Mystic Arte de Luke. Maintenez le bouton X pour qu'il utilise un puissant Arte à son tour, qui fait de considérables dégâts.

## COSTUMES DE FIN DE JEU

Après avoir atteint la dernière partie d'Eldrant, et avant d'aller combattre le boss final, retournez à Grand Chokmah et parlez à l'empereur Peony dans la salle du trône qui vous remettra un costume pour chaque personnage après un dialogue.

## TENUES DE BAIN

Après les événements à l'Absorption Gate, retournez à Grand Chokmah, et dans le château, complétez la quête des "rappigs" de l'empereur. Vous devez retrouver chacun des rappigs éparpillés dans le château, suite à cela, Peony vous donnera un passe pour le SPA de Keterburg. Rendez-vous à l'auberge de cette dernière ville, et parlez à la femme à l'accueil, qui reconnaîtra le passe. Suite à cela, une cinématique aura lieu où les personnages seront dans une tenue de bain. Vous pourrez garder les costumes après cela.

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

## GAGNER DES POINTS FACILEMENT

Lorsque c'est au joueur adverse de servir, avancez de façon à rater la balle et à vous retrouver en-dessous. Celle-ci atterrira alors sur votre tête et cela vous fera gagner le point.

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

## JEU PLUS DIFFICILE

### Jeu plus rapide

A l'écran titre, maintenez enfoncé le bouton Bas et appuyez sur Start. Quand vous commencerez à jouer, vous verrez un petit cœur et le jeu ira beaucoup plus vite.

### Pas de prévisualisation

Appuyez sur Start pendant le jeu afin de faire une pause. Puis, appuyez sur Select. En reprenant le jeu, vous verrez que la fenêtre qui contient habituellement la pièce suivante est vide. Pour faire réafficher cette pièce, renouveler l'opération.

# The Amazing Spider-Man

© Activision / Beenox Studios 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## COSTUME CLASSIQUE

Réussir tous les défis Petite Délinquance.



# The Denpa Men 2 : Beyond the Waves

© Nintendo / Genius Sonority 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## RENCONTRER DES DENPA MEN

Pour rencontrer de nouveaux Denpa Men afin de renforcer son équipe, rendez-vous à l'Antenna Tower avec la communication sans-fil de votre console Nintendo 3DS (ou 3DS XL) activée ! Il vous faut pousser le bouton, situé sur le coté droit de l'appareil, vers le haut jusqu'à voir un voyant jaune clignoter. Une fois fait, vous pouvez vous rendre à l'intérieur de l'Antenna Tower !

# The Denpa Men : They Came by Wave

© Genius Sonority 2012

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

## OBTENIR DE NOUVEAUX DENPA MEN

Pour obtenir de nouveaux Denpa Men, il vous faut obligatoirement être proche d'un point d'accès Internet. Rendez-vous ensuite dans la Tour Antenne et voilà, de nouveaux Denpa Men apparaîtront !

# The Legend of Zelda

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 CONSEILS POUR TUER LES MONSTRES

### Les petits monstres

#### Ghini

Ghini est un fantôme qui se trouve dans le cimetière. Il en existe 2 sortes : ceux qui sont à l'écran quand vous arrivez et ceux qui apparaissent quand vous touchez une tombe et qui sont invincibles. Touchez beaucoup de tombes pour faire apparaître ces derniers sans perdre de vue celui qui rodait avant, car en le détruisant, les autres disparaîtront et laisseront derrière eux un max de trésors.

#### Wizzrobe

C'est un magicien (bleu ou orange) qui lance des rayons. Ce magicien tire toujours devant lui. Placez-vous alors derrière ou sur le côté. Vous pouvez aussi éviter certains de ses tirs grâce au bouclier magique.

#### Darknut

C'est le chevalier avec la grosse armure qu'on trouve souvent dans les châteaux. Pour les tuer, il faut les toucher par derrière ou sur le côté. Vous pouvez aussi leur lancer des bombes.

#### Pols voice

C'est une tête de lapin qui saute partout. Il est très long à tuer à l'épée, mais il meurt avec une seule flèche.

### Les gros Boss

#### Aquamentus

C'est le dragon qui se trouve à la fin du premier palais. Évitez ses boules de feu et tirez-lui dessus avec vos flèches.

#### Dodongo

C'est une sorte de triceratops. Faites lui avaler 2 bombes et il ne vous ennuiera plus.

#### Manhandla

C'est une grosse fleur à 4 pinces. Posez une ou deux bombes à côté et elle devrait mourir.

#### Gleeok

Un autre dragon qui peut avoir de 2 à 4 têtes. Il faut détruire ses têtes à l'épée.

#### Digdogger

Il ressemble à un gros disque, et pourtant il n'aime pas la musique. Jouez de la flûte devant lui, et finissez-le à l'épée ou avec des flèches.

#### Gohma

Ce gros crabe n'a qu'un point faible : son œil. Placez-vous en dessous et dès qu'il s'ouvre tirez lui dessus avec des flèches.

#### Patra

C'est un essaim d'abeilles qu'on ne trouve qu'au dernier château. Il faut détruire d'abord toutes les abeilles jaunes, et finir par le bleue, à l'épée.

Ganon

Pour tuer Ganon, vous devez d'abord frapper dans le vide avec l'épée pour le toucher lorsqu'il est invisible. Dès qu'il apparaît, envoyez-lui une flèche d'argent pour le tuer.

## 📖 GUIDE COMPLET

### Introduction

Note : Le monde d'Hyrule se compose de 128 écrans et comporte 9 palais. Chaque écran présente un certain nombre d'ennemis et il est fortement conseillé de les affronter (afin d'obtenir des rubis, nécessaires pour obtenir certains objets) même si cela n'est pas précisé dans la solution. Toutefois, les ennemis que vous allez rencontrer en suivant le chemin que nous présentons seront de plus en plus forts bien sûr mais présenteront une évolution parallèle à la vôtre afin que vous n'ayez aucun mal à les anéantir. Il est donc conseillé de suivre le chemin indiqué (même s'il ne s'agit pas forcément du chemin le plus rapide) afin d'éviter les mauvaises surprises.

### La première quête

Vous n'avez guère le choix au lancement du jeu, une seule quête est disponible et la deuxième ne le sera qu'une fois la première achevée. Vous débutez cette quête au sud d'Hyrule, et un premier problème se pose : vous n'êtes pas armé. Pas question donc d'aller plus loin sans épée, heureusement ce problème va être vite résolu. Entrez dans la caverne en face de vous, et un sage vous remet une épée après vous avoir prévenu des dangers du monde d'Hyrule. Ressortez ensuite de la caverne, explorez les écrans voisins (2-3 écrans de chaque côté tout au plus, car les monstres deviennent vite plus puissants) et tuez les différents monstres afin d'obtenir au moins 60 rubis. Retournez ensuite à l'écran de départ puis à partir de là dirigez-vous au nord (montez d'un écran), tuez les araignées et rentrez dans la caverne. Vos 60 rubis vous permettent de vous acheter un nouvel objet : la bougie, faites-le. Ressortez maintenant de cette caverne, allez une fois à gauche, une fois en haut, une fois à droite, une fois en haut, et une fois à droite. Vous arrivez à un écran avec une issue de chaque côté, de l'eau au nord et des buissons au sud. Comptez les buissons en partant de la gauche de l'écran et arrêtez-vous devant le douzième. Utilisez alors votre bougie dessus pour le réduire en cendres, et un escalier, auparavant caché par le buisson apparaît. Descendez-le pour accéder à une grotte, grotte à l'intérieur de laquelle se trouve une réserve de vie, prenez-la. Ressortez maintenant de cette grotte, et allez au sud-ouest de la plaine. Tuez quelques monstres (ceux qui lancent des flèches) pour récupérer une petite dizaine de bombes puis retournez à l'écran de départ du jeu, et allez sur la droite par quatre fois. Vous arrivez dans une zone rocheuse avec une grotte au nord, utilisez une bombe pour détruire les rochers sur la gauche afin d'obtenir une nouvelle réserve de vie. Allez ensuite au nord durant cinq écrans, puis une fois à droite. Vous voici dans une zone avec un énorme rocher au centre, utilisez une bombe sur la partie droite de ce rocher pour révéler un accès à une nouvelle réserve de vie. Allez maintenant sur la gauche durant cinq écrans, puis une fois en haut et enfin trois fois à droite. Gravissez l'escalier puis rentrez dans la petite grotte pour obtenir une nouvelle épée bien plus puissante que l'actuelle. Direction maintenant le premier des neufs palais, ressortez de la grotte, descendez en bas de l'escalier, allez trois fois à gauche, une fois en bas, une fois à droite, une fois en bas et traversez le pont en bois sur la gauche. L'entrée du premier palais se trouve dans l'arbre central, allez-y.

Une fois dans le palais allez une fois sur la droite et tuez les deux squelettes pour obtenir une clé. Retournez dans la salle précédente, allez une fois à gauche et éliminez les nouveaux monstres : vous obtenez une seconde clé. Retournez à l'entrée du temple puis allez en haut, tuez les nouveaux squelettes, et allez encore en haut. De nouveaux squelettes vous attendent, exterminatez-les pour obtenir une troisième clé. Allez maintenant sur la droite, et prenez la boussole dans la nouvelle pièce. Faites demi-tour dans la salle précédente, allez cette fois-ci à gauche, puis en haut après avoir fait le ménage. Direction droite maintenant et vous trouvez le plan du palais. Allez encore à droite, éliminez les monstres et vous obtenez une nouvelle arme : le boomerang, redoutable arme de combat à distance. Retournez maintenant dans la salle à gauche et allez en haut. Tuez les quelques monstres et allez encore en haut, puis à gauche, et vous arrivez dans une salle avec un mur de rochers bloquant l'accès à un escalier. Poussez le bloc de gauche afin de libérer cet accès et descendez le long de cet escalier. Vous arrivez dans une caverne et obtenez une nouvelle arme de combat à distance : l'arc. Ressortez de la grotte, allez à droite, puis en bas par deux fois, et encore à droite mais par deux fois ce coup-ci.

Prenez la clé tout en évitant de vous approcher des murs afin d'éviter les mains qui essaient de vous attraper, et allez dans la salle en haut. Vous voici face au boss de ce palais, un dragon. Son point faible est sa tête, utilisez votre épée pour la frapper avec acharnement tout en évitant ses boules de feu. Une fois ce dragon vaincu vous récupérez une autre réserve de vie. Passez dans la salle à droite et vous obtenez un premier morceau de Triforce. Votre quête reprend à l'extérieur du palais.

Explorer un peu le coin tout en éliminant le plus de monstres possible pour obtenir une centaine de rubis. Nous allons maintenant aller chercher un bouclier plus résistant. Une fois sorti de l'enceinte du premier palais (à droite du pont en bois donc) allez en bas, puis deux fois à gauche.

Brûler le buisson dans le coin pour révéler une ouverture, glissez-vous dedans. Vous voici dans une boutique, vous pouvez acheter un nouveau bouclier pour 90 rubis (difficile de trouver moins cher ailleurs), faites-le puis ressortez de la caverne. Allez une fois en bas puis sept fois à droite, une fois en haut et enfin une fois à gauche. Gravissez l'escalier de pierres et franchissez l'ouverture menant au second palais.

Allez tout d'abord sur la droite, éliminez les quelques monstres et vous obtenez une clé. Avancez en haut, faites le ménage puis rendez-vous dans la pièce à droite pour trouver la boussole. Retournez dans la salle précédente, allez encore à gauche, tuez les monstres, puis allez de nouveau à gauche. Exterminez vos adversaires et prenez la clé, puis dirigez-vous sur la droite deux fois de suite et allez ensuite en haut. Éliminez les quelques monstres et avancez dans la salle à droite puis prenez le plan. Approchez-vous maintenant du mur en haut de cette salle, posez une bombe pour le faire exploser et passez par l'ouverture. Avancez rapidement dans la nouvelle pièce, prenez le nouveau boomerang (il va plus loin que celui trouvé dans le premier palais) et allez sur la gauche. Tuez les ennemis, prenez la clé et avancez en haut. Envoyez au diable de nouveaux monstres, prenez la nouvelle clé et allez à droite. Faites encore le ménage, prenez les bombes et retournez à gauche. Continuez votre progression vers le haut et vous arrivez dans la salle du boss, ou plutôt des boss car il s'agit de deux dinosaures. Ils sont toutefois très faciles à exterminer, utilisez une bombe sur chacun d'entre eux pour les faire exploser puis prenez la réserve de vie. Avancez ensuite sur la gauche, vous obtenez le second morceau de la Triforce et réapparaîsez devant l'entrée du temple.

Récupérez quelques bombes ainsi que 250 rubis en tuant divers monstres dans votre voisinage (désolé, c'est assez long, mais non négligeable) puis retournez à l'écran de départ du jeu. Allez en haut, deux fois à gauche, traversez le pont de bois, allez ensuite en haut, puis à gauche, et enfin deux fois en haut. Vous arrivez devant six statues, touchez celle située en haut au milieu, tuez-la une fois qu'elle s'est réveillée et pénétrez dans la grotte désormais accessible. Dépensez vos 250 rubis afin d'acheter l'anneau bleu, petit objet très utile puisqu'il réduit sensiblement les points de dégâts que vous infligent les ennemis. Ressortez ensuite de la grotte, descendez de trois écrans, allez à gauche, en bas, puis à droite. Rentrez dans le troisième palais.

Allez dans la pièce à gauche, tuez les ennemis et prenez la clé. Allez ensuite en haut, répétez la même opération et prenez une autre clé. Avancez encore vers le haut, faites le ménage puis tournez à gauche. Tuez les quelques chauves-souris, prenez la boussole puis franchissez la porte à gauche. Continuez votre chemin, allez en bas, nettoyez la salle et passez par l'escalier. Vous atteignez ainsi une grotte dans laquelle se trouve un radeau, prenez-le. Ressortez de la caverne, allez en haut, puis encore en haut, prenez la clé puis avancez sur la droite deux fois de suite. Éliminez vos adversaires, prenez la clé, franchissez la porte en haut, déplacez le bloc de pierre situé sur la gauche et avancez encore en haut. Allez maintenant dans la salle à gauche, exterminiez les monstres et prenez la clé puis ressortez de cette salle. Avancez en bas par deux fois, et allez à droite. Tuez les monstres, prenez le plan de ce palais puis empruntez le passage en bas de la salle. Allez maintenant sur la droite, puis en haut tout en éliminant les quelques monstres. Vous arrivez ainsi face au boss de ce palais, repérez ses quatre grosses pinces : une bombe bien placée sur chacune d'entre elles les détruira et vous vaincrez ainsi ce boss. Ramassez maintenant la réserve de vie, franchissez la porte en haut de la salle et prenez le troisième morceau de Triforce, retour à l'extérieur de ce palais.

Allez donc à gauche, en haut, puis douze fois à droite, et trois fois en haut. Placez-vous sur le petit quai et utilisez le radeau récupéré dans le troisième palais pour atteindre une île, morceau de terre sur lequel vous trouverez une autre réserve de vie. Puis faites demi-tour sur le continent, descendez de trois écrans, allez dix fois sur la gauche, une fois en haut et utilisez votre radeau sur le petit quai pour embarquer vers le quatrième palais. Entrez dedans.

Commencez par vous rendre dans la pièce à gauche, tuez les chauves-souris et prenez la clé puis faites demi-tour dans la salle précédente. Puis franchissez la porte en haut, nettoyez les lieux et allez à droite. Utilisez alors votre bougie pour illuminer la nouvelle salle, exterminiez les monstres, et prenez la boussole.

Ressortez alors de cette salle, allez en haut, tuez les ennemis et prenez la clé. Avancez ensuite sur la gauche, et en

haut tout en éliminant les monstres se mettant au travers de votre route. Vous trouvez une autre clé, avancez ensuite encore en haut, puis deux fois à droite. Éliminez le comité d'accueil dans la nouvelle pièce, déplacez le bloc situé à gauche (c'est chaque fois la même chose...) et descendez le long de l'escalier. Prenez l'échelle dans la caverne que vous atteignez, ressortez-en puis allez deux fois de suite à gauche et enfin en haut. Tuez les monstres, prenez le plan de ce palais, allez en bas puis à gauche, deux fois en haut et enfin à droite. Prenez la clé, allez encore à droite, utilisez la bougie pour éclairer la salle, et allez en bas. Faites le ménage, déplacez le bloc de pierre et continuez votre progression, vous arrivez dans la salle du boss. Il s'agit d'un dragon aux multiples têtes, utilisez votre épée pour toutes les tranchées tout en évitant leurs boules de feu. Prenez ensuite la réserve de vie, franchissez la porte en haut et ramassez le quatrième morceau de Triforce.

Retournez maintenant sur le continent, allez huit fois à droite, puis en bas, à droite et enfin en haut. Approchez-vous alors de la cote et utilisez l'échelle pour atteindre la réserve de vie sur la petite plate-forme. Allez ensuite deux fois en haut, à gauche, en haut, encore à gauche, une nouvelle fois en haut et enfin à droite. Gravissez ensuite l'escalier, entrez dans la grotte et récupérez la lettre. Ressortez ensuite à l'air libre, redescendez en bas des escaliers, allez à gauche et gravissez les nouveaux escaliers. Utilisez une bombe pour détruire le mur voisin. Rentrez ensuite dans la caverne maintenant accessible et la lettre récupérée précédemment vous permet d'obtenir désormais de l'eau de vie. Il s'agit d'un breuvage fort utile puisqu'une fois absorbé, il vous redonne tous vos points de vie. Sortez maintenant de la caverne, descendez le long de l'escalier, allez ensuite en bas, six fois à gauche puis en haut. Traversez alors la rivière sur la gauche, allez trois fois à gauche et descendez le long de l'escalier de pierre, allez encore à gauche et descendez le nouvel escalier et allez enfin deux fois à gauche : vous arrivez dans le cimetière d'Hyrule. Allez une fois en haut, et poussez la deuxième tombe en partant de la droite dans la rangée du milieu. Un passage apparaît, allez-y et vous atteignez une grotte dans laquelle vous obtenez une nouvelle épée, extrêmement puissante. Ressortez de cette grotte, retournez dans la plaine et récupérez des bombes, flèches pour votre arc et rubis. Retournez ensuite au niveau de la rivière franchie en radeau pour aller au cimetière, placez-vous à droite de cette rivière. Allez ensuite quatre fois à droite puis plusieurs fois en haut pour sortir du mini-labyrinthe et trouver l'entrée du cinquième palais. Rentrez dedans.

Allez sur la droite, tuez les quelques monstres et prenez la clé, puis faites demi-tour dans la salle précédente, franchissez la porte en haut. Utilisez alors la bougie dans la nouvelle pièce pour l'éclairer, tuez les ennemis, prenez la clé puis posez une bombe contre le mur de gauche pour le faire exploser et ainsi révéler une ouverture. Passez par cette ouverture, nettoyez les lieux et posez une bombe contre le nouveau mur à gauche. Avancez alors au travers de l'ouverture ainsi créée, passez par l'escalier pour atteindre une autre partie du palais, puis franchissez la porte à gauche. Allez sur la gauche de la nouvelle salle, poussez le bloc de gauche pour libérer l'accès à l'escalier et descendez-le. Avancez dans la petite grotte et vous obtenez le sifflet. Faites maintenant demi-tour à l'extérieur de cette caverne, dirigez-vous dans la salle à droite, puis en bas et prenez la clé une fois les monstres vaincus. Placez ensuite une bombe contre le mur à droite de cette pièce, et passez par l'ouverture ainsi dégagée. Les rubis récupérés avant de venir dans ce palais vont vous être utiles puisqu'ils vous permettent d'augmenter le nombre de bombes que vous pouvez porter. Ressortez ensuite de cette salle et retournez dans la pièce au-dessus. Passez de nouveau par l'escalier pour rejoindre la première partie du palais, allez par deux fois sur la droite en passant par les murs explosés, franchissez la porte en haut, tuez les dinosaures à l'aide de quelques bombes, et avancez sur la gauche. Tuez les monstres, prenez la clé, revenez dans la salle précédente et allez en haut. Prenez le plan du palais dans la nouvelle pièce, faites demi-tour dans la salle précédente et allez sur la droite. Illuminez la nouvelle salle avec votre bougie, passez par l'ouverture en haut une fois vos adversaires morts, faites le ménage et prenez la clé puis avancez encore en haut.

Utilisez encore votre bougie pour illuminer la salle, exterminatez vos ennemis, prenez la boussole puis avancez encore en haut. Tuez les monstres, prenez la clé, franchissez la porte à gauche et répétez l'opération précédente afin d'obtenir encore une clé. Allez ensuite par deux fois à gauche et vous arrivez dans la salle du boss de ce palais. Il est malheureusement beaucoup trop fort dans sa forme primaire, utilisez donc votre sifflet pour qu'il se divise en plusieurs petits monstres et éliminez-les avec votre épée (utilisez le boomerang pour les immobiliser si vous les trouvez trop nombreux). Prenez ensuite la réserve de vie, allez dans la salle en haut et vous obtenez le cinquième morceau de Triforce.

La quête continue, direction maintenant le sixième palais. Pour cela descendez le long du petit escalier, allez une fois à gauche pour sortir du mini-labyrinthe puis trois fois à gauche pour atteindre la petite rivière. Traversez-le avec le radeau et allez trois fois à gauche. Descendez le long de l'escalier, puis avancez à gauche. Descendez le long du nouvel escalier, dirigez-vous une fois sur la gauche, et gravissez l'escalier (vous avez dû remarquer que vous êtes à l'entrée du cimetière). Entrez alors dans le sixième palais.

Avancez dans la première salle à droite, utilisez la bougie pour l'éclairer et tuez les monstres. Prenez alors la clé et faites demi-tour dans la salle précédente, allez alors à gauche, tuez les monstres, puis en haut et éliminez encore vos quelques opposants pour obtenir la boussole. Continuez votre progression vers le haut par deux fois tout en évitant pièges et monstres, déplacez ensuite le bloc situé à gauche et pour aller encore plus haut. Tuez les monstres, franchissez la porte en haut, puis avancez sur la droite. Éliminez les monstres, prenez le plan du palais puis dirigez-vous dans la salle au-dessus. Tuez les quelques monstres, déplacez le petit bloc de pierre situé tout à gauche pour libérer l'accès à l'escalier et rentrez dans la grotte ainsi accessible. Vous trouvez alors la baguette magique, cette baguette va vous permettre par la suite d'exterminer des monstres autrement indestructibles. Ressortez maintenant de cette grotte, passez par la porte en bas, allez dans la salle à droite et prenez la clé une fois la salle nettoyée. Revenez ensuite dans la salle de gauche, et franchissez la porte en bas. Utilisez votre bougie pour apporter lumière dans la salle où vous vous trouvez, et tuez les quelques monstres. Prenez alors la clé, et avancez dans la nouvelle salle en bas. Utilisez encore votre bougie pour l'illuminer, éliminez vos adversaires et allez sur la droite. Sortez alors votre baguette magique et servez-vous en pour nettoyer la salle, déplacez le bloc vous permettant d'accéder à l'escalier, et passez par ce passage. Une fois de l'autre côté passez par l'ouverture en bas de la salle, utilisez votre bougie pour éclairer la salle, tuez les monstres et prenez la clé. Puis avancez sur la gauche, et enfin dans la salle du haut. Vous voici face au boss, une énorme araignée toutefois très facile à détruire. Restez à distance, équipez votre arc et attendez simplement que l'araignée ouvre son oeil pour décocher une flèche dedans. Vous la détruirez ainsi en un seul coup ! Prenez alors la réserve de vie, franchissez l'ouverture en haut de la salle et vous obtenez le sixième morceau de Triforce.

De retour à l'extérieur, descendez le long des escaliers et allez sur la gauche, vous entrez ainsi dans le cimetière. Allez alors en bas, à gauche et descendez le long des escaliers pour sortir du cimetière. Allez maintenant en bas, deux fois à droite, en haut et deux nouvelles fois à droite, puis deux fois en haut. Vous atteignez une zone avec six statues, poussez celle située au milieu de la rangée du haut pour révéler l'accès à une boutique, rentrez dedans et achetez de la viande. Puis quittez la boutique, explorez les alentours pour récupérer 100 voire 150 rubis puis retournez en bas de l'escalier qui vous a permis de sortir précédemment du cimetière (c'est un point de repère pour se rendre dans le palais suivant). Allez alors en bas, avancez deux fois à droite puis deux fois en haut et vous arrivez dans une zone avec un petit étang. Utilisez alors votre sifflet devant cet étang et l'entrée du septième palais apparaît, en avant.

Avancez à l'écran supérieur, allez trois fois à droite et tuez le mini-boss (boss dans un palais précédent) en utilisant la même méthode que la première fois. Avancez encore sur la droite, éliminez les monstres et prenez la clé, puis retournez à l'entrée du temple, et allez à gauche. Tuez les ennemis et placez une bombe contre le mur en haut de la salle, passez par l'ouverture dégagée et allez sur la droite.

Exterminez les quelques monstres et prenez la boussole puis faites demi-tour dans la salle précédente et allez sur la gauche. Avancez ensuite en bas par deux fois, tuez les monstres et prenez la clé puis faites demi-tour en haut (par deux fois donc) et allez encore en haut. Vous arrivez devant un petit marchand, donnez 100 rubis afin de pouvoir porter encore plus de bombes et ressortez de cette salle. Avancez sur la droite, puis franchissez la porte en haut et tuez les monstres. Avancez encore vers le haut, exterminatez le mini-boss puis placez une bombe sur le mur à droite de la salle pour révéler une ouverture. Passez par-là, tuez les ennemis en utilisant votre baguette magique puis prenez la clé. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente et avancez sur la gauche. Passez ensuite par l'ouverture en haut, donnez de la viande au gardien et il vous laisse passer. Continuez alors votre progression en haut, éliminez les ennemis et prenez le plan du palais. Avancez ensuite sur la droite, puis en haut et encore à droite pour obtenir une clé après multiples combats. Retournez dans la salle à gauche, puis celle en bas et posez une bombe contre le mur de droite pour dégager un passage. Entrez dedans, déplacez le bloc pour libérer l'accès à l'escalier et descendez dans la grotte. Vous trouvez ainsi une nouvelle bougie : la bougie rouge, cette bougie a une particularité : vous pouvez l'utiliser plusieurs fois dans un même écran, elle apporte donc un atout non négligeable. Ressortez ensuite de la caverne, et allez sur la droite de la salle. Posez une bombe contre le mur pour révéler un autre passage, avancez alors dans la nouvelle salle, puis sur la droite et enfin en haut. Posez ensuite une bombe sur le mur à droite de la salle et passez par l'ouverture. Avancez rapidement dans la nouvelle salle en longeant le mur, avancez encore sur la droite et déplacez le bloc. Continuez ainsi votre progression en passant par l'escalier puis une fois de l'autre côté placez une bombe sur le mur de droite et avancez par l'ouverture. Vous arrivez ainsi face à un boss similaire à celui du premier palais si ce n'est qu'il est plus fort et plus résistant. Prenez garde donc, même si la méthode pour en venir à bout ne change pas. Prenez ensuite la réserve de vie, franchissez l'ouverture à droite et prenez le morceau de Triforce.

Plus que deux palais à parcourir, récupérez quelques bombes, flèches et eaux de vie chez divers marchands avant de rentrer dans le palais suivant, palais particulièrement difficile. Une fois vos emplettes effectuées, rendez-vous à l'écran de départ du jeu, allez quatre fois à droite, deux fois en haut, deux fois à droite et enfin une fois en bas. Repérez alors le buisson au milieu du chemin et faites le brûler pour révéler l'accès au huitième palais, entrez dedans.

Allez tout d'abord dans la pièce sur la droite et utilisez votre bougie pour l'éclairer. Tuez les monstres, prenez la clé et revenez dans la pièce principale du palais. Avancez alors sur la gauche, éliminez les monstres et continuez votre progression sur la gauche. Tuez les nouveaux adversaires, déplacez le bloc situé sur la gauche et entrez dans la caverne via l'escalier ainsi accessible. Vous obtenez à l'intérieur un livre magique, objet décuplant les pouvoirs de la baguette magique. Ressortez ensuite de cette grotte, retournez à l'entrée du temple et franchissez la porte en haut. Exterminez le monstre, posez une bombe sur le mur en haut de la salle pour révéler une ouverture et passez par là. Éliminez les quelques ennemis, prenez la clé, entrez dans la pièce située à droite et vous trouvez la boussole. Retournez ensuite dans la salle précédente, avancez encore sur la gauche et sortez votre bougie pour illuminer la nouvelle pièce. Envoyez au diable les monstres, prenez la clé, allez encore à gauche pour obtenir une nouvelle clé. Retournez ensuite sur la droite par deux fois, puis deux fois encore vers le haut. Nettoyez les lieux, posez une bombe contre le mur en haut de la salle pour révéler un passage et empruntez-le. Éliminez le nouvel adversaire, prenez le plan du palais et continuez votre chemin vers le haut. Vous revoilà face à un mini-boss fort connu, éliminez comme lors de la première rencontre (flèche dans son oeil). Allez ensuite sur la droite, déplacez le bloc pour libérer le passage et allez chercher une clé magique, clé vous permettant d'ouvrir toutes les portes des futurs palais. Allez ensuite sur la gauche, deux fois vers le bas, et enfin à droite. Continuez alors votre progression en empruntant l'escalier, puis arrivé de l'autre côté allez sur la gauche, en haut et placez une bombe sur le mur de droite. Avancez et vous arrivez face au boss de ce palais, un monstre classique et pas très difficile à éliminer. Une fois le boss vaincu prenez la réserve de vie, puis le morceau de Triforce dans la zone voisine.

De retour sur la plaine d'Hyrule, vous pouvez désormais accéder au dernier palais. Faites tout d'abord quelques détours pour récupérer des eaux de vie mais aussi des bombes, qui seront bien utiles dans le dernier palais. Retournez maintenant à l'écran de départ du jeu, allez à droite puis cinq fois en haut, une fois à gauche, une fois en haut et traversez la rivière. Gravissez ensuite l'escalier en hauteur et allez deux fois sur la gauche. Vous arrivez dans une zone avec deux gros rochers, posez une bombe sous celui de gauche pour révéler l'entrée du dernier palais, en route pour la dernière quête.

Arrivé dans le palais, allez deux fois vers le haut et approchez-vous du mur sur la gauche. Posez alors une bombe contre ce mur pour révéler un passage, infiltrer-vous dedans. De l'autre côté empruntez l'escalier pour atteindre une autre partie du palais (après avoir comme d'habitude poussé vers le haut ou le bas le bloc tout à gauche). Allez ensuite deux fois sur la droite, puis deux fois en bas tout en tuant les ennemis. Posez alors une bombe contre le mur à droite de la pièce pour révéler un passage, passez alors dans la salle suivante, une bombe placée sur le mur du haut libère un autre passage. Exterminez alors votre adversaire, vous obtenez la carte, puis posez encore une bombe sur le mur du haut pour dégager un chemin. Répétez encore cette opération dans la salle suivante et vous atteignez une salle avec un escalier. Poussez le bloc habituel pour l'atteindre et vous trouvez à l'intérieur de la grotte un nouvel anneau, objet magique réduisant encore plus les dégâts infligés par vos adversaires. Ressortez ensuite de la grotte, allez en bas trois fois, puis à gauche et enfin trois fois en haut. Avancez ensuite sur la gauche, accédez à l'escalier et empruntez le passage pour quitter cette partie du palais. Tuez ensuite les quelques monstres, avancez sur la gauche par deux fois et empruntez un nouvel escalier. Une fois de l'autre côté posez une bombe contre le mur en haut pour révéler une issue, passez par là. Éliminez les nouveaux monstres, repérez le bloc de pierre situé au milieu de la salle et poussez-le sur la droite. Avancez ainsi par le passage dégagé, descendez via l'escalier et vous obtenez des flèches d'argent, flèches qui vous seront indispensables pour anéantir Ganon. Ressortez ensuite de la grotte, repassez par l'ouverture dans le mur puis par l'escalier. Puis avancez vers le haut par trois fois, posez une bombe contre le mur à gauche, avancez et empruntez le nouvel escalier après avoir dégagé le passage. Posez une bombe contre le mur à gauche une fois de l'autre côté. Avancez, tuez les nouveaux monstres et passez encore par un escalier, puis tuez les monstres et empruntez le passage en haut après avoir régénéré vos points de vie avec une eau de vie. Vous voici face à Ganon, votre dernier ennemi. La première partie du combat est difficile car il est invisible. Repérez-le à ses attaques et utilisez votre épée (faites le maximum pour ne pas vous faire toucher et ainsi attaquer à distance). Après l'avoir touché 5-6 fois Ganon apparaît et devient plus fort. Sortez alors votre arc et décochez-lui des flèches d'argent pour l'anéantir à jamais. Passez ensuite par l'ouverture accessible, détruisez les flammes et vous parvenez à libérer la princesse Zelda.

## La deuxième quête

Cette nouvelle quête est tout aussi longue que la première mais les ennemis sont beaucoup plus forts et vous infligent donc de plus gros dégâts. Notez aussi que les entrées des palais et les emplacements de certains objets ont changé, et leur level design est totalement différent. Essayez d'être beaucoup plus rapide et rusé pour anéantir les différents monstres.



## SECONDE QUÊTE

Lorsque vous avez terminé l'aventure, une seconde quête apparaît, plus difficile et avec de nouveaux emplacements pour les palais et les cachettes secrètes. Si vous voulez commencer directement cette quête, entrez ZELDA comme nom de joueur.

# The Legend of Zelda : A Link Between Worlds

© Nintendo 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## 📌 MODE DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour débloquent le mode Difficile dans lequel Link subit deux fois plus de dégâts.

## 📌 DOUBLER LA JAUGE D'ENDURANCE

Vous pouvez doubler votre jauge d'endurance en récupérant l'arcane d'endurance qui se trouve dans un grand coffre au -3 des Ruines de Glace. Pour cela, lâchez-vous depuis l'étage supérieur.

## 📌 LA TUNIQUE ROUGE

Plus efficace que la tunique bleue, la tunique rouge réduit de 3/4 les dégâts reçus. Elle se trouve dans un petit coffre du château de Lorule, au 3ème étage. Placez-vous devant le petit coffre au sud de la pièce et frappez les deux torches pour éteindre les flammes avec votre épée. Cela fera apparaître deux rails étroits qui feront office de poutres pour accéder au coffre un peu plus bas contenant la tunique rouge. N'essayez pas de marcher entre les deux rails où vous tomberiez à l'étage en dessous.

## 📌 FORGER L'ÉPÉE

Une fois en possession de l'épée de légende, vous devez apporter une roche de légende au patron de la forge (en Hyrule) pour qu'il améliore la puissance de votre épée qui deviendra alors rouge (épée de niveau 2). Lorsque vous posséderez cette épée améliorée, passez dans le royaume de Lorule et parlez au patron de la forge qui attend devant sa maison. Quand vous essaieriez de descendre l'escalier il vous interpellera et vous demandera deux nouvelles roches de légende pour améliorer à nouveau votre épée. Elle deviendra dorée (épée de niveau 3).

## 📌 LE BADGE DES ABEILLES

Apportez une abeille d'or (dans un flacon) à Monsieur l'Abeille dans sa maison au village Cocorico pour qu'il vous remette le badge des abeilles. Avec celui-ci, vous ne craignez plus les attaques des abeilles. Notez que vous pouvez capturer des abeilles d'or à l'aide du filet à papillons dans la forêt au nord-ouest d'Hyrule.

## 📌 DÉCROCHER LES TI'GORNEAUX DES MURS

Pour récupérer les ti'gorneaux qui sont collés contre les parois, n'essayez pas de les arracher, transformez-vous en peinture murale et ressortez du mur lorsque vous êtes juste derrière eux. Cela les fera tomber à vos pieds.

## 📌 LES FLACONS

### Flacon n°1

Achetez-le au vendeur de rue du village Cocorico pour 100 rubis.

### Flacon n°2

A l'aide des palmes, nagez dans le canal jusqu'à pouvoir passer sous le pont situé à l'est du château d'Hyrule. Vous trouverez un campeur qui vous remettra le flacon.

### Flacon n°3

Accessible en nageant vers le sud-est de la Demeure des Vents, dans un petit renforcement au niveau de l'eau. Après avoir récupéré ce flacon, allez parler au tenancier du bar tout au sud du village Cocorico, qui vous le remplit de lait, puis amenez le lait à l'alpiniste, que vous trouverez à la sortie de la section de montagne où vous devez vous laisser tomber de plate-forme en plate-forme : utilisez le mode peinture vers la droite pour le trouver et enfin vider le flacon.

### Flacon n°4

Dans le royaume de Lorule, posez une bombe derrière la maison vide (qui correspond à la maison de Link en Hyrule) pour entrer par derrière et trouver le flacon dans un coffre.

### Flacon n°5

Rendez-vous dans l'écran de la bombe géante qui se trouve au sud-ouest de la forge à Lorule, et faites-la exploser devant le mur fissuré un peu plus au nord. Il mène à la grande de la grande fée. Donnez-lui suffisamment de rubis (environ 3 000) pour qu'elle grandisse, jusqu'à ce qu'elle finisse par vous donner un flacon.

## 📌 L'ALPINISTE

Apportez du lait grand cru (obtenu au bar de Cocorico) à l'alpiniste perdu dans la montagne. Pour le trouver, vous devez entrer dans la grande caverne qui mène à la carrière de Rosso et sortir par l'issue située en bas à gauche. En sortant, fondez-vous dans le mur pour rejoindre la plate-forme où se trouve l'alpiniste. Vous le retrouverez plus tard au bar et pourrez acheter du lait à moitié prix.

## LES BOTTES DE PÉGASE

Vous pouvez avoir les bottes très tôt dans le jeu. Lorsque vous voyez le bandit fuir à votre approche au village Cocorico, prenez la sortie nord et revenez dans le village par cet écran. Tout de suite, fondez-vous dans le mur en vous changeant en peinture pour vous placer juste derrière le bandit. Ressortez pour le piéger et il vous cèdera les bottes.

## OBTENIR L'ATTAQUE TOURBILLON

Trouver et ramener les 100 ti'gorneaux à Big'ornette pour qu'elle vous offre l'attaque tourbillon.

## LISTE DES DÉFIS STREETPASS

- Remportez votre premier combat !
- Remportez 5 combats !
- Remportez 10 combats !
- Remportez 20 combats !
- Infligez le coup final avec la lanterne !
- Infligez le coup final avec la super lanterne !
- Infligez le coup final avec l'arc !
- Infligez le coup final avec le great arc !
- Utilisez le boomerang et gagnez le combat !
- Utilisez le great boomerang et gagnez le combat !
- Utilisez le grappin et gagnez le combat !
- Infligez le coup final avec le great grappin !
- Infligez le coup final avec le marteau !
- Infligez le coup final avec le great marteau !
- Infligez le coup final avec une bombe !
- Infligez le coup final avec une great bombe !
- Infligez le coup final avec la baguette de feu !
- Infligez le coup final avec la great baguette de feu !
- Infligez le coup final avec la baguette de glace !
- Infligez le coup final avec la great baguette de glace !
- Utilisez la baguette des tornades et gagnez le combat !
- Infligez le coup final avec la great baguette des tornades !
- Utilisez la baguette des sables et gagnez le combat !
- Infligez le coup final avec la great baguette des sables !
- Infligez le coup final avec le filet à papillons !
- Infligez le coup final avec le super filet à papillons !
- Gagnez le combat en portant les lunettes occultes !
- Utilisez la potion rouge et gagnez le combat !
- Utilisez la potion bleue et gagnez le combat !
- Gagnez le combat sous l'effet d'une potion jaune !
- Infligez le coup final avec une potion violette !
- Buvez du lait et gagnez le combat !
- Utilisez une fée et gagnez le combat !
- Infligez le coup final avec une abeille !
- Infligez le coup final avec une abeille d'or !
- Mangez une pomme et gagnez le combat !
- Mangez une pomme verte et gagnez le combat !
- Utilisez le fruit du tournis et gagnez le combat !

- Utilisez le bouclier et gagnez le combat !
- Utilisez le bouclier d'Hylia et gagnez le combat !
- Infligez le coup final grâce aux bottes de Pégase !
- Infligez le coup final avec une attaque circulaire !
- Infligez le coup final avec un rayon émis par l'épée !
- Infligez le coup final avec l'épée de légende niv 3 !
- Utilisez le bracelet de Lavio et gagnez le combat !
- Gagnez un combat sans subir de dommages !
- Gagnez un combat sans faire un seul pas !
- Gagnez un combat en 10 secondes maximum !
- Gagnez un combat sans utiliser X et Y !
- Gagnez un combat sans utilisez B, X et Y !

## 📌 AFFRONTER PAPY STREETPASS

Rempportez les 50 défis StreetPass du jeu pour affronter Papy StreetPass. Ce personnage possède tous les équipements du jeu, et il en choisit deux aléatoirement à chaque combat. Sa prime est de 5 rubis.

## 📌 AFFRONTER SHADE

Il est possible de combattre une fois par jour un Link noir du nom de Shade même sans aucune rencontre StreetPass. Sa localisation est indiquée sur un panneau à côté de Papy StreetPass.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Prologue

Vous êtes réveillé par Guly dans votre chambre : sortez pour apprendre à sauvegarder en touchant la girouette, lancez les pots derrière la maison et les herbes hautes pour glaner vos premiers rubis et suivez Guly vers le nord-ouest. Prenez la route de gauche, entrez chez le forgeron, votre patron, puis prenez l'épée sur la table avant de repartir. Empruntez la route au nord, tournez à droite et longez les murs pour parler au soldat qui monte la garde.

Rebroussez chemin, continuez vers le nord vers le sanctuaire indiqué et sauvegardez auprès de la girouette sur la gauche. La porte se referme alors et Célès pousse un grand cri d'effroi : équipez-vous de l'épée que vous deviez livrer, avancez vers le cimetière à droite et poussez la pierre tombale centrale séparée des autres par quelques branches.

Récupérez la Lanterne dans le coffre face à vous en détruisant les jarres qui vous barrent la route, équipez-la pour voir où vous allez et allumez les deux torches de part et d'autre de la porte en utilisant votre nouvel item pour la déverrouiller. Progressez entre les rats et les serpents en allumant les torches pour éclairer votre route, récupérez le rubis rouge dans le coffre à gauche et montez les escaliers à l'ouest pour atteindre une Petite clé, contenu dans un autre coffre. Ouvrez la porte que vous avez croisé à l'ouest avec celle-ci, éliminez les fantômes avant d'allumer deux nouvelles torches pour ouvrir la porte, puis tirez les deux pistons de part et d'autre des escaliers pour pouvoir monter.

Dans la chapelle, vous faites alors la connaissance de Yuga, qui immortalise Célès e vous laisse inconscient. De retour dans votre chambre, vous êtes réveillé par Lavio, le marchand ambulant. Acceptez de l'héberger pour recevoir son bracelet, dirigez-vous vers le château au nord et parlez au garde en faction devant la grande porte. Impa fait alors irruption et vous invite à rentrer. Examinez dans l'ordre les cinq tableaux qui ornent la pièce, montez pour rencontrer la princesse Zelda, qui vous donne son médaillon.

Faites un détour par le toit en passant sur la gauche en sortant de la salle du trône pour aller chercher le rubis violet dans le coffre au dessus de l'entrée du château. Mettez-vous ensuite en chemin direction l'ouest et le village Cocorico. Dans la boutique, vous pourrez vous procurer un Bouclier pour 50 rubis : si vous ne disposez pas encore de cette somme, taillez quelques herbes pour avoir le compte. Si vous avez pu amasser assez de rubis, vous pourrez également vous offrir votre premier Flacon chez le vendeur de rue juste à côté, pour 100 rubis. En montant sur la droite du village et en entrant dans la tente, vous obtiendrez également les Lunettes occultes, qui vous permettront d'obtenir des indices auprès des Fantastus.

## Palais de l'Est

Vos emplette et trouvailles terminées, allez trouver Sahasrahla dans la grande maison tout au nord en passant par la porte de droite, puis sortez direction l'extrême est de la carte. Évitez les blobs électriques sur votre route en éliminant les verts qui vous barrent le chemin, activez la girouette près de chez Mamie Magie si vous désirez faire un petit détour, puis explorez les ruines en y entrant par le sud jusqu'à voir les pancartes violettes laissées par Lavio.

Retournez le voir dans votre maison, désignez le signe de l'arc pour obtenir l'Arc de location, puis repartez pour les ruines afin d'utiliser votre nouvel outil. Notez l'apparition de la Jauge d'Endurance, qui régit l'utilisation de vos armes secondaires. Mettez la pâtée aux blobs jaunes à l'aide de cette nouvelle arme et tirez dans les deux orbes de part et d'autre de l'entrée que vous aviez du laisser pour ouvrir le passage. Montez en haut du palais vers le nord-est pour retrouver Asphar, sauvegardez à la girouette juste à droite et suivez-le.

Tirez sur le globe en face sur la droite pour pouvoir traverser, tirez sur le globe sur votre gauche en traversant l'allée pour débloquer une porte menant à un rubis rouge, évitez les boules qui roulent dans l'allée au nord en vous abritant dans les alcôves de part et d'autre, puis passez la porte à gauche. Utilisez l'attaque tourbillonnante pour vous débarrasser facilement des ennemis qui apparaissent, empruntez le passage caché sous le coffre surélevé pour marcher sur un interrupteur révélant un rubis rouge et faite le tour pour monter.

Récupérez la boussole dans le coffre matérialisé plus tôt, marchez sur la dalle pour débloquer la porte, traversez la passerelle vers l'est et marchez sur la dalle vers le nord pour débloquer la porte, non sans occire une statue qui se met en mouvement. Là, tenez-vous sur la plate-forme mouvante, tirez une flèche dans l'orbe du haut, puis sur celui du bas à gauche et allez rapidement ouvrir le coffre qui renferme une Petite clé.

Allez l'utiliser sur la porte verrouillée au nord pour monter au 1er niveau, marchez au centre et chargez rapidement une attaque tournoyante pour vous débarrasser des quatre statues.

Passez sur la gauche, évitez les boules en vous tenant sur l'interrupteur à gauche pour emprunter l'escalier, tenez-vous sur la dalle de droite et montez rapidement vers l'endroit qu'occupait l'escalier d'où vous venez pour trouver un autre interrupteur, qui révèle un coffre renfermant un Foie de monstre. Utilisez ensuite l'autre dalle en bas pour ouvrir la porte et rebroussez chemin pour explorer la salle à l'est. Évitez soigneusement les flèches tirées de toute part pour aller marcher sur la dalle au sud sur la parcelle en hauteur, puis descendez sur la droite pour casser quelques jarres et faire apparaître un coffre au nord, qui contient un autre Foie de monstre.

Retournez ensuite dans la salle centrale au sud, tirez à l'arc dans les trois globes qui vous sont accessibles (à gauche de la porte du boss, à gauche de l'entrée est et en diagonale sur le globe en hauteur juste à côté), et passez la porte de droite. Placez-vous de préférence sur la plate-forme la plus large pour pouvoir éviter plus facilement les flèches et utilisez l'arc pour tirer sur les quatre globes au centre : vous récupérerez ainsi une Petite clé dans le coffre qui apparaît. Allez l'utiliser sur la porte verrouillée à l'ouest, venez à bout des trois squelettes avec l'arc en les maintenant à distance avec l'épée le temps que votre endurance remonte pour pouvoir mettre la main sur la Grande clé.

Passez la porte débloquée au sud de la salle pour frapper un globe, tenez-vous sur la plate-forme mouvante en ressortant pour tirer sur le globe ainsi rendu accessible et allez utiliser votre clé sur la grande porte. Vous retrouvez alors Asphar aux prises avec Yuga et le descendant finit à son tour en tableau !

Boss : Yuga

Yuga est invulnérable lorsqu'il se transforme en peinture murale : guettez donc le moment où il en ressort pour lui asséner une flèche bien sentie en vous positionnant face à lui et profitez de son étourdissement pour aller lui donner deux coups d'épée. Répétez l'opération en éliminant les chevaliers verts qu'il invoque parfois et en esquivant ses attaques et vous en viendrez vite à bout.

Vous êtes alors sauvé par le bracelet de Lavio, qui vous permet de sortir de votre état de peinture : récupérez le réceptacle de coeur et utilisez votre nouveau pouvoir pour sortir par la fente murale. Glissez-vous vers la gauche pour récupérer une fiole d'endurance, laissez-vous porter par la plate-forme à l'ouest pour redescendre au 1er et Utilisez le mode fresque murale pour éviter de tomber lorsque le sol se rétracte. Passez en peinture sur les murs verts pour traverser, glissez sur le mur vers le nord pour trouver un rubis violet dans un coffre.

Empruntez la fente pour revenir dans le hall d'entrée du donjon, puis glissez-vous dans une autre fente sur le mur à l'est : vous accédez ainsi à un rubis argenté. De retour à l'extérieur, vous retrouvez Sahasrahla, qui vous conduit au Château en proie aux forces du mal, et vous êtes chargé de retrouver les deux pendentifs restants.

## Mont Hébra

Avant de vous mettre en route, faites un saut chez vous, puis rendez-vous au coeur du bois à l'ouest de votre maison pour trouver une sacoche laissée là par Guly : elle vous permettra d'assigner un objet à la touche X. Rendez-vous ensuite vers l'est et empruntez le pont de pierres blanches pour que la sorcière Aeline vous donne sa clochette : elle vous permettra de vous rendre à n'importe quelle girouette déjà activée. Prenez ensuite la route direction le nord-ouest, à gauche du mont Hébra, et allez rendre visite à Rosso le vendeur de minerais : il vous remet les Gants de puissance, qui vous permettent de soulever les petits rochers.

Déblayez si vous le souhaitez tous les rochers autour de la maison de Rosso pour obtenir un rubis violet, puis rebroussez chemin vers le sud pour trouver l'entrée d'une grotte bloquée par des rochers qui ne vous posent maintenant plus aucun problème. Traversez le tunnel en éliminant les lombrics, évitez les chutes de pierres en prenant garde à leur ombre ainsi qu'aux petits reptiles qui rôdent et montez non loin sur la droite pour sauvegarder à la girouette.

Entrez dans la montagne, gravissez le dénivelé en utilisant le mode peinture pour éviter les rochers et franchir les gouffres qui se présentent. Ne ressortez qu'à la seconde ouverture pour récupérer un rubis rouge, revenez passer l'autre ouverture, montez la série d'escaliers en utilisant le mode peinture à bon escient pour parvenir jusqu'en haut, faites de même dans la salle suivante en allant chercher le Foie de monstre tout en haut à droite avant de ressortir par l'extrême gauche.

Utilisez le mode peinture pour traverser vers la droite, activez la girouette et téléportez-vous chez vous grâce à la cloche donnée par Aeline. Vous y retrouvez Lavio, qui a installé sa boutique de location dans votre maison ! Empruntez-lui donc le marteau et les bombes et repartez pour la tour d'Héra.

## Tour d'Héra

Aplatissez les piquets de bois pour entrer, puis réservez le même sort aux citrouilles avant de frapper les globes tour à tour pour avancer. Utilisez également le marteau sur les tortues pour les retourner et les éliminer, puis utilisez les citrouilles à gauche en vous tenant dessus pour vous propulser vers le haut. Utilisez le mode peinture entre les barreaux au centre pour récupérer un rubis violet, glissez sur le mur près de la toupie à piquant pour atteindre l'autre versant et propulsez-vous vers le coffre au centre en sautant depuis l'étage supérieur : vous obtenez ainsi la boussole.

Remontez à l'aide de la grosse tête de citrouille, éliminez les ennemis en frappant une première fois dans le vide avec votre marteau pour les étourdir et une deuxième fois sur eux pour les écrabouiller, propulsez-vous au deuxième étage, passez vers le nord en mode peinture, débarrassez-vous des asticots et tout en vous tenant sur une double bande de cubes, frappez le globe à votre portée pour atteindre une Petite clé qui vous permet d'ouvrir la porte à l'est.

À l'extérieur, montez sur la plate-forme, repoussez les corbeaux, Utilisez le mode peinture pour passer l'obstacle, puis pour vous " accrocher " à l'un des cubes allant de haut en bas et sortez du mur une fois arrivé en haut. Éliminez les deux squelettes au marteau ainsi que les asticots après les avoir libérés, empruntez la tête de citrouille après l'avoir aplati, frappez le globe, positionnez-vous sur les cubes avant de le frapper à nouveau pour passer de l'autre côté, restez

en hauteur et glissez-vous entre les barreaux en mode peinture. Esquivez les toupies à pointes tout en utilisant le mode peinture pour éviter de tomber ainsi que pour monter à l'étage supérieur et glissez sur le mur vers le nord avant de rentrer pour trouver quelques rubis bleus.

Là, affrontez la horde de squelettes en prévoyant bien vos coups de marteau à l'avance pour ne pas vous retrouver acculé, montez à l'étage en vous tenant sur la plate-forme, éliminez les ennemis gênants et progressez vers le nord-ouest de la pièce pour y briser le sol avec le marteau et vous laisser tomber vers une Petit clé. Laissez-vous également tomber au nord-est de la pièce pour trouver un Foie de monstre dans le coffre en contrebas. De retour au niveau supérieur, utilisez votre clé, tenez-vous sur la plate-forme et frappez la tête de citrouille deux secondes après le départ pour pouvoir vous propulser vers la plate-forme supérieure.

Empruntez la plate-forme suivante, laissez-vous tomber vers le coffre en contrebas qui contient un rubis argenté, refaites le tour pour pouvoir monter et rentrer à nouveau dans la tour, puis courez en cercle pour éviter les jets de dalles. Laissez-vous tomber en dessous de la plate-forme pour trouver des fées, capturables avec votre flacon, ainsi qu'un rubis violet, remontez par le téléporteur et activez les quatre globes de part et d'autre de la partie grillagée pour rapprocher une plate-forme.

Utilisez la tête de citrouille pour atteindre le 10ème étage, faites de même vers la droite pour trouver la Grande clé, puis Utilisez au choix la peinture murale ou la seconde tête pour rejoindre la grande porte à l'ouest. Gravissez un niveau de plus pour vous confronter au boss.

**Boss : Ver géant**

Votre objectif sera d'infliger une petite dizaine de coups d'épée sur le bout de queue rouge de la créature. Vous pouvez pour cela l'étourdir au préalable en frappant très près de sa tête avec votre marteau ou bien simplement attendre le bon moment pour vous approcher et frapper le point faible avec votre épée. Plus le combat avancera, plus le boss se déplacera vite, ce qui peut rendre la deuxième stratégie plus risquée. N'hésitez pas à vous laisser tomber en contrebas si vous avez besoin de reprendre des forces.

## Village Zora

La victoire en poche, ramassez le réceptacle de coeur avant d'obtenir le pendentif de la force, puis téléportez-vous à votre maison pour louer la Baguette des tornades, dont vous aurez besoin pour la suite. Gardez également les bombes avec vous et dirigez-vous vers le sud-est, vers l'étendue d'eau. Allez parler à l'homme blond en traversant sur le tronc d'arbre, utilisez la caméra pour avoir le moulin en visuel et parlez-lui en même temps pour qu'il vous indique qu'il vous faut vous entraîner auprès des Zoras pour pouvoir nager.

Prenez donc la route du nord en longeant le versant est de la rivière, faites une escale chez Mamie Magie si vous le souhaitez et utilisez le mode peinture pour traverser à côté du zora désemparé. Continuez vers le nord jusqu'à croiser la route d'un homme louche et passez sous la cascade. Parlez aux zoras ici présents, puis téléportez-vous au village Cocorico. Vous y retrouverez l'homme louche au nord-est, mais le bougre a déjà vendu la pierre toute douce au vendeur de rue, qui vous la revend pour 200 rubis. Quand l'homme louche sera parti vers le nord et la diseuse de bonne aventure, suivez-le puis revenez un écran plus bas en passant en mode peinture sur la paroi à gauche : vous pourrez ainsi prendre l'individu par derrière et obtiendrez ainsi les Bottes de pégase.

Ramenez la fameuse pierre à la reine zora pour recevoir les palmes de zora en récompense, qui vous permettront de nager et de plonger dans les profondeurs ! Mettez-vous donc en route vers le moulin au sud en mettant à profit ou non vos nouveaux joujoux. Assurez-vous d'avoir la baguette des tornades les bombes et l'arc avec vous et rendez-vous au temple suivant.

## Demeure des Vents

Activez la girouette une fois arrivé à bon port et utilisez la baguette face à l'entrée pour révéler un interrupteur qui ouvrira la grille. Brisez les jarres, marchez sur l'interrupteur et utilisez la baguette pour vous laisser porter par les flux d'air. Allez allumer les deux torches au fond pour récupérer un rubis rouge, rejoignez la porte dans le coin nord-est en y désactivant les ventilateurs pour récolter un foie de monstre, retournez vous laisser tomber à droite de l'entrée pour frapper le globe et faites le tour pour passer en mode peinture vers l'est.



Utilisez la baguette des tornades pour éteindre les flammes entourant les crânes et pouvoir les frapper, récupérez une Petite clé dans le coffre, puis allez l'utiliser sur la porte à l'ouest. Passez en mode peinture sur le bloc rouge, étourdissez les ennemis électriques avec la baguette, récupérez la boussole dans le coffre et utilisez le second cube rouge pour atteindre les escaliers et prendre de la hauteur. Utilisez à nouveau les cubes en vous tenant dessus cette fois pour atteindre l'interrupteur qui active le ventilateur, passez la porte et marchez sur le nouvel interrupteur.

Tirez à l'arc sur le globe sur la droite, envolez-vous avec la baguette vers le nord en prenant garde aux ennemis rouges, qui se divisent après avoir été vaincus, utilisez le mode peinture sur le mur ouest pour atteindre la porte au nord, jouez les funambules en éliminant les rats, passez la porte au sud-ouest et glissez sur le mur de gauche pour aller chercher le rubis argenté dans le coffre. Retournez dans la salle central, utilisez le mode peinture sur le mur est pour atteindre le globe si vous ne disposez pas de l'arc et plongez dans le grand ventilateur au centre.

Utilisez la baguette des tornades pour passer au dessus du rouleau à piquants, enfoncez l'interrupteur dans le coin sud-ouest pour faire apparaître une Petite clé et passez la porte à droite. Éliminez les ennemis qui vous barrent la route pour monter l'escalier, utilisez le mode peinture pour accéder à la clé et ouvrez la porte au sud avec cette même clé.

Allez tirer le piston tout à droite pour faire apparaître le coffre contenant la Grande clé, faites le tour par les salles au nord pour passer sur la gauche, tirez le piston le plus à gauche, utilisez la baguette pour vous hisser sur la plate-forme mouvante, tirez le piston à droite de la porte verrouillée et utilisez le mode peinture vers la gauche. Enfoncez l'interrupteur pour faire apparaître une Petite clé, éteignez les flammes avec la baguette et remontez pour utiliser ladite clé sur la porte.

Vous êtes alors confronté à deux salamandres incandescentes : rafraîchissez-les avec la baguette des tornades et enchaînez les coups d'épée pour en venir à bout et débloquent la voie. Allez passer la porte au nord, marchez sur l'interrupteur le plus à gauche, puis sur celui du haut par deux fois pour rejoindre la porte au nord-est, venez à bout de quelques chauves-souris et arrêtez les deux petits ventilateurs. Passez en mode peinture en dessous de ces derniers, passez la porte auparavant inaccessible à l'est et éliminez le cyclope en contrebas, uniquement vulnérable lorsqu'il ouvre son oeil. Enclenchez la plate-forme mouvante, sautez dessus avec l'aide de la baguette, frappez le globe à mi-parcours et descendez au bout du trajet pour emprunter le grand ventilateur.

Utilisez le mode peinture pour passer outre le ventilateur au sud, allumez les deux torches après avoir vaincu le cyclope pour avancer vers l'ouest, puis nettoyez la salle des crânes enflammés à l'aide de la baguette.

Sortez par le nord, passez en mode peinture au sud, récupérez la Petite clé dans le coffre bloqué par le ventilateur croisé plus tôt, repassez par la salle centrale au sud pour utiliser votre clé et faites un détour pour récupérer votre rubis violet à l'ouest. Sur les plates-formes mouvantes, utilisez la baguette pour passer sur celle qui est le plus avancée et ouvrez la grande porte.

**Boss : Oeil géant**

Ce boss ne vous infligera pas de dégâts à proprement parler et préférera vous pousser dans le vide. Chaque coup d'épée que vous lui donnerez vous fera en plus reculer de quelques mètres, et il vous faudra donc rester prudent et anticiper vos déplacements. Pour battre la créature, utilisez la baguette des tornades une première fois près d'elle pour monter vers l'oeil, rouez-le de coups d'épée, puis répétez l'opération deux fois de plus en raccourcissant le boss entre temps. Frappez les " disques " qui composent son corps pour les enlever jusqu'à ce que l'oeil réapparaisse.

Victorieux, ramassez le réceptacle de coeur et récupérez l'amulette de la sagesse.

## L'épée de Légende

Envolez-vous pour le village Cocorico et entrez dans les bois perdus au nord. Allez toujours vers le nord jusqu'à rencontrer un groupe de fantômes. Pour traverser le bois, il va vous falloir suivre le fantôme qui se présente à vous, puis ne pas emprunter les directions empruntées par les deux, puis les trois fantômes suivants. Les directions sont aléatoires, armez-vous donc de patience et soyez bien attentif pour parvenir jusqu'à l'épée. Après être ressorti du bois, faites si vous le souhaitez à la boutique de Lavio, qui propose à partir de maintenant la vente d'équipement en plus de la location.

## Château d'Hyrule

Rendez-vous devant le château pour retrouver Sahasrahla, détruisez la barrière d'un simple coup d'épée et entrez. Frayez-vous un chemin entre les gardes en armure, sortez sur le toit par l'une des portes en haut des escaliers et entrez par la grande porte centrale. Évitez le fléau du grand garde en armure, frappez-le dans un intervalle et déplacez-vous de côté pour éviter le coup de fléau qui arrive juste après. Rejoignez l'étage supérieur en éliminant quelques gardes de plus, faites attention au garde rouge qui vous lance des piques en hauteur et allez l'occire comme il se doit en utilisant le mode peinture sur le mur nord en haut des escaliers.

Éliminez les statues qui se mettent à bouger dans le hall, traversez le balcon pour monter au niveau supérieur où vous retrouvez Yuga. Celui-ci capture la princesse Zelda et vous laisse en pâture à une poignée de gardes : éliminez-les facilement en les étourdissant avec la baguette des tornades, montez au 4ème, éliminez les soldats aux bombes avec votre arc si vous le souhaitez avant de continuer au sud, et continuez ainsi en pourfendant les gardes ennemis les uns après les autres. Ignorez les archers et poursuivez jusqu'à atteindre le sommet du château.

**Boss : Yuga**

Similaire au premier combat que vous aviez mené contre lui, Yuga utilisera cette fois-ci deux leurre pour vous induire en erreur : suivez donc bien le dessin original qui se déplace sur les murs et attendez-le de pied ferme pour lui asséner plusieurs coups d'épée à la suite. Prenez garde à ne pas vous faire prendre dans les sorts de zone que lance parfois Yuga avec ses doubles, éliminez les soldats gênants et vous le battrez aisément.

Suivez-le ensuite jusque dans un bureau, coupez le voile bleu avec votre épée et utilisez le mode peinture pour vous glisser dans la faille d'ombre. Rebroussez alors pour ainsi dire chemin pour retrouver Yuga et être sauvé in extremis des mains de Ganon par Hilda. Vous vous réveillez ensuite au Royaume de Lorule, l'alter ego de celui d'Hyrule : activez la girouette sur la droite de la maison du forgeron, puis rendez-vous à l'endroit où devrait se trouver votre maison pour trouver une faille qui vous ramènera à Hyrule. Vous retrouvez alors Sahasrahla

## Repaire des bandits

Commencez par vous rendre à l'ouest de votre maison au delà du petit bois où Guly jouait avec les animaux et achetez pour 200 rubis l'accès illimité à la Fleur bombe dans le jardin du vendeur : cela vous permettra de briser tous les gros rochers qui vous barrent la route, à commencer par celui qui bloque l'accès direct au jardin : placez la bombe à proximité et frappez-la pour déclencher le compte à rebours. Rejoignez ensuite le simulacre de village Cocorico à l'est et choisissez successivement " du chemin ", " dans le noir ", et " chiendent " pour gagner l'accès.

Avancez droit devant, ouvrez le coffre à gauche pour récupérer un rubis violet, revenez passer la porte à gauche de l'entrée, frappez le globe et faufilez-vous en peinture sur la gauche.

Sortez les deux gargouilles, tirez-en une le long du couloir en haut pour la positionner sur la dalle, extirpez-vous en mode peinture et allez refrapper le globe pour pouvoir amener la seconde statue sur la dalle au nord du globe. Allez enfin chercher le rubis violet derrière les barreaux au nord de l'entrée et postez-vous sur la dalle pour débloquer l'accès au nord. Continuez vers la pièce la plus au nord, laissez-vous tomber pour récupérer un rubis violet et passez sur les tapis roulants en redescendant vers le sud.

Montez sur le petit tapis roulant sur la droite en utilisant le mode peinture avant de tomber pour atteindre un globe à frapper, frappez l'oeil-bombe pour pouvoir le jeter sur le tapis roulant ainsi inversé ou utilisez vos propres bombes, passez la porte déverrouillée et dirigez-vous vers la pièce carrée à l'est. Récupérez un foie de monstre, puis rendez-vous dans la grande salle centrale pleine de cellules. Appuyez sur l'interrupteur dans la cellule de droite en passant à travers les barreaux pour parler à la voleuse au passage, récupérez la boussole dans la cellule juste au nord en prenant garde au squelette, puis utilisez l'oeil-bombe ou vos bombes dans la cellule nord-ouest pour briser le mur du fond.

Empruntez le passage caché sur la gauche vers le bas, frappez les globes en vous tenant sur les cubes pour vous hisser, faites l'équilibriste vers le nord et frappez le globe du bas pour accéder à la pièce au nord. Là, équipez votre lanterne pour mieux y voir, placez-vous dans un coin et frappez les cyclopes qui s'approchent de vous jusqu'à les faire disparaître : vous récupérez une Petite clé dans le coffre. Allez l'utiliser sur la porte de la cellule de la voleuse, demandez-lui de vous suivre et placez-la sur l'un des interrupteurs pendant que vous vous tenez sur l'autre au nord pour ouvrir la porte. Attention, si la voleuse est capturée vous recommencerez depuis cet endroit, les énigmes en moins. Décimez les ennemis qui vous barrent la route dans la pièce au nord-est, descendez à l'étage inférieur, puis allez appuyer sur l'interrupteur en passant sur le mur pour permettre à votre compagnon de fortune de traverser.

Passez les barreaux plus bas, allez vous glisser derrière le grillage en sortant du mur par derrière en faisant le tour par le bassin pour créer un raccourci pour votre alliée, postez-la sur un interrupteur pour ouvrir le passage au sud, tirez le piston sur la droite pour baisser le niveau de l'eau et pouvoir récupérer le rubis argenté au nord, amenez la voleuse avec vous sur les cubes à gauche et lancez une bombe sur le globe de l'autre côté pour vous hisser de l'autre côté du mur. Venez à bout des quelques ennemis, activez les deux interrupteurs sur la gauche et allez chercher le morceau de roche de légende au fond de l'allée qui apparaît.

Remontez sur les cubes pour aller vous laisser tomber sur la droite, jaillissez du mur derrière le grillage pour former un raccourci et remontez au 2ème niveau. Faites attendre la voleuse sur l'interrupteur sur bas, passez au dessus du trou dans la passerelle en mode peinture pour activer le second avant d'occire les ennemis qui apparaissent, rejoignez la pièce au sud-ouest, faites tomber les ennemis dans le gouffre en frappant le globe à gauche prenez garde aux tapis roulant au nord pour ne pas tomber en tentant de défendre la voleuse et faites-la patienter le temps d'inverser le sens du dernier tapis.

A l'étage, activez les ventilateurs pour pouvoir traverser à deux, enfoncez les deux interrupteurs pour accéder à un rubis argenté, rejoignez la pièce centrale en venant à bout de deux ennemis supplémentaires et enfoncez les deux interrupteurs au nord avec la voleuse pour pouvoir utiliser le mode peinture sur la façade mouvante et récupérer la Grande clé. Utilisez-la en bas à droite pour aller vous frotter au maître des lieux.

**Boss : Chef des bandits**

Le combat se découpe en trois phases. Durant la première, esquivez le coup d'épée, puis les deux coups successifs que donne le boss pour le frapper, puis passez immédiatement en mode peinture sur son bouclier pour ressortir dans son dos et lui administrer autant d'attaques que possible. Le boss se débarrasse ensuite de son bouclier et exécute des attaques en toupie en plus de séries de coups devant lui. Restez à bonne distance et n'attaquez qu'après ses attaques à lui. Sa tête se détache ensuite de son corps : gardez-la à l'oeil pour ne pas vous faire prendre en traître et suivez le corps aveugle pour le rouer de coups dans le dos.

Victorieux, la voleuse vous emmène chez elle où vous pourrez récupérer le réceptacle de coeur ainsi que le tableau d'un premier Sage.

Asphar vous remet alors la baguette des sables, objets indispensable pour accéder à l'un des donjons. Allez donc à votre maison du monde d'Hyrule et achetez ou louez la baguette à Lavio pour pouvoir enchaîner.

## Le Palais des Sables

De chez vous à Hyrule, partez droit au sud puis à l'ouest, passez dans l'étroit passage entre les collines et empruntez la faille qui s'y trouve. Protégez-vous avec votre bouclier contre les projectiles des oiseaux avant de contre-attaquer à l'épée, activez la girouette vers le haut une fois passé à l'écran suivant à l'ouest, passez dans la faille de droite dans le marais et utilisez la baguette des sables pour créer des plates-formes vous permettant de traverser en hauteur. Empruntez la faille que vous apercevez vers la gauche, passez les ponts vers le sud une fois à Lorule et glissez-vous dans une nouvelle faille.

Utilisez alors votre baguette des sables pour avancer de pilier en pilier, créez une grande série de plates-formes vers la droite pour atteindre le rubis rouge puis vers le haut pour passer en mode peinture, activez la girouette au nord sur le monument et rejoignez l'entrée en formant des plates-formes de sable. Traversez la première partie de la pièce de la même façon, créez d'autres plates-formes à partir de la gauche et utilisez le mode peinture pour récupérer le rubis bleu et atteindre la pièce au nord.

Montez les escaliers à droite, passez en mode peinture pour éviter les lasers générés par les yeux, rejoignez la salle nord-est, créez une ligne de plates-formes traversant les quatre carrés où reposent les globes pour pouvoir les activer facilement à l'épée, puis formez des plates-formes au sud pour vous protéger des lasers. Pour placer les trois statues de gargouilles sur les trois dalles, placez celle qui est en bas dans l'axe d'une série de plates-formes de sable que vous pouvez créer afin de la surélever et de la tirer et formez une autre ligne de sable pour tirer la troisième statue, isolée sur la droite.

De retour dans le hall d'entrée, après avoir créé le raccourci, traversez vers l'ouest sur des plates-formes de sable, déterrez le ver du sable lorsqu'il fait surface en créant des plates-formes sous lui et découpez-le en rondelles pour libérer le passage au nord. Rendez-vous au nord de la salle, découpez les momies gênantes et revenez au sud pour

créer des plates-formes sur lesquelles utiliser le mode peinture pour traverser et aller toujours plus au nord. Vous y trouvez la boussole dans un coffre. Tirez le piston juste à droite pour déverser du sable dans la pièce précédente, récupérez la Petite clé désormais accessible ainsi qu'une Queue de monstre au sud, puis ouvrez la porte à droite.

De retour dans la grande salle centrale, tirez sur le piston au nord pour la remplir de sable, utilisez les piliers au centre et vos plates-formes de sable pour atteindre l'interrupteur au nord et rejoignez le mur à gauche pour y glisser et aller récupérer les Moufles du titan. Retournez dans la pièce la plus au sud-ouest, créez une ligne de plates-formes en haut des escaliers et soulevez une grosse pierre pour accéder à une Petite clé. Réitérez l'exploit pour débloquer la porte à gauche et sortez par le sud.

Entrez à nouveau dans le palais par l'entrée au nord, matérialisez un pilier de sable pour pouvoir plus facilement esquiver les dalles qui volent vers vous puis faites sortir les vers de terre en formant des plates-formes sous eux. Empruntez la voie de droite en passant en mode peinture sur des plates-formes de sable, descendez au sud de la pièce qui suit en évitant les flèches et les statues qui se mettent en mouvement, montez sur l'escalier à gauche et faites monter la statue sur du dur pour que la flèche en contrebas puisse automatiquement viser le globe.

Vous pouvez ainsi aisément atteindre la Petite clé contenue dans le coffre à droite, puis grimpez dans le coin nord-est pour atteindre la pièce au nord. Soulevez la grosse pierre sur la droite pour révéler un coffre à expulser du sol avec la baguette et renfermant un rubis argenté, puis une autre pierre au sud en passant dans un tunnel dissimulé en contenant un second, et matérialisez des plates-formes de sable dans les trous du grillage plus à l'ouest pour faire rouler les boulets vers les cubes fragilisés. Aiguillez ensuite de la même façon le troisième boulet en hauteur en enchaînant les plates-formes de sable, puis retournez dans la pièce au sud pour récupérer sans problème la Grande clé dans le coffre, facilement accessible une fois la salle remplie de sable.

Rebroussez chemin jusqu'au hall central pour emprunter le couloir de gauche, éliminez les gargouilles en bas, faufilez-vous sur la droite derrière l'une d'elle et déterrez le rubis argenté caché sous le gros rocher.

Revenez en haut des escaliers pour entreprendre la traversée d'une traite, passez sur la droite, surélevez l'oeil laser pour pouvoir passer en mode peinture et récupérer le rubis argenté, puis entrez dans la salle à l'ouest. Surélevez l'oeil laser pour qu'il active les trois globes et déverrouille la porte au sud, derrière laquelle vous attend un assortiment de créatures des sables.

Une fois ces dernières vaincues, récupérez la Petite clé, allez au nord de la salle précédente et surélevez le second oeil laser pour pouvoir emprunter les cubes et utiliser votre clé sur la porte. Passez sur la gauche derrière la cascade de sable pour récupérer un rubis argenté, passez la porte directement au sud et éliminez les statues de gargouilles qui vous barreront la route sur la série de plates-formes de sable en les attirant vers le rebord pour ne pas tomber. Récupérez la Petite clé dans le coffre, allez l'utilisez au bout du couloir au nord, puis utilisez vos bombes ou les ennemis qui rôdent pour détruire les cubes fracturés au sol. Utilisez ensuite le même outil en surélevant vos bombes au niveau des piliers où trônent des cubes fissurés pour laisser passer la flèche et montez sur les cubes rouges et bleus près de l'entrée.

Vous accédez ainsi au piston dans le couloir au sud et pouvez ouvrir la grande porte menant au boss. Créez quelques plates-formes au centre, jetez le gros rocher, passez dans la faille à l'extérieur,

**Boss : Ver des sables géant**

Il vous faudra faire preuve de dextérité pour vaincre cet ennemi : armé de votre baguette des sables, formez-vous des lignes de plates-formes pour atteindre le boss et l'attaquer de préférence au corps-à-corps en prenant garde à ne pas tomber, puis lorsque la créature vous envoie ses minions à la figure, redoublez de vigilance car leur contact est très douloureux (un coeur). Continuez donc à traquer la bête en enchaînant les chemins de sable éphémères, puis soyez attentif lorsque le boss laisse apparaître des yeux et commence à utiliser son faisceau : éloignez-vous le plus possible pour être hors de portée, ou le faisceau en question vous blessera et vous fera certainement tomber.

Après un âpre combat, le sol s'égale et vous recevez un réceptacle de coeur ainsi que le tableau d'un nouveau Sage.

## Palais des Ténèbres

Avant de commencer le voyage vers le prochain donjon, assurez-vous d'avoir avec vous les bombes de Lavio, qu'elles soient louées ou achetées. Faites ensuite route vers l'est, vers l'extrémité sud-sud-est de la zone du palais de l'est et

faites sauter l'accès à une faille avec une bombe. Montez sur la droite, éliminez les oiseaux en usant de votre bouclier et entrez dans la cour du palais, défendu par des gardes qui, s'ils vous voient, vous ramèneront à la prison la plus proche.

Glissez-vous vers la gauche en mode peinture pour passer dans le dos du garde au nord, utilisez le même stratagème plus haut pour avancer, puis encore une fois en progressant vers le nord en changeant de mur lorsqu'un obstacle vous empêche de continuer en mode peinture. Vers la droite, passez en hauteur puis sur le pilier sud en mode peinture pour pouvoir atteindre les lumières vertes indiquées en prenant soin d'éviter les gardes, avancez discrètement au sud et manœuvrez sur le côté du muret autour duquel patrouillent trois gardes pour faire une escale et changer de mur.

Ignorez les rubis pour pouvoir passer tranquillement derrière le garde suivant au nord, activez la girouette à droite et vous pourrez entrer dans le palais proprement dit à l'aide d'une bombe bien placée. Équipez votre lanterne et vos bombes de préférence, allez détruire la paroi au nord-est pour quérir un maigre rubis bleu, allez placer une bombe près du globe à gauche et hâtez-vous de vous poster sur la plate-forme pour traverser. Lancez ensuite une bombe vers les planches obstruant la lumière pour ouvrir la porte et éliminez l'ennemi sur la passerelle à l'aide d'une bombe.

Appuyez sur l'interrupteur à gauche, rejoignez la Petite clé qui apparaît en mode peinture et en atterrissant sur la plate-forme invisible, détruisez les dalles fissurées et passez la porte au nord. Traversez l'allée en mode peinture pour éviter les boulets, passez la porte à l'ouest, lancez rapidement deux bombes de chaque côté pour activer les globes et récupérer la boussole, placez une bombe sur la plate-forme pour détruire le mur fissuré caché vers le sud et ainsi atteindre une fontaine aux fées, passez la porte au sud-est et traversez vers l'est en prenant garde aux fantômes.

Là, restez simplement sur votre promontoire en larguant des bombes sur vos adversaires pour vous en débarrasser, empruntez le passage caché au sud derrière la plate-forme, récupérez une queue de monstre et faites sauter la dalle dans le coin nord-est pour vous laisser tomber et récupérer une corne de monstre avant de remonter et de faire sauter le mur au sud pour atteindre l'étage grillagé de la même pièce, où un rubis violet vous attend. Remontez vers le nord-ouest, laissez-vous tomber dans le trou que vous aviez fait auparavant pour récupérer une Petite clé, débarrassez-vous des fantômes qui rôdent et passez la porte de droite.

Fiez-vous à votre carte et à l'absence de lumière pour manœuvrer dans cette zone en utilisant vos bombes pour débayer le passage, récupérez la Petite clé dans le coin nord-est, placez une bombe contre la paroi de la plate-forme où repose le coffre pour mettre la main sur quelques rubis et sortez au sud. Passez la porte de droite, venez à bout des ennemis qui imitent vos déplacements avec vos bombes pour pouvoir monter, faites le tour de la salle en mode peinture et frappez le globe pour lever un pan de mur.

Rendez-vous ensuite dans la salle nord-ouest, naviguez dans le labyrinthe invisible en vous glissant dans les fentes murales et en vous dirigeant vers le coin nord-ouest pour enfoncer l'interrupteur sous un crâne, allez récupérer la Petite clé qui apparaît, puis allez en utiliser une sur la porte menant à la salle sud-ouest. Tenez-vous sur la plate-forme mouvante et jetez des bombes vers les globes dans l'obscurité, désignés par des passages de lumière blanche. Vous mettez ainsi la main sur la Grand clé. Remontez ensuite au rez-de-chaussée pour utiliser votre dernière petite clé au nord pour monter au 1er étage.

Là, laissez une bombe prêt du globe en vous collant rapidement au centre du mur de droite pour passer de l'autre côté, détruisez la dalle pour aller récupérer un rubis violet en contrebas, remontez et réitérez la démarche pour passer à l'est. Lancez rapidement une bombe sur le globe légèrement surélevé pour pouvoir promptement passer au sud, éliminez les fantômes et utilisez le mode peinture au sud-est pour atteindre un foie de monstre. Hissez-vous ensuite à l'aide de l'une des deux plates-formes pour glissez sur le mur à l'est et détruisez les planches qui obstruent la lumière.

Assurez-vous que les deux globes soient éteints, laissez une bombe près de celui du bas et allez rapidement vous hisser sur la plate-forme du haut en vous plaquant contre le mur nord en peinture : vous atteindrez ainsi un autre morceau de roche de légende. Deux morceaux en poche, vous allez pouvoir améliorer votre épée ! Faites donc un détours par le forgeron d'Hyrule si vous le souhaitez, mais lancez quoi qu'il en soit avant ça une bombe vers les planches en hauteur sur la gauche de la grande salle pour libérer l'accès à la salle du boss au niveau -1.

Boss : Léopard diamantaire

Allumez les torches dans les coins nord-ouest et sud-est de la pièce pour commencer. Comme souvent, le combat se déroulera en trois phases. Durant la première, le boss est assez peu mobile et n'envoie que trois projectiles assez espacés : profitez-en donc pour lui envoyer autant de bombes que possible sur la tête. Lorsqu'il perd sa carapace, il

devient plus rapide et son front devient son unique point faible : gérez bien vos déplacements et le moment où vous dégainez vos bombes pour pouvoir lui infliger des dégâts. Le monstre éteint ensuite les lumières et tourne en rond à toute allure dans l'arène : évitez-le autant que possible et allez rallumer les torches pour le rendre à nouveau vulnérable aux bombes sur le bout du nez. Persévérez ainsi et vous en viendrez à bout.

Ramassez le réceptacle de coeur ainsi que le tableau du Sage pour retourner à Lorule et poursuivre votre quête.

## Palais du Marais

Dirigez-vous vers le sud de votre maison d'Hyrule après avoir loué ou acheté le grappin et les bombes, passez à Lorule en empruntant la faille derrière le pilier à l'ouest. Si vous ne l'avez pas déjà fait, il va vous falloir acheter les droits d'accès à la fleur bombe au nord-ouest d'ici, pour 200 rubis. Rendez-vous quoi qu'il en soit sur place pour prendre une fleur bombe avec vous, escortez-la jusqu'à l'entrée du palais du marais au sud-est et faites sauter le rocher géant pour dégager l'entrée et pouvoir activer la girouette à gauche. Après un bref couloir, vous entrez dans le palais proprement dit.

Tirez le piston face à vous à l'aide du grappin pour pouvoir avancer, éliminez les crustacés en les extirpant de leur carapace avec cette même arme et passez la grande porte de droite.

Évitez les créatures dans la pièce en descendant à l'étage inférieur au nord, évitez les chutes d'eau en vous agrippant aux poteaux avec le grappin et frappez le globe au sud pour stopper l'eau et pouvoir récupérer la Petite clé au centre. Passez la porte au nord-ouest pour récupérer la boussole, rejoignez la pièce à l'ouest et jouez de votre grappin pour éliminer les créature électrifiées et conduire votre plate-forme jusqu'aux coffres de part et d'autre du bassin.

Passez ensuite la porte au sud, tenez-vous hors de portée des flèches et lancez une bombe au bon moment sur le globe pour récolter un rubis doré. Retournez ensuite dans le petit hall central au nord pour utiliser votre clé, frappez le globe à gauche avec le grappin pour changer le flux d'eau, faites de même avec le deuxième tout à droite dans le bassin, montez pour vous laisser emporter par la cascade, activez le troisième globe avec une bombe ou en vous laissant tomber et laissez-vous encore entraîner pour remonter au rez-de-chaussée.

Affrontez à l'épée le blob géant en prenant garde à ses " petits ", passez au sud-ouest, détruisez la dalle fêlée avec l'aide de l'oeil bombe ou de vos propres explosifs après avoir enfoncé l'interrupteur, laissez-vous tomber pour récupérer une Petite clé avec le grappin et utilisez-la sur la porte au bout de la passerelle. Tirez sur le mécanisme en vous postant sur la gauche pour faire baisser le niveau de l'eau, allez chercher la Tunique bleue dans la salle au nord en contrebas en plongeant sous le rouleau à piquants, revenez pour passer au sud-ouest et tirez le piston de gauche tout en évitant le laser au centre pour pouvoir remonter.

Dans cette pièce, faites un peu de ménage en éliminant les crustacés et en enfonçant l'interrupteur, utilisez le grappin sur la plaque grise au mur pour pouvoir passer en mode peinture et atteindre le mécanisme qui gère le niveau d'eau, tirez deux fois sur la droite pour augmenter le niveau et accéder à la Petite clé dans le coffre sur la droite, rejoignez la salle centrale et passez la grande porte de gauche à moitié immergée pour aller quérir une seconde Petite clé dans le coffre désormais accessible.

Rejoignez la pièce opposée, à l'est, pour vous laisser tomber dans un trou après avoir détruit une dalle fissurée à la bombe (ou retombez dans le même trou que précédemment), remplissez cette fois la salle en tirant sur le côté droit deux fois, passez la porte au sud-est, venez à bout des crustacés en les privant de leur carapace, refaites-vous une santé avec les fées dans la pièce au nord et remontez au rez-de-chaussée en vous tractant au poteau au sud. Tirez au grappin sur le carré gris au sud-ouest pour passer en mode peinture, glissez vers la gauche pour pouvoir abaisser le niveau de l'eau et enfoncer l'interrupteur, puis remontez le niveau de l'eau au maximum pour pouvoir passer au nord-ouest.

Nagez jusqu'à la plate-forme au nord-est avec les crânes, activez l'interrupteur caché en dessous et abaissez le niveau de l'eau avec le mécanisme maintenant accessible. Vous pouvez ainsi aller chercher la Grande clé au centre et entrer dans la salle du boss.

Boss : Pieuvre globuleuse

Ce boss se révèle assez simple en comparaison des précédents. D'abord, utilisez le grappin pour attirer les yeux à vous et les éliminer un par un, tout en gardant vos distances. Renvoyez les yeux entourés de jaunes à l'envoyeur en les



frappant, puis lorsque le boss n'a plus de défense, rouez-le de coups en courant en cercle lorsqu'il utilise son attaque laser.

Après cette victoire facile, récupérez le réceptacle de cœur et montez au premier pour sauver un nouveau Sage.

## Forêt de Squelettes

Dans Hyrule, téléportez-vous au village Cocorico, puis empruntez la faille qui se trouve derrière la maison la plus au nord en hauteur. Entrez ensuite dans les bois par l'entrée est ou centrale, sauvegardez à la girouette et entrez. Dans ce donjon, des mains tomberont du plafond pour vous suivre et vous capturer, restez donc en mouvement pour qu'elles s'écrasent et ainsi pouvoir les occire. Passez la porte de droite, puis celle au nord pour récupérer la boussole après avoir éliminé la momie, revenez dans la salle centrale et passez la porte de gauche.

Allez enfoncer l'interrupteur au fond du couloir, éliminez la momie qui tente de vous prendre en traître avant de passer vers l'est et descendez précautionneusement vers le sud en évitant les flammes tournantes. Allez sur la droite, laissez-vous tomber dans le trou, traversez le gouffre sur l'une des plates-formes et récupérez une Petite clé dans le coffre. Rendez-vous naturellement dans la salle au nord-est pour l'utiliser afin de rejoindre la pièce au sud-est de la carte, sautez dans le premier trou que vous croisez pour récupérer un rubis argenté, remontez et taillez les herbes plus loin pour dénicher un autre trou dans lequel tomber.

Passez la porte en bas, brisez la dalle fissurée avec une bombe ou en faisant s'écraser une main dessus, enfoncez l'interrupteur pour pouvoir atteindre le coffre en détruisant une nouvelle dalle et collectez-y une autre Petite clé avant de retraverser. Utilisez-la sur la porte dans le coin sud-ouest de la pièce, tirez le piston à droite pour révéler un passage vers le niveau inférieur, passez en mode peinture sur la droite et faites le ménage avant de positionner les statues sur les deux premières dalles pour former un passage en peinture.

Tirez le piston pour créer un raccourci, passez à l'est, enfoncez l'interrupteur au sud pour emprunter le cube volant en mode peinture, puis faites activer le deuxième interrupteur au dessus de vous en amenant une main dessus : vous pourrez ainsi finir la traversée vers le nord avec un second cube avant d'enfoncer un interrupteur pour créer un futur raccourci. Dans la salle suivante, utilisez les mains pour éliminer les momies dans les coins nord-ouest et nord-est, appuyez sur l'interrupteur pour libérer les derniers ennemis et dégager la voie, puis traversez le couloir sur la plate-forme en évitant la main qui tentera inévitablement de venir vous prendre.

Refaites un aller-retour à l'intérieur de la nacelle plutôt que dessus pour récupérer la Petite clé dans le coffre à mi-parcours, utilisez-la sur la porte donnant au sud, allez allumer la torche tout à l'ouest pour faire apparaître deux momies à abattre et sortez au nord pour remonter au niveau -1. Traversez en mode peinture tout à droite, lancez l'oeil de l'autre côté du gouffre pour le lancer sur la structure de droite, avancez vers le sud, traversez à l'aide des plates-formes et/ou du mode peinture et rejoignez l'extérieur.

Récupérez un rubis violet dans le coffre à gauche, laissez-vous tomber dans le trou caché sous des herbes à droite, utilisez le mode peinture pour atteindre l'oeil à transporter ainsi que le coffre haut perché contenant un morceau de roche de légende, puis rapatriez l'oeil jusqu'à la seconde statue au nord en prenant garde aux mains et aux momies. Vous gagnez ainsi l'accès à la Grande clé : redescendez au niveau inférieur pour l'utiliser et entrer dans la salle du boss.

**Boss : Gantelet maudit**

Pour vaincre, il faudra ici faire bon usage du mode peinture. C'est en effet le seul moyen d'esquiver l'attaque chargée du boss, en vous fondant dans le mur où il s'apprête à frapper pour l'étourdir et pouvoir le rouer de coups d'épées. Blessé, le gantelet tenta ensuite de vous aplatir de façon plus conventionnel, ce qui aura pour effet de trouser le sol. Utilisez donc le mode peinture à la fois pour vous protéger, pour fuir et pour étourdir le boss lorsqu'il se remet à charger, enchaînez les coups d'épée et vous en viendrez promptement à bout.

Si le terrain est trop accidenté, sortez au nord avant de rentrer pour pouvoir récupérer sans crainte le réceptacle de cœur, puis allez récupérer le tableau du sage.

Afin d'améliorer une fois de plus votre épée, rendez-vous au cimetière de Lorule depuis l'intérieur de la chapelle d'Hyrule. Prospectez vers l'est, soulevez le gros rocher isolé à droite et explorez les catacombes sombres et humides en

montant sur les passerelles pour utiliser le mode peinture vers l'est et trouver une Petite clé. Ouvrez la porte à l'ouest, éliminez les trois cyclopes, tirez le piston de droite et montez pour utiliser le mode peinture sur la droite et atteindre le dernier morceau de roche de légende. Rendez-vous ensuite à la forge de Lorule, parlez au patron à l'extérieur et faites mine de descendre les escaliers pour qu'il vous interpelle.

Suivez-le, et il vous forgera alors une épée de légende dorée !

## Rocher de la Tortue

Assurez-vous de passer chez Lavio pour louer ou acheter la baguette de glace et dirigez-vous vers la Demeure des Vents. Longez le versant ouest du lac, Utilisez le mode peinture sur la paroi pour atteindre une faille au sud et empruntez-la. Glissez sur le mur vers le nord, puis sur la paroi nord du lac pour décoller une tortue du mur, revenez à terre au sud-ouest en dessous de votre point d'entrée pour trouver la deuxième tortue sur le rivage, puis allez secourir la dernière tortue au nord-ouest du bassin en éliminant les créatures qui la harcèlent.

Montez alors sur le dos de la famille tortue recomposée pour parvenir à l'entrée du donjon et inaugurez votre baguette sur le jet de lave pour le solidifier et pouvoir passer en mode peinture.

Créez des plates-formes éphémères sur la lave pour traverser (contrairement à celles de sables, celles-ci ne disparaissent pas lorsque vous en créez une autre), passez la porte à l'est, éliminez les créatures à la bombe ou à la baguette de glace pour faire apparaître un coffre, retournez vous placer sur la gauche de la balançoire dans la salle centrale et gelez son centre pour la figer et traverser vers la droite.

Longez le mur est en mode peinture vers le nord pour récupérer une Petite clé, puis vers le sud pour aller emprunter le téléporteur, empruntez le suivant en contrebas près des ennemis rouges pour atteindre le rubis violet, puis réempruntez la balançoire en allant cette fois au centre de la pièce. Faites tomber de la glace sur les quatre globe pour faire apparaître la boussole, continuez vers l'ouest en glissant sur le mur vers le sud pour enfoncez un interrupteur débloquent la porte en contrebas et passez-la.

Éliminez les gelées à l'aide de la baguette, tenez-vous sur le bas de la balançoire pour la geler dans cette position et pouvoir monter, empruntez l'unique téléporteur disponible et traversez le lac de lave à l'aide de plates-formes éphémères pour atteindre un Quart de coeur. Rebroussez chemin, laissez-vous tomber sur la droite (ce que vous ne pouviez pas faire à l'allée sans marcher sur le téléporteur), puis passez dans le téléporteur pour atteindre une Petite clé.

Empruntez les balançoires que vous n'aviez pas encore emprunté au nord-ouest du bassin de lave pour atteindre un rubis rouge et un interrupteur à enfoncez, entrez dans la salle au nord pour y éliminer les fantômes à l'aide de la baguette de glace, puis dans la salle centrale, hissez-vous à nouveau là où vous aviez récupéré la première petite clé en glissant vers le nord pour atteindre le coffre en hauteur contenant un rubis violet. Empruntez ensuite les escaliers au nord pour monter à l'étage, éliminez les sorciers qui rôdent dans la pièce avec vos bombes et la baguette pour faire apparaître un coffre et frappez le globe à gauche de l'entrée avant de passer la porte à l'ouest.

Là, gelez les gargouilles qui se mettent en mouvement pour pouvoir les frapper sans danger et ainsi créer un raccourci, passez la porte à l'est pour récupérer une Petite clé défendu par un oeil laser, à esquiver à l'aide d'un pilier de lave à solidifier, puis de retour dans la salle principale, empruntez les deux balançoires successives vers le sud pour utiliser une clé sur la porte. Gelez successivement le pilier de lave et les deux têtes pour traverser en paix jusqu'à l'interrupteur caché pour former une série de plates-formes dans la salle centrale, traversez dessus et ouvrez la porte à l'est.

Gelez les toupies à piquants pour former des plates-formes en toute quiétude afin d'enfoncer un nouvel interrupteur caché au fond, rejoignez le versant ouest de la salle principale et jouez des coudes et de votre baguette pour passer en mode peinture et glisser vers le nord. Poussez la grille du mur pour former une passerelle, déverrouillez la porte pour récupérer la Grande clé, puis si vous disposez des great bombes, larguez-en une vers le globe en contrebas pour directement passer par la porte juste en bas et récupérer un rubis violet. Remontez par le même moyen et allez récupérer le Bouclier d'Hylia sur le carré de plates-formes ainsi formé.

Retournez dans le coin sud-est de la pièce, frappez le globe en vous tenant sur la plate-forme et éliminez en plusieurs fois les sorciers avec la baguette de glace pour révéler un coffre contenant un rubis argenté et la plate-forme qui vous permettra de l'atteindre en poussant une grille du mur. Rejoignez ensuite la salle tout au sud en utilisant les plates-formes carrées matérialisées plus tôt, tenez-vous sur l'un des piliers et lancez une bombe vers le globe pour pouvoir



passer en mode peinture à hauteur de la grande porte. Éliminez promptement à l'épée les deux fantômes qui apparaissent après avoir enfoncé l'interrupteur caché par un crâne et laissez-vous tomber pour rejoindre le boss.

Boss : Tortue magmatique

Durant la première phase de l'affrontement, vous ne pourrez blesser le boss qu'en larguant sur lui des blocs de glace avec votre baguette au dessus des trous dans l'arène. Manoeuvrez en évitant les piliers de lave et courez pour esquiver le rayon de feu que la tortue projette parfois et après avoir encaissé assez de dégâts, elle vous rejoindra sur l'arène. Vous pourrez alors la blesser à l'épée en frappant la tête ou toujours avec la baguette de glace en visant la tête. Le boss ripostera avec des charges crâniennes et des attaques toupies assez imprévisibles : restez donc sur vos gardes malgré la relative lenteur du boss et évitez de vous jeter dans les piliers de lave pour vaincre.

Récupérez alors comme de coutume le réceptacle de coeur et le tableau du Sage pour sauver ce dernier.

## Palais de glace

Assurez-vous d'avoir loué ou acheté le grappin, le marteau et la baguette de feu et téléportez-vous à la Tour d'Héra. Allez sur la droite, utilisez le grappin pour franchir le pont et entrez dans le premier passage indiqué par une pancarte. Laissez-vous tomber vers les plates-formes que vous apercevez en contrebas, mettez pied à terre et passez en mode peinture sur la gauche pour atteindre la tête de citrouille. Frappez-la avec le marteau pour vous propulser vers l'ouest, exécutez une série de sauts en gérant bien le timing entre le coup de marteau et le ressort pour finalement atteindre un Quart de coeur au nord.

Revenez sur la plate-forme centrale, glissez sur le mur est pour atteindre la plate-forme mouvante, exécutez une série de chutes contrôlées pour parvenir tout en bas et sortez. Allez à l'ouest pour trouver une faille à emprunter, activez la girouette et allez vers l'est pour rentrer dans la montagne de glace par là où vous étiez sorti de celle de feu. Empruntez les minces plates-formes de glace, passez en mode peinture pour continuer vers l'ouest, dégelez les statues avec votre baguette et empruntez les plates-formes au nord. Redoublez de vigilance pour éviter les toupies à piquants qui vous barrent la route et sortez à l'est.

Allez prospecter à l'ouest en faisant fondre les statues pour récupérer un rubis argenté, puis allez à l'est pour trouver l'entrée du palais. Faites fondre l'obstacle avec votre baguette de feu, tirez la langue de la statue pour pouvoir descendre jusqu'au niveau -2, faites tout fondre pour récupérer une Petite clé et remontez au niveau -1 pour l'utiliser sur la porte au nord. Tirez la langue de gauche pour ouvrir la porte, éliminez les ornithorynques, allumez les quatre torches pour faire apparaître une Petite clé, puis sortez au sud pour récupérer la boussole.

Empruntez le mince chemin bleu à droite en remontant au nord pour atteindre la clé en mode peinture, redescendez vers le sud pour l'utiliser au bout de la plate-forme après avoir pousser l'ennemi avec votre grappin. Traversez en mode peinture au nord-ouest de la pièce pour tirer la langue de la statue, laissez-vous tomber au niveau -2, faites fondre la glace dans la pièce suivante pour révéler et enfoncer un interrupteur, puis laissez-vous tomber dans la pièce ainsi débloquée.

Éliminez l'ennemi lanceur de bombe avec votre baguette, passez sur le cube mouvant à l'ouest en activant les globes à la bombe pour faire apparaître un rubis argenté, puis au sud sur le chemin bleu, allez allumer la torche au milieu des deux soucoupes glacées avec votre baguette et montez sur le cube qui se met en branle. Passez de cube en cube, jusqu'à pouvoir entrer par le sud, dégelez les cubes de glaces avec la baguette et refaites le tour pour entrer par l'ouest et pouvoir glisser au mur en mode peinture. Frappez le globe pour pouvoir monter sur un nouveau cube, éliminez les cyclopes en enfonçant l'interrupteur à gauche au passage et passez la porte déverrouillée.

Tirez la langue de la statue, allez récupérer l'Arcane de l'endurance dans le coffre qui double votre jauge d'endurance, puis rejoignez le cube à l'ouest pour retourner au niveau -2 à l'extérieur. Utilisez le mode peinture sur le mur vers le nord en continuant malgré la longueur pour atteindre un rubis argenté, rebroussez chemin, placez-vous presque en dessous de la tête qui crache de la glace et laissez-vous tomber vers le chemin bleu en contrebas pour pouvoir allumer la torche et déverrouiller la porte à l'est.

Éliminez les fantômes qui apparaissent lorsque vous ouvrez les coffres, laissez-vous emporter vers l'étage le plus bas pour mettre la main sur la Grande clé, puis laissez-vous mener jusqu'au niveau -2. Sortez par la droite, montez les escaliers au nord et passez la porte à gauche. Tirez la langue de la statue en contrebas, laissez-vous tomber et faites mine de sortir pour être confronté à une clique d'ornithorynques : restez de préférence dans un coin pour ne pas vous

faire encercler et pouvoir les éliminer facilement.

Sortez par la gauche, frayez-vous un chemin sur les plates-formes de glace en traversant rapidement pour tirer la langue de la statue, rendez-vous dans la pièce à l'est et utilisez la baguette pour allumer la torche en hauteur maintenant que le sol vous le permet. Passez au sud, enfoncez l'interrupteur après avoir occis le fantôme, passez en mode peinture sur la droite, laissez-vous tomber vers le coffre en contrebas pour récupérer une Petite clé, dirigez-vous vers la gauche pour enfoncez un interrupteur et pouvoir remonter au niveau -2, puis allez utiliser votre clé sur la porte au nord.

Laissez-vous tomber vers le bloc de glace, faites-le fondre et laissez-vous emporter par le vent pour aller tirer la langue de la statue. Passez au nord en usant du mode peinture, laissez-vous tomber au centre, faites le tour de la pièce en partant vers le nord-est et en prenant garde au ennemis qui lâchent des bombes, allumer la torche au passage avec la baguette et tirez la langue de la statue ainsi rendue accessible pour pouvoir atteindre la grande porte. Laissez-vous tomber pour entamer le combat

**Boss : Oeil tentaculaire gelé**

Pour causer des dégâts au boss, il va d'abord falloir faire fondre sa carapace : pour cela, l'usage de la baguette de feu est tout trouvé. Évitez de vous retrouver dans les triangles formés par les crânes qui gravitent autour du boss, privilégiez l'usage de la baguette pour le blesser lorsqu'il est vulnérable, l'épée vous faisant rebondir sur le sol glissant, puis lorsque la créature fait appel à plus de crânes pour vous geler, concentrez-vous sur l'esquive pendant un instant pour ne pas vous faire prendre.

Victorieux, vous recevez un nouveau réceptacle de coeur et pouvez accéder au septième et dernier tableau, libérant ainsi le dernier Sage. Vous gagnez ainsi l'accès à la Triforce du courage et l'accès au Château de Lorule vous est ouvert.

## Château de Lorule

Allez sauvegarder devant le château après vous être assuré de posséder tous les équipements du magasin de Lavio et entrez après qu'Hilda ait levé la barrière. Passez la porte au nord, éliminez le soldat au fléau en esquivant ses contre-attaques avant de monter, passez la porte à l'est pour trouver un rubis rouge bien défendu, éteignez les torches pour révéler un passage au sud menant à un rubis argenté, puis utilisez le mode peinture vers l'ouest pour trouver une corne de monstre. Frappez le globe pour faire apparaître un raccourci vers l'entrée et rendez-vous au coin nord-ouest pour entrer dans la pièce flanquée de symboles de bombes.

Pour franchir les différents murs de cubes, utilisez vos bombes ou l'oeil bombe mis à votre disposition pour activer le globe à retardement, avancez vers le sud, récupérez un rubis rouge dans le coffre sur la droite, activez le même globe à retardement pour passer rapidement à l'ouest envoyez une bombe vers la fleur-bombe et utilisez le mode peinture pour passer dans le passage ainsi dégagé.

Frappez le globe à droite de la fleur, posez une bombe et dépêchez-vous de sortir à l'ouest, utilisez le mode peinture vers le nord au dessus des cubes rouges, lancez une bombes vers le globe juste au nord et allez vite vous placer sur la droite pour pouvoir monter et déblayer la zone. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la fleur-bombe en activant tous les globes à l'envers à l'aide de vos bombes, puis amenez la fleur jusqu'au nord en veillant à ne pas la frapper. Pour éviter la statue qui crache de la glace, Utilisez votre baguette de glace pour lui clouer le bec et allez faire exploser le gros rocher pour récupérer une Petite clé. Utilisez-la sur la porte à droite en contrebas et descendez pour vous frotter à un boss déjà bien connu.

Cette fois, vous pouvez cependant vous contenter de vous tenir sur le rebord, à l'abri, et bombarder le boss de bombes en visant la queue pour ne prendre aucun risque. Elle est pas belle la vie ? Empruntez ensuite le téléporteur et passez la porte au nord-est. Les plates-formes apparaîtront ici dans la lave au fur et à mesure que vous avancerez : allez récupérez une corne de monstre au nord-ouest, revenez avancer vers l'est puis vers le nord, tirez la gargouille sur la gauche et faites-vous suivre par une boule à piquants vers le sud pour qu'elle en percute une autre et la fasse tomber.

Utilisez ensuite le mode peinture vers le sud sur les plates-formes qui apparaissent et entrez. Pour éviter un maximum de dalles volant vers vous, approchez-vous des bords pour faire jaillir des piliers de la lave et vous protéger : vous n'aurez ainsi qu'un côté à surveiller. Montez sur la droite, remontez vers le nord en longeant le mur est, puis suivez la

boule à piquants en parallèle pour la faire avancer sur des plates-formes en utilisant rapidement le mode peinture par deux fois sur les piliers bloquant votre route vers le sud.

Remontez le chemin ainsi dégagé pour aller récupérer une Petite clé et allez l'utiliser sur la porte verrouillée au nord-ouest pour aller affronter un nouveau miniboss. Utilisez le grappin pour étourdir le blob géant ou la baguette de glace pour l'immobiliser, rouez-le de coups d'épées en prenant garde au recul jusqu'à ce qu'il se divise et achevez ses petits pour pouvoir emprunter le téléporteur.

De retour dans la salle principale du 2ème étage, poussez les deux gargouilles dans le vide pour pouvoir sauter et atteindre une Petite clé et remontez au 2ème pour l'utiliser sur la porte à l'ouest.

Récupérez la boussole sur la droite, éteignez les torches, empruntez l'étroit passage vers le sud pour mettre la main sur la Tunique Rouge, puis revenez au nord-ouest pour passer la première porte. Ici, il s'agira de mémoriser, toutes torches éteintes, le chemin qui s'étend au delà des murs, puis d'allumer une torche pour dégager le chemin, qui devient alors invisible. Au bout, une Petite clé vous attend, à utiliser sur la porte directement au nord à droite. Là, enlevez votre lanterne pour avoir une meilleure visibilité des parois qui se mettent entre vous et le chevalier au fléau, qui brouille les pistes avec son arme enflammée. Mémorisez- donc bien l'emplacement des murets pour aller l'attaquer en esquivant toujours ses contre-attaques.

Empruntez ensuite le téléporteur, remontez au 3ème pour aller tirer au grappin le piston à gauche de la porte au nord-est, évitez et éliminez les mains qui vous cherchent des noises dans cette pièce et utilisez la baguette de glace pour avancer vers le nord-est. Récupérez un rubis violet dans le coffre, tirez au grappin le piston juste à gauche et laissez-vous porter vers l'ouest sur la plate-forme. Glissez sur le mur ouest vers le sud en mode peinture, laissez une main détruire la dalle au dessus pour obtenir le premier oeil, que vous pouvez jeter vers le haut en créant une plate-forme sur la lave pour revenir tranquillement en mode peinture avant de le placer dans son socle.

Empruntez ensuite la petite plate-forme au nord en vous tractant avec le grappin, postez-vous sous l'interrupteur pour qu'une main le frappe, continuez ainsi vers le nord, puis une fois à terre, placez la gargouille sur l'interrupteur de gauche ou de droite, attirez une main sur l'interrupteur central et allez vous poster immédiatement sur celui qui reste pour débloquer la voie au sud. Utilisez une main pour déloger l'oeil de son perchoir, lancez-le sur votre embarcation de fortune et rapatriez-le jusqu'à son socle, en veillant à ne pas le faire tomber par inadvertance et en utilisant les abris sur la route. Utilisez la Petite clé ainsi obtenue sur la porte juste à côté pour aller vous frotter à un dernier miniboss que vous connaissez déjà bien : attirez les yeux vers vous avec le grappin, enchaînez les coups d'épée et esquivés ses attaques lasers pour le vaincre facilement.

De retour dans la salle principale, la grande porte est ouverte : empruntez la faille face à vous si vous désirez faire le plein de fées, puis revenez à Lorule pour traverser l'allée et atteindre la salle du trône.

**Boss : Yuga**

Le boss utilise sa lance pour l'attaque comme pour la défense. Vous pouvez esquiver son coup d'estoc en lui tournant autour et son attaque balayage en vous éloignant de lui, mais gardez à l'esprit que ce n'est qu'après ces attaques que vous pourrez placer une riposte. Donnez quelques coups avant de battre en retraite, courez en cercle lorsque des bombes rouges s'abattent sur l'aire de combat et fuyez la lance lorsqu'elle part en autonomie. En plaçant vos contre-attaques avec parcimonie sans prendre de risques vous viendrez à bout de cette première forme.

Débarrassé de sa lance mais fort de deux fragments de la Triforce, Yuga adopte un mode d'attaque à distance : renvoyez-lui son orbe violet en prenant soin de ne frapper ni trop tôt ni trop tard pour le blesser et le contraindre à entrer en mode peinture. Après avoir reçu l'arc de lumière, suivez-le en mode peinture, décochez une flèche de face, sortez du mur, puis passez dans son dos pour en décocher une autre par l'arrière. Sortez du mur pour rouez de coups le boss étourdi, esquivés les séries de projectiles roses, puis répétez la phase de volley avec l'orbe violet, qui ira un peu plus vite cette fois-ci.

Lorsque vous entrerez une deuxième fois en mode peinture pour suivre Yuga, envoyez encore une première flèche de face mais dépêchez-vous cette fois de sortir du mur pour passer dans son dos, car il vous chargera. Après une nouvelle série d'esquive de projectiles, préparez-vous à donner des coups d'épée aussi rapidement que possible pour repousser les deux orbes que vous enverra Yuga simultanément. Pour l'atteindre une dernière fois dans le mur, placez-vous devant lui, tirez une flèche, puis une autre dans l'autre sens pour qu'elle fasse le tour de la pièce et le débusque une ultime fois. Un dernier coup d'épée scellera alors son destin et vous pourrez assister à la fin du jeu.

## Quêtes annexes

### Quarts de coeur

#### Hyrule

- Dans la crypte sous le cimetière, utilisez le mode peinture sur la droite une fois sur la passerelle.
- Coincé entre quatre rochers à côté du rempart est du château d'Hyrule.
- Derrière la maison du forgeron, passez en mode peinture sur les murs.
- Au Palais de l'est, en empruntant l'entrée sud-est, utilisez le mode peinture sur le mur nord pour l'atteindre.
- Au sud de votre maison, entre les deux piliers sculptés en contrebas, utilisez une bombe pour révéler une entrée et allez récupérer le fragment.
- Au village Cocorico, dans le puits au nord-ouest accessible en soulevant un gros rocher.
- Dans la forêt au nord du village Cocorico, allez deux fois au nord et une fois à l'est et passez en mode peinture dans l'étroite fente au milieu du tronc d'arbre pour atteindre le fragment.
- Dans une caverne sous une cascade, en suivant la rivière à partir du village zora.
- Dans la grotte barrée par un gros rocher à la maison du forgeron.
- Au sud du village Cocorico, réussissez les trois niveaux de l'épreuve d'esquive de cocottes pour obtenir le fragment.
- Juste au sud-ouest du jeu des cocottes, ramassez plus de 100 rubis en jouant avec la femme aux rubis pour récupérer le fragment.
- Au sud-est du palais de l'est, lorsque le sable laisse place à l'herbe, frappez les poteaux en bois à droite pour accéder au fragment.
- A l'est de la demeure des vents, dans le coin accessible par la nage, le frère Lacourse vous propose une course qu'il vous faudra finir en moins de 75 secondes pour remporter le fragment : ignorez et esquivez tous les ennemis sur votre route pour arriver chez Rosso dans le temps imparti.
- Accessible depuis Lorule, dans une grotte surélevée à l'est du cimetière : montez à l'échelle et faites sauter les rochers pour trouver la faille qui vous permettra d'y accéder.
- Dans la mine de Rosso, accessible à l'est de la Tour d'Héra avec le grappin, exécutez une série de sauts coordonnés avec les trampolines pour l'atteindre.
- Accessible depuis le village Cocorico de Lorule, passez dans la faille que vous trouvez au coeur du village pour entrer dans la maison fermée à clé : la jeune femme coquette vous en fait alors cadeau.
- A l'extrême nord de la carte, tout en haut de la montagne, lorsque vous utilisez le mode peinture pour traverser un gouffre vers l'est, laissez-vous tomber au milieu pour atteindre une ouverture menant au fragment au nord.
- Depuis Lorule, faites la route comme si vous vous rendiez au Palais de Glace, mais après avoir fait fondre la gargouille, utilisez la baguette des tornades vers l'ouest pour vous hisser sur la plate-forme la plus haute, puis vers le nord en utilisant à nouveau la baguette pour atteindre les plates-formes avancées lorsqu'elles reculent. Passez la faille une fois à l'extérieur pour récupérer le fragment.

#### Lorule

- Au bout d'une petite corniche dans la cour du palais des ténèbres.
- A l'est de la forêt de squelettes, utilisez une poule sur le rebord sablonneux en vous élançant depuis le promontoire le plus au nord pour atterrir sur le fragment.
- Depuis le Rocher de la Tortue, accédez à la salle sud-ouest pour passer un téléporteur, créer une série de plates-formes et y accéder à l'extérieur.
- Gagné en complétant les épreuves de la Tour de l'escarmouche, tout au nord de la carte en haut de la montagne.
- Passez dans la faille derrière la maison la plus au nord du village Cocorico, puis utilisez le mode peinture vers le bas pour contourner le bâtiment et trouver ce fragment.
- Gagné chez le maître des coffres au village Cocorico en ouvrant le bon coffre. Le fragment a tendance à se décaler d'un coffre vers la droite entre chaque partie.
- Gagné en faisant plus de 100 points à l'octoball, à l'ouest de la maison vide dans la petite forêt.
- Gagné en récoltant plus de 100 rubis au jeu de l'homme aux rubis, au nord du palais des sables à l'ouest.
- Depuis le désert d'Hyrule au sud-ouest, montez au nord-est en vous aidant de la baguette des sables et dégagez l'accès à la faille en hauteur avec une bombe pour accéder au fragment à Lorule.

- Amenez une fleur-bombe jusqu'à l'est du palais des marais, où un grand rocher fissuré vous attend : une fois détruire, il révèle une entrée menant au fragment

## Flacons

- Vendu par le Vendeur de rue au village Cocorico pour 100 rubis.
- Donné par l'homme aux oiseaux, sous le pont en pierre blanche au sud-est du château, accessible uniquement avec les palmes.
- Dans la maison vide de Lorule, créez une ouverture à l'arrière de la maison avec une bombe pour accéder au coffre qui le contient.
- Accessible en nageant vers le sud-est de la Demeure des Vents, dans un petit renforcement au niveau de l'eau. Après avoir récupéré ce flacon, allez parler au tenancier du bar tout au sud du village Cocorico, qui vous le remplit de lait, puis amenez le lait à l'alpiniste, que vous trouverez à la sortie de la section de montagne où vous devez vous laisser tomber de plate-forme en plate-forme : utilisez le mode peinture vers la droite pour le trouver et enfin vider le flacon.
- Au sud du village Cocorico de Lorule, entrez dans la grotte sur la gauche et donnez pas moins de 3000 rubis et des poussières à la fée pour qu'elle daigne vous donner le dernier flacon.

## Big'ornette

Vous trouverez cette pieuvre géante tout à fait amicale dans une grotte dont l'entrée est à faire exploser à la bombe, légèrement au nord-ouest du plan d'eau au sud. Big'ornette vous remet alors la carte O'gorneaux, qui vous détaille le nombre d'enfants à récupérer dans chaque zone de la carte du monde. 50 ti'gorneaux sont éparpillés dans le royaume d'Hyrule et les 50 autres sont disséminés au royaume de Lorule. Pour chaque dizaine de petiots ramenés, leur mère vous permettra d'améliorer un équipement de votre choix pour le rendre plus puissant ! Une fois le centième ti'gorneau ramené, Big'ornette vous fait même cadeau de l'attaque tourbillon ! Voici où trouver les ti'gorneaux d'Hyrule :

### Zone Sud-est

- en mode peinture, sur le mur à gauche de la grotte de Big'ornette
- dans un trou d'eau au sud du moulin, dans le lac
- à droite du moulin, Utilisez la baguette des tornades pour le faire apparaître
- sous l'eau au sud-est du moulin à l'écran suivant
- tout à l'est de la zone, légèrement au nord, rejoignez le frère Lacourse et utilisez le mode peinture vers le sud pour dénicher le ti'gorneau sous le gros rocher surélevé

### Zone Sud-ouest

- sous un gros rocher entre des collines bardées de rubis menant au Palais des sables
- à partir de la girouette, utilisez votre baguette des sables juste au sud en contrebas pour le déterrer

### Zone Nord-est verte

- en mode peinture, au dessus d'un trou naturel à l'est à la lisière de la zone jaune au sud.
- sous l'eau, en face de l'entrée du village zora.
- en descendant la rivière au nord-est, montez à l'échelle et Utilisez le mode peinture
- toujours en descendant la rivière, sous le pont en bois dans l'eau
- dans la hutte de Mamie Magie sur la gauche
- à l'ouest du cimetière sur une paroi
- accessible depuis Lorule, sur une paroi en hauteur : entrez à Lorule par la chapelle d'Hyrule et montez à l'échelle sur l'écran de droite

### Zone Nord-est bleue

- sur le flanc de l'entrée du temple au trésor, tout à l'est de la zone passé le pont détruit avec le grappin
- au bout d'un chemin en tronc d'arbres dans la carrière de Rosso, sous une pierre parmi tant d'autres
- en sortant de la montagne où des rochers roulent en dénivelé, sortez par l'ouverture la plus à l'ouest pour pouvoir glisser sur la paroi à droite

- sous un petit rocher à l'est de la zone où pleuvent les rochers
- là où vous devez vous laisser tomber sur les plates-formes dans la montagne, sur le pilier central, partez vers le sud et lorsqu'un choix se présente, empruntez la plate-forme de droite pour atteindre le ti'gorneau sous une pierre à l'extérieur

### Zone Nord-ouest

- en mode peinture sur la tente de la voyante au nord du village Cocorico
- dans les bois perdus au nord-ouest, dans un tas d'herbes.
- dans les bois au nord-ouest, sous une petite pierre
- sous un petit rocher au nord du village Cocorico, dans l'embranchement central
- un écran à l'est de la hutte de la diseuse de bonne aventure, au fond du petit bassin
- à l'est de la forêt et au sud de la maison de Rosso, entrez dans la grotte sur la droite et soulevez le gros rocher pour ressortir et atteindre votre cible accrochée à la paroi
- un écran au nord du précédent, sur la paroi immédiatement à droite
- entrez dans la forêt au nord du village Cocorico par l'entrée la plus à l'ouest, allez un écran vers la droite et prospectez au sud pour trouver le ti'gorneau perché sur un arbre

### Zone Est

- à droite du pont en pierre blanche, sous l'eau
- près de l'entrée du Palais de l'est, à droite dans une alcôve en hauteur
- perché sur un arbre au sud du palais de l'est, à déloger avec les bottes de pégase
- sous un gros rocher sur un rebord en hauteur, accessible en utilisant le mode peinture plus au nord en passant au dessus d'une faille
- en partant du nord du pont blanc au sud-ouest de cette zone, allez un écran à droite et foncez avec les bottes de pégase sur l'arbre le plus à l'est
- sur un rouage en pierre au nord du pont blanc, sur la droite

### Zone Centrale

- en mode peinture derrière la maison de Link
- sous un gros rocher entouré d'autres plus petits, accessible depuis une faille tout au sud de la zone délimitée en mauve
- caché dans un arbre au nord de la maison du forgeron, à déloger avec les bottes de pégase
- caché dans un arbre juste à l'ouest de votre maison, à déloger avec les bottes de pégase
- au nord de votre maison, Utilisez la baguette des tornades pour soulever les symboles au sol et le découvrir
- au coeur de la clairière en cercle à l'ouest de votre maison, foncez avec les bottes de pégase sur l'arbre central le plus au nord
- juste à gauche de la maison du forgeron, Utilisez la baguette des tornades pour soulever les symboles
- dans le coin extérieur nord-ouest du château, utilisez les bottes de pégase pour déloger le ti'gorneau de l'arbre

### Zone Sud

- dans un carré d'eau profonde à côté de l'entrée du temple au trésor
- perché sur un pilier sculpté au sud de votre maison, à déloger avec les bottes de pégase
- dans une grotte dont l'entrée est cachée, entre les deux piliers sculptés au sud-est en contrebas : utilisez une bombe entre les piliers, puis plongez dans l'eau au nord

### Zone Ouest

- sous le sable dans le jardin de l'une des maisons du village Cocorico, à déterrer avec la baguette des sables
- sous un tas d'herbe à l'est du village entre deux barrières en bois près de l'eau.
- caché dans un arbre à droite d'un enclos de cocottes
- sur le toit d'une maison sous un rocher, accessible en sautant du promontoire au nord avec une cocotte
- sur la paroi juste à gauche en commençant le jeu de la femme aux rubis, au sud-est

Voici enfin les ti'gorneaux répartis dans le royaume de Lorule :

### Zone Centrale

- sur la droite de l'entrée du château, sur le mur extérieur.
- dans le bassin au sud de votre maison
- sur une paroi à l'est du précédent
- au milieu du petit bois à l'ouest de votre maison, caché sous des crânes à gauche
- à l'ouest de votre maison, dans le jardin du vendeur de fleurs bombe sous une herbe
- à l'est du palais des sables sur une paroi en hauteur, empruntez une faille à cet endroit depuis Hyrule pour pouvoir glisser sur le mur à la bonne hauteur.
- sur la paroi juste au nord-ouest de la maison vide, sur le même écran
- sur la gauche de la maison du forgeron, en passant par la droite pour faire le tour
- sous un gros rocher juste à gauche de la maison vide
- juste au sud-est de l'entre du château, coincé dans un arbre dans lequel il faut foncer avec les bottes de pégase
- dans un arbre dans le village Cocorico, foncez dedans avec les bottes de pégase
- dans le coin sud-ouest du village, sur un mur d'une ruine
- tout au sud de la zone, perché en haut de trois sculptures : délogez-le en fonçant dessus avec les bottes de pégase
- jouez à la chasse au rubis tout à l'ouest de la zone et arrachez-le du mur en mode peinture au nord-ouest du champ de jeu
- tout au nord, sur l'avancée entre le château et le village, sous un gros rocher

### Zone Sud-ouest

- derrière la girouette en contrebas en mode peinture
- enterré sous le sable du désert entre légèrement au nord des colonnes où des vautours vous guettent
- tout au sud-est de cette zone, sous un gros rocher à droite des oiseaux démoniaques
- vers le nord-ouest du marais proprement dit, au fond de l'eau

### Zone Est

- en vous rendant au palais des ténèbres juste après avoir passé la faille, montez sur la droite et glissez sur le mur vers la gauche
- dans la cour du palais des ténèbres sur la gauche
- au niveau de la deuxième cellule dans la cour du palais des ténèbres, dans une alcôve sur la droite
- sur un monticule de pierre au sud-ouest du carré noir sur la carte, à déloger avec les bottes de pégase
- dans le coin sud-ouest de la zone, caché dans un arbre au sud du champ de pierres
- un écran à l'est du précédent, caché dans l'arbre le plus à gauche de la ligne, à déloger avec les bottes de pégase
- dans le recoin nord-ouest de la zone, immergé sous la cascade face à une faille
- à partir du ti'gorneau précédent, longez le mur en mode peinture vers l'est pour franchir un gouffre et le trouver immergé
- au nord du carré noir, accessible depuis une faille dans un creux d'Hyrule ou en franchissant un grand gouffre en mode peinture à l'ouest à partir de Lorule, montez l'échelle et glissez vers les hautes herbes où il se cache
- plus au nord que le précédent, en continuant à glisser en mode peinture sur la droite, immergé sur la gauche dans le bassin

### Zone Nord-ouest

- sur la gauche de la maison où se trouve la faille vous permettant d'atteindre la forêt de squelettes
- dans la zone où se trouve normalement la diseuse de bonne aventure, sur une paroi à gauche
- sous le gros rocher que vous devez soulever pour accéder à la forêt de squelettes
- dans la première partie de la forêt à l'ouest, sous une herbe
- à l'extrême nord-ouest de la forêt et de la carte sous une herbe
- sous un tas d'herbe au nord-est de l'entrée la plus à l'est du bois aux squelettes
- caché dans un arbre juste au sud des ruines de la maison de Rosso, au nord-est de la zone, à déloger avec les bottes de pégase



- sur une paroi au fond d'un large trou dans le coin sud-est de la zone

### Zone Nord verte

- sous un gros rocher en sortant de la grotte depuis laquelle vous accédez à Hyrule
- sur une paroi à l'écran de droite en sortant de la chapelle
- au sud-est de la zone, caché dans un arbre sur l'avancée allant vers le sud, à déloger avec les bottes de pégase

### Zone Nord bleue

- depuis l'intérieur de la montagne de glace, après avoir vaincu la première statue de glace, allez vers le sud en chutant de plate-forme en plate-forme pour le trouver à l'extérieur
- derrière l'entrée du palais de glace sur le mur
- sous un gros rocher derrière des piliers à enfoncer au marteau, dans le coin nord-ouest de la zone en haut de la montagne
- à partir de la girouette de la montagne de la mort, descendez vers le sud-est et glissez en mode peinture sur la paroi à droite avant la descente pour atteindre le ti'gorneau en hauteur
- juste à l'ouest de la girouette de la montagne de la mort, sous un gros rocher
- tout à l'ouest de la zone, montez la grande échelle et laissez-vous tomber dans l'encoche juste à droite pour le trouver sous le crâne

### Zone Sud-est

- sur une paroi sur le versant ouest du lac, juste au nord de l'endroit où vous empruntez la faille pour sauver le Sage de la zone.
- au fond de l'eau au milieu d'un cercle de pierres légèrement au nord-est de la croix indiquant le temple local
- sous une grosse pierre juste au sud de la faille par laquelle vous entrez, en contrebas
- sur la terre ferme, tout au sud-est de la zone sur une paroi, entouré de crabes et d'oiseaux démoniaques
- tout au nord-est de la zone, Utilisez le mode peinture au dessus de la faille vers la gauche pour le trouver sous un crâne

### Temples au trésor

- Au nord-est, non loin du domaine zora du côté ouest de la rivière, faites sauter l'entrée d'une grotte et usez de vos talents en mode peinture pour passer de plate-forme en plate-forme et vous faufiler dans les fentes. Après avoir activé l'interrupteur au centre, tenez-vous sur la plate-forme mouvante au sud, frappez les deux globes et montez d'un niveau par les escaliers : de là, vous pourrez remonter en peinture murale vers le nord et atterrir sur la parcelle isolée, où un rubis argenté est enfermé dans le coffre.

- A Lorule, juste au nord-ouest de votre maison, taillez un carré d'herbes pour trouver un trou menant au temple caché.

- A l'est du palais des sables de Lorule, passez dans la faille juste en dessous d'un grand rocher à faire sauter avec un fleur bombe et entrez dans la grotte désormais accessible. Il s'agira ici de manier avec doigté le vol d'une cocotte pour atterrir sur la petite plate-forme où repose un rubis argenté sans vous faire prendre par les courants d'air.

- Au sud de votre maison, l'entrée est bloquée par de gros rochers à déplacer avec les gantelets de titan. Sur la plate-forme de droite, tractez-vous au grappin vers la droite pour activer un premier globe, puis tout à gauche, orientez la caméra vers le haut en lançant votre boomerang sur la droite du carré où repose un deuxième globe en vous décalant ensuite vers la droite pour qu'en revenant, votre arme active le mécanisme et remplisse la salle d'eau. Nagez vers la droite en remontant et plongeant sous les rouleaux à piquants, enfoncez l'interrupteur, tractez la plate-forme inutilisée par deux fois pour pouvoir lancer votre boomerang sur le globe en haut à gauche, puis utilisez la même manœuvre qu'avec le deuxième globe avec celui qui est isolé sur la droite. Tractez enfin la plate-forme à l'aide du grappin et des murs en bois pour atteindre le rubis argenté.

- Tout à l'est de la Tour d'Héra, après le pont brisé nécessitant l'emploi du grappin, ignorez l'entrée des mines pour atteindre ce temple. Utilisez votre grappin sur les plaques aux murs, utilisez le mode peinture pour ne pas tomber et pour atteindre le coin nord-ouest de la salle, tirez le piston et glissez sur le mur nord vers le sud pour aller enfoncer l'interrupteur.



Empruntez alors la petite plate-forme pour retourner au centre, utilisez le grappin sur la dalle murale à l'ouest et glissez vers la plate-forme mouvante pour rejoindre le rubis argenté.

### Monsieur Potins

Ce charmant monsieur se trouve dans la forêt tout au nord-ouest. Utilisez le grappin pour franchir le gouffre que vous y trouverez en vous agrippant aux arbres en face et parlez-lui à de multiples reprises pour en apprendre plus sur certains personnages.

### Monsieur l'Abeille

Ce monsieur, qui désire communier avec les abeilles, se trouve au village Cocorico. Après avoir obtenu au moins un Flacon, allez le voir pour qu'il vous remette un Filet à papillons, avec lequel vous pourrez attraper les abeilles qui apparaissent dans les herbes. Lui apporter une première abeille vous vaudra un rubis violet. Une fois arrivé dans Lorule, tout au nord de l'entrée du bois aux squelettes, un homme vous vend une abeille d'or pour 888 rubis dans une caverne. Rapportez-la au fan d'abeilles pour obtenir le badge éponyme, qui vous immunise contre les attaques ô combien meurtrières de ces insectes volants.

## EMBLACEMENT DES ROCHES DE LÉGENDE

### Cimetière de Lorule

Vous devez être en possession des moufles du titan (palais du désert) pour récupérer cette roche. Entrez dans le sanctuaire d'Hyrule et empruntez la faille dans le mur du fond. Sortez du sanctuaire de Lorule et allez sur votre droite, vous verrez un gros rocher à soulever grâce aux moufles. Entrez dans le passage qui vient de faire son apparition. Détruisez les crânes pour découvrir un interrupteur pour ouvrir la porte. Dans la salle suivante, allez en haut à gauche en empruntant l'escalier. Continuez sur la plate-forme grillagée jusqu'à atteindre un coffre. De là, collez-vous au mur et continuez à droite pour obtenir une clé qui va vous permettre d'ouvrir la porte en haut de l'escalier. Passez la porte et tirez le levier de droite pour sortir par la porte au nord fraîchement ouverte. Vous n'avez plus qu'à vous coller sur le mur à votre droite et aller jusqu'au coffre contenant la roche.

### Forêt de squelettes

Dès que vous avez récupéré la clé du boss, allez au sud de la pièce et tombez dans le trou. Collez-vous au mur pour atteindre le coffre contenant la roche.

### Repaire des bandits

Au Nv-1, dans la salle remplie d'eau, il y a deux interrupteurs en bas à gauche. Placez la voleuse et Link sur chacun des deux. Un passage va apparaître. Vous n'avez plus qu'à l'emprunter pour atteindre le coffre contenant la roche.

### Palais des ténèbres

Vous devez être en possession des bombes pour récupérer cette roche. Au 2ème étage, dans la salle où se trouve un interrupteur au nord et un autre au sud qui actionnent chacun une plate-forme, frappez celui au nord afin de faire monter la plate-forme. Ensuite, posez une bombe à côté de celui au sud. Dépêchez-vous d'aller vous coller au mur du nord avant que la bombe n'explose. Le mur va pivoter et vous vous retrouverez dans la salle avec le coffre contenant la roche.

### Forger l'épée au Nv2

Une fois en possession de deux roches, allez voir le forgeron d'Hyrule. Il vous offrira l'épée de Nv2.

## Forger l'épée au Nv3

Allez ensuite à la forge de Lorule. Parlez au forgeron devant la porte et partez par l'escalier. Le forgeron va alors vous interpeller. Vous n'avez plus qu'à entrer dans la forge avec deux autres roches pour qu'il vous offre l'épée de Nv3.

## 📁 MINI-JEU : SALLE DES COFFRES

### Version Hyrule

Au village Cocorico, entrez dans la maison qui arbore un coffre comme enseigne.  
Après avoir payé 50 rubis, choisissez l'un des deux coffres pour remporter 1 ou 100 rubis.

### Version Lorule

Au village des bandits, entrez dans la maison qui arbore un coffre comme enseigne.  
Après avoir payé 200 rubis, choisissez d'ouvrir trois des quinze coffres.  
Les coffres contiennent entre 1 et 300 rubis, des foies, des queues, des cornes et un quart de coeur.

## 📁 MINI-JEU : RUBIS SUR LE FIL

### Version Hyrule

Ce jeu se trouve au sud-ouest du village Cocorico.  
Le but du jeu consiste à ramasser le maximum de rubis. Vous pouvez utiliser les équipements que vous voulez en 30 secondes.  
La difficulté est que le chronomètre n'apparaît pas. Si vous dépassez le temps imparti, vous perdez tout.  
Cependant, si vous approchez les 30 secondes sans les dépasser, vous gagnez un bonus multiplicateur (x2 ou x3).  
Une partie coûte 100 rubis. Il y a un quart de coeur à gagner.

### Version Lorule

Ce jeu se trouve au sud-ouest du village des bandits.  
Le but du jeu consiste à ramasser le maximum de rubis. Vous pouvez utiliser les équipements que vous voulez en 30 secondes.  
La difficulté est que le chronomètre n'apparaît pas. Si vous dépassez le temps imparti, vous perdez tout.  
Cependant, si vous approchez les 30 secondes sans les dépasser, vous gagnez un bonus multiplicateur (x2 ou x3).  
Une partie coûte 50 rubis. Il y a un quart de coeur à gagner.

## MINI-JEU : L'ENCLOS AUX COCOTTES

Ce jeu se trouve au sud du village Cocorico.

Le but du jeu consiste à esquiver les assauts des cocottes pendant 30 secondes.

Vous débutez au niveau oeuf (20 rubis).

Une fois réussi, vous passez au niveau poussin (30 rubis).

Puis au niveau cocotte (50 rubis), permettant de reporter un quart de coeur.

Si vous triomphez dans les trois niveaux, vous débloquentez le niveau « sans fin ». Il faut simplement esquiver les cocottes le plus longtemps possible. Si vous tenez 100 secondes, vous gagnerez 300 rubis.

## MINI-JEU : LA COURSE VITE-VITE

Allez parler à l'homme qui se trouve tout à l'est du lac Hylia. Il vous proposera une course de rapidité en échange de 20 rubis. Vous devrez courir à l'aide des bottes jusqu'à la maison de Rosso pour réussir ce jeu.

Il faut faire un temps inférieur à 75 secondes pour passer au niveau suivant (intermédiaire). Puis, pour gagner un quart de coeur, faire un temps inférieur à 65 secondes.

## MINI-JEU : L'OCTOBALL

Ce jeu se situe au sud de la forge de Lorule, dans la petite clairière.

Pour 50 rubis, vous pouvez frapper 30 balles.

Chaque pot contient 1 rubis, les pots dorés en contiennent 5 et, à chaque fois qu'un est détruit, il réapparaît ailleurs.

Si vous en touchez 3 pots de suite, un corbeau passera. Si vous le touchez, vous gagnez 20 rubis.

Si vous touchez un crabe, tous les pots réapparaissent.

Pour viser :

Mettez le pad circulaire vers le haut pour envoyer la balle vers le bas ;

Mettez le pad circulaire vers le bas pour envoyer la balle vers le haut ;

Ne touchez pas au pad circulaire pour envoyer la balle à mi-hauteur ;

Frappez la balle tôt l'enverra vers la droite ;

Frappez la balle tard l'enverra vers la gauche.

Si vous atteignez les 100 rubis, vous gagnez un quart de coeur.

## MINI-JEU : LA TOUR DE L'ESCARMOUCHE

Cette tour se trouve à Lorule, tout en haut de la montagne de la mort.

L'objectif étant de battre les ennemis dans les étages. Prévoyez des potions ou des fées au cas où.

Le jeu est composé de trois formules.

### 1ère formule

Payez 100 rubis et gravissez les 5 étages pour remporter 300 rubis et débloquent la 2ème formule.

Si vous recommencez cette formule et battez votre temps, vous gagnez un bonus de 50 rubis

### 2ème formule

Payez 200 rubis et gravissez les 15 étages pour remporter 1 000 rubis, un quart de coeur et débloquent la 3ème formule. Si vous recommencez cette formule et battez votre temps, vous gagnez un bonus de 100 rubis.

### 3ème formule

Payez 300 rubis et gravissez les 50 étages pour remporter 5 000 rubis.

Si vous réussissez une première fois, vous gagnez également la super-lanterne.

Si vous réussissez une deuxième fois, vous gagnez également le super-filet à papillons.

Si vous recommencez cette formule et battez votre temps, vous gagnez un bonus de 300 rubis.

## LA TUNIQUE BLEUE

Dans le palais du marais, après avoir affronté le blob géant, passez au sud-ouest, détruisez la dalle fêlée avec l'aide de l'oeil bombe ou de vos propres explosifs après avoir enfoncé l'interrupteur, laissez-vous tomber pour récupérer une petite clé avec le grappin et utilisez-la sur la porte au bout de la passerelle. Tirez sur le mécanisme en vous postant sur la gauche pour faire baisser le niveau de l'eau, et allez chercher la Tunique bleue dans la salle au nord en contrebas en plongeant sous le rouleau à piquants.

## LE BOUCLIER D'HYLIA

Il se trouve au Nv-1 du temple « Le rocher de la tortue ». Lorsque vous arrivez au Nv-1, traversez le couloir pour arriver dans la salle centrale. Frappez l'interrupteur pour faire monter le grillage au-dessus de vous. Débarrassez-vous des trois sorciers, ce qui fera apparaître 3 plates-formes. Allez ensuite en haut à gauche de la salle. À l'aide de la baguette de glace, gelez la bascule et montez. Toujours avec cette baguette, gelez les deux colonnes de lave et profitez-en pour éliminer le dernier sorcier. Un coffre fera son apparition au milieu des plates-formes. Dès que vous passez les deux colonnes de lave que vous avez gelées, collez-vous au mur et allez à droite. Vous arrivez sur un rebord. Recollez-vous au mur et continuez toujours à droite pour rejoindre le grillage que vous avez fait monter en arrivant. Vous pouvez en profiter pour passer la porte et récupérer la grande clé. Ressortez après avoir obtenu la clé et allez à droite du grillage. Empruntez la plate-forme dorée et laissez-vous tomber sur les plates-formes à gauche. Ouvrez le coffre pour obtenir le bouclier.

## AVOIR UN LINK NOIR AU MAX

Si vous voulez que votre Link noir ait une valeur maximale (prime de 999) en StreetPass, vous devez le paramétrer auprès de Pépé StreetPass de la manière suivante :

- Avoir les deux rangées de coeurs de vie
- Avoir l'épée nv.3
- Avoir la tunique rouge
- Avoir l'attaque tourbillon (en ayant ramené les 100 Ti'gorneaux)
- Equiper deux armes améliorées

Votre Link noir aura alors la valeur maximale, mais vous pourrez le rendre encore plus difficile à battre si vous l'équipez de flacons de potions.

## 📌 SECONDE CHANCE CONTRE UN LINK NOIR

Lorsque vous vous apprêtez à affronter un Link noir qui vous attend à un endroit précis du jeu, sauvegardez votre partie juste avant. Ainsi, même si vous perdez, vous pourrez retenter votre chance en faisant un reset pour recevoir la prime et les récompenses des défis. N'hésitez pas non plus à vous équiper de potions.

## 📌 LE MAÎTRE DES COCOTTES

Le mini-jeu des cocottes comporte une récompense cachée que même le Staff de Nintendo n'est pas parvenu à débloquent, aux dires de Satoru Iwata... Lorsque vous devez tenir dans l'enclos en mode sans fin, vous devez éviter de vous faire toucher pendant 999.99 secondes, soit 16 minutes 39 secondes et 99 centièmes ! Si vous y parvenez, vous recevrez le titre de Maître des cocottes et verrez apparaître une cocotte géante devant l'enclos. Celle-ci lâchera des coeurs à l'infini et sera visible dans la séquence de fin du jeu.

Source : e|<http://touriantourist.blogspot.fr/>|<http://touriantourist.blogspot.fr/>

## 📌 ARGENT FACILE

Lorsque vous avez accès au château de Lorule à la fin du jeu, entrez à l'intérieur pour affronter de nombreux chevaliers rouges. Vous pouvez les tuer facilement avec votre arc ou votre boomerang, et vous empocherez un gros pactole en quelques minutes.

## 📌 "IT'S A SECRET TO EVERYBODY"

Le cyclope qui habite la grotte au nord-est de Lorule vous donnera de l'argent si vous lui parlez à plusieurs reprises. La phrase qu'il vous dit fait référence à ce que disaient les NPC qui vous donnaient des rubis dans les grottes cachées de Zelda 1 sur NES. Il acceptera de vous donner 5 rubis, puis 10, puis 50, puis 100 rubis. Mais si vous lui dites à nouveau que ce n'est pas suffisant, il vous attaquera et vous ne pourrez pas le battre, celui-ci étant invincible.

# The Legend of Zelda : Link's Awakening DX

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

## ⬇ AUTRE DÉMO DE FIN

Pour assister à une seconde démo de fin, vous devez terminer le jeu sans avoir utilisé un seul continue.

## ⬇ EMPLACEMENTS DES FRAGMENTS DE COEURS

Voici les emplacements où l'on peut trouver les morceaux de coeur. Disons que la carte est un tableau numéroté de 1 à 16 horizontalement et de A à Z verticalement.

1. 1-K
2. 2-I
3. 5-E
4. 3-G
5. 15-M
6. 9-H
7. 15-C
8. 14-M
9. 7-H
10. 8-A
11. 2-A
12. 7-I

## ⬇ DONJON SECRET

Quand vous avez les bottes de Pégase, allez dans la bibliothèque. Foncez dans le meuble du fond. Puis, lisez le livre. Notez les indications, puis allez dans le cimetière à l'endroit où il y a 5 tombes. La tombe du bas à droite est la 1 par rapport au livre. Poussez-la vers le bas comme indiqué dans le livre. Ensuite, poussez toutes les tombes dans la direction indiquée par les flèches dans le livre, et dans l'ordre (les numéros du livre correspondent aux emplacement des tombes dans le cimetière). Une fois la cinquième tombe poussée, un escalier apparaîtra. Prenez-le et vous arriverez dans le niveau secret.

## VOLER DES OBJETS DANS LA BOUTIQUE

Allez dans le magasin, au village. Prenez un objet sur l'étagère. Placez-vous à droite de la caisse, et attendez. Le vendeur va se tourner vers vous. A cet instant, partez vite vers la sortie. Votre partie ne sera pas changée si ce n'est qu'on vous surnommara maintenant VOYOU, et qu'il ne fera pas bon revenir sur les lieux de vos délits !

## PAYER DES OBJETS MOINS CHERS

Entrez dans la boutique du village des mouettes et prenez un objet. Attention, il faut que vous ayez assez d'argent pour l'acheter. Allez à la caisse et parlez au vendeur. Le décompte des rubis va se faire automatiquement. Quand celui-ci commence, appuyez sur tous les boutons et enregistrez. Reprenez votre partie : vous avez l'objet ET l'argent qu'il restait lorsque vous avez enregistré !

## PHOTO SPÉCIALE

Quand vous entrez pour la première fois chez le photographe, il vous propose de vous photographier. Refusez ses demandes. Agacé, il vous poussera vers le rideau et vous prendra quand même en photo. Vous y serez étourdi.

## L'ATTAQUE DES POULES

Dans le village des mouettes, frappez plus de 20 fois la même poule en présence de Marine. Vous assisterez alors à leur revanche.

## AVOIR L'ÉPÉE DE NIVEAU 2

Avant de gagner cette épée, vous devez trouver tous les coquillages. Voici leurs coordonnées sur la carte (comme à la bataille navale, les chiffres pour les colonnes et les lettres pour les lignes)

1. 4-K
2. 2-H
3. Dans le niveau 1
4. 12-I
5. 7-N
6. 11-N (maison au Coquillage)
7. 6-K
8. 5-K
9. 5-H
10. 10-L
11. Maison aux coquillages
12. 9-K (Près du hibou)
13. 10-O
14. 16-P
15. 3-N
16. 9-P

- 17. 7-K
- 18. 7-P (Après avoir raccompagné le fantôme)
- 19. 15-K
- 20. Dans le niveau 6

Retournez ensuite dans la maison aux coquillages et vous gagnerez l'épée de niveau 2.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### À la recherche de l'épée

Une fois que Marine a fini son discours, parlez à Tarkin. Celui-ci vous donnera votre bouclier. Allez vers le sud pour récupérer votre épée qui se trouve sur la plage.

#### À la recherche de la clé Flagello

Retournez au village des Mouettes, allez vers le nord puis entrez dans la forêt. Après le passage du hibou, montez d'un écran puis allez à droite jusqu'à une grotte. Avancez jusqu'à la sortie. Une fois dehors, prenez le champignon puis retournez à l'entrée de la grotte. Allez 2 fois au nord, 2 fois à l'est, puis 2 fois au sud. Parlez à la sorcière et montrez-lui le champignon. Elle vous fera de la poudre magique. Retournez à l'entrée de la grotte (sans entrer dedans), allez à l'ouest et au nord. Jetez de la poudre sur le raton-laveur et allez encore au nord. Ouvrez le coffre, retournez au village des Mouettes, traversez-le et allez tout de suite à l'est puis, quand vous ne pouvez plus, au sud. Vous arriverez enfin devant l'entrée du premier donjon : la cave Flagello.

#### La cave Flagello

Allez à gauche et faites tomber les 2 "carapaces" dans le trou. Prenez la clé, allez encore à gauche, ouvrez le coffre et retournez à l'entrée de la cave. Allez en haut, activez l'interrupteur et prenez la clé. Allez à droite, tuez tout le monde puis prenez la carte. Revenez dans la salle précédente, mais cette fois allez à gauche. Éliminez les 4 chauve-souris puis montez. Tuez la chenille, montez 2 fois et contournez le trou qui se trouve en face de vous. Déplacez le bloc, allez à droite, éliminez les 2 piquants grâce au bouclier et entrez dans le souterrain. Une fois sorti, avancez pour obtenir la plume de roc. Revenez dans la salle où il y avait la chenille, allez à droite et ouvrez le coffre. Allez en haut à droite, avancez jusqu'au trou, sautez-le, montez et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Revenez sur vos pas jusqu'à la salle où il y a le squelette et allez à droite. Vous pouvez monter et faire coïncider le signe des 3 "boîtes" pour avoir le bec de pierre. Redescendez et allez à droite.

Le sous-boss :

Sautez par-dessus le rouleau qu'il lance puis donnez-lui des coups d'épée.

Une fois battu, allez 2 fois en haut.

Le boss :

Donnez lui des coups d'épée dans sa queue en faisant attention de ne pas tomber dans le trou. Il suffit de lui donner 4 coups.

Ensuite, prenez le coeur et allez chercher le violon des vagues.

#### À la recherche de Toutou



Retournez au village des Mouettes. Vous apprendrez que Toutou s'est fait enlevé. Allez donc dans la forêt, prenez le même chemin que pour aller chez la sorcière, mais arrêtez-vous quand il y a un quart de cœur au milieu de trous. Prenez-le, allez au nord, à l'est, puis dans la grotte.

A l'intérieur, tuez tout le monde. Pour battre le gros méchant, utilisez votre bouclier pour ne pas vous faire mal avec les flèches et écartez-vous quand il vous fonce dessus (il faut être près d'un mur). Si vous étiez assez près du mur, il se cognera dedans et sera sonné. Vous pourrez donc en profiter pour aller lui donner quelques coups d'épée. Allez chercher Toutou. Retournez dans la forêt, à l'endroit où il y a trois pierres qui empêchent d'accéder à une grotte. Allez à l'ouest, sautez le trou et continuez dans cette direction. Vous arriverez au marais des anémones. Pour faire disparaître les anémones, approchez-vous en et laissez faire Toutou... Avancez jusqu'à la prochaine grotte, puis entrez dedans.

### La grotte du Génie

Avancez, allumez les 2 torches et allez à droite. Tuez les 2 squelettes, prenez la clé et allez en bas. Pour tuer ce monstre, préparez votre épée pour la faire tourner et lâchez le bouton quand vous êtes dos à dos avec lui. Ouvrez le coffre et revenez dans la salle précédente pour aller à droite et activer l'interrupteur. Allez encore à droite, utilisez la même technique que pour le monstre qui était dans la salle où vous avez eu la boussole, mais essayez de les faire rapprocher le plus possible de vous. Prenez la clé, allez en bas, actionnez l'interrupteur, tuez le zombie et prenez la petite clé qui est dans le coffre. Allez à droite, actionnez les 2 interrupteurs et ouvrez cet autre coffre. Suivez le chemin jusqu'à une salle avec un soleil qui fait le tour de la pièce. Pousser les 2 blocs de façon à ce qu'ils se touchent. Prenez le passage sous-terrain. A la sortie, faites attention au trou et allez en haut.

Le sous-boss :

Donnez-lui des coups d'épée sans faire attention à ce qu'il fait (même s'il vous balance contre un mur) : c'est sûrement la meilleure solution, rapide et efficace.

Dans la salle suivante, allez en haut.

Là, il faut ouvrir le coffre sans tomber dans un trou. Ensuite, allez en haut puis à gauche, et allumez au minimum 1 torche pour tuer les 2 fantômes. Ouvrez le coffre. Revenez dans la salle qui est après le sous-boss et allez dans le sous-terrain. A la sortie, il faut tuer dans l'ordre : le lapin (avec un vase), la chauve-souris et le zombie. Vous obtiendrez la clé du boss. Montez, allez à droite, tuez tout sur votre chemin (et même ce qu'il n'y a pas sur votre chemin), et s'il n'y a plus personne, un sous-terrain devrait apparaître. Dans le 2e écran du sous-terrain, prenez une jarre et allez sur le gros bloc qui fera une belle grimace... Une fois sorti, allez en haut.

Le boss :

Quand le génie est dans sa jarre, donnez un coup d'épée dedans, prenez-la et balancez-la contre un mur. Quand sa jarre sera brisée, il faudra lui donner des coups d'épée en essayant bien sûr de ne pas se faire toucher (une bonne technique consiste à rester au milieu et à faire tourner son épée).

Une fois battu, prenez le cœur et allez à gauche pour obtenir la conque de l'écume.

### Pour obtenir la clé cyclope

Tout d'abord, ramenez Toutou à sa propriétaire, Mme Miaou Miaou. Pour obtenir la clé cyclope, vous devez d'abord faire du troc. Faites le jeu de hasard dans le sud du village des Mouettes et attrapez la poupée Yoshi. Échangez-le à la dame qui est dans la maison la plus au nord du village (c'est aussi la plus grande). Elle vous donnera le ruban. Il faut l'échanger au petit chien qui est dans la niche à côté de Mme Miaou Miaou. Vous aurez sa pâté. Il faut ensuite échanger cette pâté contre les bananes d'Aligo Bananes (sa maison se trouve sur la plage).

Ensuite, vous devez aller acheter ou voler la pelle. Pour la voler (c'est plus rapide), allez donc dans le bazar du village, mettez-vous au-dessus du vendeur, et dès qu'il vous regarde, partez vite avant qu'il ne se retourne. Il faudra répéter l'opération avec l'arc. Cependant, quand vous rentrerez à nouveau, il vous tuera. Prenez aussi des bombes. Allez dans la prairie (à l'est) jusqu'au téléporteur, et allez vers le sud jusqu'à la maison de Richard. Parlez-lui. Pour retrouver ses feuilles d'or, sortez puis allez à l'est et suivez le chemin jusqu'au croisement. Allez au nord, puis à l'est. Vous rencontrerez Kiki, le petit singe qui vous demandera des bananes. Il construira un pont pour vous remercier. Prenez le bâton et allez vers le nord jusqu'à la "maison téléphonique" et entrez dans le sous-terrain à l'ouest.

Une fois sorti, allez à droite et tuez le monstre qui lance des bombes. Prenez la feuille d'or et allez dans le château. A l'intérieur, tuez tous ceux qui sont dans la deuxième salle pour récupérer une feuille d'or. Après les escaliers, il faudra poser une bombe devant la figure de gauche. Continuez vers la droite, vous sortirez du château et rentrerez par une autre porte. Là, un mini-boss vous attend et possède une feuille d'or. La dernière feuille d'or se trouve à l'ouest en sortant du château, sur l'écran où il y a un corbeau. Lancez-lui une pierre dessus, tuez-le et vous obtiendrez la dernière feuille d'or. Retournez voir Richard et parlez-lui. Poussez le bloc et rentrez dans le sous-terrain. Une fois sorti, faites attention aux trous sous les feuilles.

Allez à l'est, au nord (sans changer d'écran) puis à l'ouest. Coupez la feuille et faites un trou avec la pelle. Prenez la clé et allez la mettre dans la serrure, qui se trouve au nord-ouest de la maison de Richard. Faites ensuite le tour en partant vers le sud et entrez dans le donjon.

### La cave aux clés

Prenez un vase et lancez-le sur la porte. Dans la salle suivante, éliminez tout le monde. Ouvrez le coffre et allez en haut. Il faut encore tuer tout le monde et monter. Prenez le sous-terrain puis, quand vous êtes sorti, allez en haut. Éliminez encore une fois tout le monde, actionnez l'interrupteur et prenez la clé. Reprenez le sous-terrain, ouvrez le coffre et allez à droite dès que possible. Ouvrez le coffre et reprenez le sous-terrain pour aller à droite et entrer dans un autre sous-terrain. Dans la nouvelle salle, tuez les boules vertes, prenez la clé, allez en haut, à gauche, tuez tout le monde et allez en haut.

Le sous-boss :

Faites-leur avaler des bombes : au bout de 3 bombes chacun dans l'estomac, ils exploseront.

Une fois battu, allez chercher le coffre, revenez dans la première salle du donjon (vous pouvez prendre le téléporteur dans la salle du sous-boss) et allez à droite. Tuez l'aspirateur grâce à vos bottes et ouvrez le coffre.

Revenez dans la salle du sous-boss, descendez et allez à gauche. Tuez tout le monde dans les deux salles suivantes. Arrivé dans la salle où il y a des bombes vivantes, descendez mais par l'autre chemin.

Ouvrez le coffre et descendez encore une fois. Allez à droite et posez une bombe entre les deux lumières. Sautez cet énorme trou grâce aux bottes et à la plume et allez ouvrir le coffre en haut. Allez encore en haut et, quand vous aurez la boussole, posez une bombe à côté du mur de gauche. Éliminez tout le monde dans cette nouvelle salle et prenez la clé. Revenez dans la première salle et allez à droite. Tuez le truc qui vous empêche d'avancer sans les bottes et prenez la clé. Retournez dans la salle précédant le sous-boss et ouvrez toutes les serrures. Entrez dans le sous-terrain et défoncez le gros bloc avec les bottes puis sautez le trou avec les bottes et la plume. Une fois sorti, allez à gauche puis en haut.

Le boss :

Faites-le apparaître en fonçant contre le mur (grâce à vos bottes). Ensuite, il faudra le séparer en deux. Pour cela, donnez-lui des coups d'épée et, quand vous voyez qu'il ne s'écarte pas davantage, foncez-lui dedans avec vos bottes et votre épée. Ensuite, donnez-lui des coups d'épée, mais faites attention à ce qu'il ne vous écrase pas...

Une fois battu, prenez le coeur et allez chercher la cloche des algues.

### Comment obtenir l'ocarina

Retournez au village des Mouettes et allez dans la maison devant laquelle il y a trois pierres. Sautez dans le lit. Dans votre rêve, défoncez tout le monde, ouvrez le premier coffre contenant 100 rubis, allez à gauche et ouvrez le second coffre dans lequel se trouve l'ocarina.

### Le donjon en couleur

Allez au cimetière. A un endroit, il y a cinq tombes qu'il faut déplacer dans l'ordre : la première (celle qui se trouve en bas à droite) doit être déplacée vers le bas, la seconde (à gauche de la première) vers la gauche, la troisième (celle au-dessus de la seconde) vers le haut, la quatrième (celle à droite de la troisième) vers la droite, et la dernière (celle qui reste) vers le haut.

Entrez dans le sous-terrain. Parlez aux deux gars qui disent des trucs pour vous embrouiller et dites la vraie couleur de leurs vêtements. Avancez jusqu'aux boules qui, quand vous frappez dessus, changent de couleur. Il faut qu'elles soient toutes bleues. Prenez la boussole et avancez jusqu'aux deux "carapaces". Donnez à chacune un coup d'épée, et mettez-les dans le trou auquel la couleur correspond. Allez en haut, faites comme pour la première fois avec les interrupteurs et prenez la clé. Allez à droite puis en haut.

Le sous-boss 1 :

Mettez de la poudre sur lui et qu'est-ce qu'il faut faire après ? Ben, peut-être que des coups d'épée ça marcherait...

Après avoir pris la clé du boss, revenez là où il y avait les 2 carapaces et allez en bas. Allez à gauche, éliminez les deux monstres qui sautent, prenez la petite clé et allez en haut.

Le sous-boss 2 :

Donnez-lui des coups d'épée et sortez votre bouclier...

Dans la salle suivante, prenez un vase et allez en face pour actionner l'interrupteur sous cet autre vase et allez en haut. Allez à droite et faites comme avec les premières carapaces (jetez-les dans le trou auquel la couleur correspond). Retournez dans la salle où il y avait l'interrupteur sous un vase, allez à gauche, et puis bon courage ! Il faut faire comme pour les autres fois, c'est à dire qu'il faut que toutes les boules soient bleues. Ça peut être très long ou très court, ça dépend de vous... Quand vous avez fini, allez en haut et à gauche. Actionnez l'interrupteur et allez en haut.

Le boss :

Envoyez-lui des flèches dans le bleu (qui changera de couleur) en faisant attention aux trucs qu'il vous lance. Si vous n'avez pas l'arc ou si vous n'avez plus de flèches, vous pouvez le faire à l'épée.

Allez à droite et choisissez une tunique : rouge pour l'attaque, et bleu pour la défense. Les tuniques font le même effet que le fragment de puissance et le gland. Si jamais vous voulez changer de tunique, revenez ici.

### À la recherche de la clé poisson

Du village des Mouettes, dirigez-vous vers le château en allant à droite quand il y a le téléporteur. Sur votre chemin, vous rencontrerez Tarkin. Parlez-lui pour échanger votre bâton contre du miel. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au dernier croisement avant le château, et allez deux fois au sud et deux fois à l'est. Coupez la feuille et entrez dans le sous-terrain.

Une fois sorti, allez vers le sud. Sur l'écran où se trouve quatre feuilles, allez à l'est. Parlez au gars qui est dans la maison au sud-est du village. Parlez-lui, échangez votre miel contre l'ananas et vous devrez ensuite aller chercher Marine. Retournez donc au dernier téléporteur en prenant celui qui se trouve au sud de la maison. Elle se trouve sur la plage, le plus à l'est possible. Quand vous la verrez, discutez un peu avec elle. Quand elle accepte de vous suivre, vous pouvez faire quelques petites expériences pour voir sa réaction : jouez au jeu de hasard, creusez des trous avec la pelle (de toute façon vous ne pouvez pas le faire avec autre chose) ou tapez dans une poule. Retournez au village des Animaux et allez voir le morse qui est au sud du village. Faites-lui peur. Marine chantera et il tombera dans l'eau (pas très doué pour un morse...). Marine vous laissera ici (snif...).

Allez à l'est puis au nord jusqu'à ce que vous voyiez un gars qui est pas très content de vous voir (mais alors vraiment pas content du tout !). Tuez-le, prenez la clé, allez voir Marine pour apprendre la ballade du Poisson-rêve (elle se trouve au village des Animaux), et allez près de la grotte où il fallait délivrer Toutou. Dirigez-vous vers le nord puis à l'est. Un peu avant un téléporteur, il y a la serrure du prochain niveau. La cascade disparaîtra. Revenez sur vos pas et montez au premier escalier pour aller dans la grotte. Quand vous serez sorti de la grotte, il faudra se diriger vers l'est et sauter à l'endroit où il n'y a plus d'eau. Entrez donc dans le niveau 4 : l'abîme du poisson...

### L'abîme du poisson

Allez le plus possible vers le haut pour avoir la carte. Dans l'écran en-dessous, sautez le trou avec les bottes et la plume, faites exploser le rocher et poussez l'autre dans l'eau pour ouvrir le coffre. Allez deux fois en haut et faites péter le rocher avec une bombe pour ouvrir cet autre coffre. Retournez à l'entrée et tuez les deux piquants grâce au bouclier puis allez à droite. Ouvrez le coffre, éliminez tout le monde et allez en bas pour faire la même chose. Dirigez-vous

ensuite en haut à droite. Vous revoilà au grand trou. Sautez-le, allez à gauche et tuez les deux vers de terre. Il vous faudra les palmes pour aller chercher la clé. Continuez votre chemin vers le bas jusqu'à un coffre qui contient une petite clé. Retournez dans la salle où il y avait les deux vers de terre et allez en haut.

Le sous-boss :

Faites le tour du bloc central avec vos bottes et votre épée pour lui foncer dedans sans qu'il vous voie.

Après, allez en haut, tirez la poignée au maximum et allez vite à gauche. Ouvrez le coffre pour obtenir les palmes. Grâce à ça, vous pouvez nager comme un poisson. Allez sur chaque case qui brille en bas, et retenez l'ordre. Allez le plus à droite possible et prenez le sous-terrain.

Au deuxième écran, une clé tombera si vous avez bien tué les deux vers de terre tout à l'heure. Prenez-la et sortez. Reprenez le même chemin que tout à l'heure pour aller chercher l'autre petite clé, mais arrêtez-vous dans la salle où il y a les cases. Allez dessus en respectant l'ordre de tout à l'heure. Entrez dans le sous-terrain et, dans le deuxième écran, sautez sur le gros bloc et sortez. Allez en bas, ouvrez le coffre et descendez de cette plateforme. Allez à droite, actionnez l'interrupteur et rentrez dans le sous-terrain en haut. Allez à gauche, en haut et prenez cet autre passage.

Le boss :

Donnez-lui des coups d'épée sans faire attention à ce qu'il fait ni à ce qui passe à côté de vous.

Une fois battu, prenez le coeur, remontez à la surface et allez chercher la harpe du reflux.

Allez à l'ouest et apprenez la chanson de Mambo chez lui. Cette chanson vous permet de vous téléporter devant la maison de Monique, la fille qui peut vous vendre des remèdes.

### Pour ramener le fantôme chez lui

Vous pourrez remarquer qu'un fantôme vous suit depuis que vous avez fini le niveau 4, et que vous ne pouvez pas vous en débarrasser. Il veut rentrer chez lui. Retournez sur la plage, le plus à l'est possible. Après avoir traversé toute la plage, vous arriverez à un endroit où il y a autre chose que du sable et où se trouve une maison. C'est la maison du fantôme.

Entrez dedans, et, voyant que rien n'a changé, il voudra retourner à sa tombe. Allez devant la maison de la sorcière (celle qui vous a fabriqué de la poudre) et allez à l'ouest. Vous pouvez voir sa tombe. Allez donc au sud, et montez les escaliers. Vous pouvez dès maintenant avoir l'épée n°2 (voir la liste des quarts de coeur et des coquillages).

### Pour entrer dans le poisson-chat

Allez au croisement près du château et allez au sud jusqu'à de l'eau (il y a une sirène). Plongez, allez une fois au sud et repérez un petit chemin. Plongez avec B, et entrez dans le niveau 5.

### Le poisson-chat

Allez 2 fois à gauche et tuez tout le monde. Allez encore à gauche, ouvrez le coffre et prenez le passage. Faites un carré avec les 2 blocs séparés par des feuilles, prenez la clé et revenez sur vos pas, dans la salle où il y a quatre chauves-souris et un cuirassé.

Allez en haut jusqu'à un énorme squelette. Donnez-lui un coup d'épée, et utilisez vos bombes sur lui une fois qu'il est à terre (si vous avez l'épée n°2, vous pouvez aussi vous servir du laser qu'elle envoie quand vous avez tout vos coeurs). Après, il s'enfuira et vous pourrez aller à droite puis en haut. Là, il faut aller en haut, actionner l'interrupteur et aller à droite. Vous vous retrouverez encore devant votre grand ami le squelette.

Quand il se sera enfui, il faudra aller en haut jusqu'à un endroit où vous ne pourrez plus monter. Il faut tuer tout les vers de terre (il faut soulever des vases pour en tuer qui sont de l'autre côté des blocs). Allez en haut pour refaire la même chose que les fois précédentes avec votre ami. Allez à gauche pour prendre la carte, et retournez dans la salle où vous avez trouvé votre première petite clé (en allant vers la gauche depuis la première salle et en prenant le sous-terrain) pour aller à gauche. C'est la dernière fois que vous verrez votre ami, puisque après l'avoir tapé, il mourra. Il vous laissera le grappin. Retournez dans la salle où il y a un cuirassé et quatre chauves-souris et allez en haut, à gauche, en

haut puis encore à gauche. Accrochez-vous au bloc d'en face grâce au grappin, allez à gauche et accrochez-vous au coffre. Revenez sur vos pas et accrochez votre grappin sur le crochet (tout à droite). Traversez le pont et allez à gauche.

Le sous-boss :

Quand il ouvre l'oeil, donnez-lui un coup de grappin dedans. Quand il vous fonce dessus, sortez votre bouclier. Faites pareil pour le deuxième.

Ensuite, retournez dans la salle avant le deuxième combat contre le squelette (il y a quatre chemins et un bloc qu'il faut pousser pour passer). Allez à gauche et, quand vous verrez de l'eau, plongez dedans avec B. Ouvrez le coffre en sortant et retournez dans la salle où il y a les 5 blocs. Allez en haut, traversez le trou avec le grappin et allez à droite. Ouvrez le coffre, retournez dans la salle après le premier combat contre le squelette puis allez dans le sous-terrain. Une fois sorti, allez tout droit (n'entrez pas dans le sous-terrain que vous croiserez).

Le boss :

Faîte attention au truc qui tourne : mettez-vous dans un coin et, quand il est plus loin et que la petite bête sort de son trou, envoyez votre grappin dans sa bouche et donnez des coups d'épée dans son coeur (il ne faut pas être trop près de lui avec le grappin sinon il ne va pas sortir assez de son trou).

Une fois battu, prenez le coeur et allez chercher le xylophone marin.

## Troc

Vous n'êtes pas obligé de le faire maintenant, mais il faudra le faire pour finir le jeu...

Ananas contre hibiscus avec le gars qui est dans la montagne (vous avez dû le voir en allant au niveau 4).

Hibiscus contre lettre avec Chèvre (au village des Animaux).

Lettre contre balai avec Mr Wright (sa maison est dans le bois, à l'ouest du marais des anémones).

Balai contre hameçon avec la fille qui est au village des animaux (vous avez dû la voir en allant chez Chèvre).

Hameçon contre collier avec le pêcheur (depuis le village des Animaux, allez vers le sud jusqu'à un pont, sautez et plongez).

Collier contre écaille avec la sirène (vous avez dû la rencontrer en allant au niveau 5).

Retournez au pont où il y a le pêcheur, mais allez au sud et traversez l'eau grâce au grappin. Allez au nord, déposez votre écaille sur la sirène avec A, prenez le passage et allez en haut. Prenez la loupe et vous aurez fini le troc.

## À la recherche de la clé masque

Vérifier tout d'abord que vous avez votre arc. Ensuite, depuis le village des Animaux, allez 3 fois au nord, 4 fois à l'est, 2 fois au sud, une fois à l'ouest, faites bouger la statue qui vous gêne en la touchant, allez encore à l'ouest, au nord, au sud (en prenant le chemin à gauche), à l'ouest et au nord. Tuez le monstre avec les flèches et prenez la clé masque. Allez en haut, allumez les deux torches et regardez le marbre ancien.

Retournez en arrière jusqu'au premier endroit où vous ne verrez plus de statue, puis allez à l'ouest, au nord, à l'ouest, au sud et entrez dans le sous-terrain sous la statue de gauche. Une fois sorti, dirigez-vous vers le nord-est pour faire apparaître le niveau 6. Faites le tour et entrez dedans.

## Le temple du masque

Allez à gauche et en haut pour arriver dans une salle avec un interrupteur. Posez une bombe à côté et allez vite en haut à droite, derrière le bloc qui va se relever quand la bombe aura explosé (si vous vous en allez avant que la bombe n'explose, l'interrupteur ne sera pas déclenché). Faites exploser le mur à droite (entre les deux lumières) et, dans cette

nouvelle salle, tuez tous les vers qui sortent du sol puis prenez le sous-terrain.

Une fois sorti, tuez la chenille et, pour tuer les deux magiciens, immobilisez-en un (grâce au grappin), prenez-le et jetez-le sur l'autre. Achevez-le ensuite en posant une bombe ou en lui lançant des flèches. Allez en haut, ouvrez le coffre, soulevez le gros truc (on va appeler ça un bloc géant) et allez en haut. Pour ouvrir la salle de droite, prenez le bloc géant devant vous et jetez-le sur la porte. Vous pourrez prendre 100 rubis et aller en bas pour prendre 50 rubis. Retournez dans la salle où il y a l'interrupteur, posez une bombe à côté et allez en haut à gauche (comme pour la dernière fois, ne changez pas d'écran avant que la bombe n'ait explosée). Soulevez le vase dans le coin du haut (à gauche) et actionnez l'interrupteur.

Allez à gauche et éliminez tout le monde pour faire apparaître un coffre que vous allez devoir ouvrir. Allez en haut puis à droite pour avoir un bec de pierre. Revenez dans la salle précédente et ouvrez la porte en lançant un vase dessus. Allez à droite, prenez la boussole (dans le coffre), actionnez l'interrupteur et allez vers le bas pour arriver dans une salle dans laquelle tout le monde doit disparaître (sauf vous). Prenez la petite clé et allez dans la salle qui précède celle où il y a l'interrupteur (le dernier que vous avez vu). Prenez le bloc géant et jetez-le contre la porte pour qu'elle s'ouvre. Ouvrez le coffre dans cette nouvelle salle, actionnez l'interrupteur et lancez les têtes de cheval de façon à ce qu'elles soient toutes les deux debout. Retournez à l'entrée du niveau et allez à droite jusqu'à la salle dans laquelle les dalles vous attaquent. Sortez votre bouclier pour ne pas souffrir, allez en haut puis à droite en lançant un bloc géant sur la porte.

Tuez tout le monde et allez en haut jusqu'à un coffre qui contient une petite clé. Revenez ensuite dans la salle au-dessus de celle où les dalles vous attaquent, allez en haut, faites exploser le mur du haut au milieu (c'est un tout petit peu plus à gauche que le milieu) et allez en haut.

Le sous-boss :

Quand sa balle est par terre, prenez-la avant lui et jetez-la sur votre ennemi.

Allez en haut, soulevez le bloc géant de gauche et allez dans le sous-terrain. Une fois sorti, utilisez votre bouclier pour vous protéger des dalles qui vous foncent dessus, prenez la petite clé et allez en haut. Ouvrez la porte en lançant le gros bloc dessus et, dans cette nouvelle salle, mettez les deux têtes de cheval droites, allez à gauche et entrez dans le sous-terrain. Utilisez vos bottes pour ne pas vous faire écraser par ces blocs. Une fois sorti, tuez les 3 lapins en utilisant la même technique qu'avec les magiciens et en lançant des vases aussi. Vous pouvez aller en haut si vous voulez 200 rubis.

Allez en bas : vous rencontrerez le même sous-boss que dans le niveau trois et, comme la dernière fois, il faut leur faire avaler des bombes. Une fois battus, allez à gauche et utilisez votre grappin pour traverser le trou. Montez et ouvrez le coffre en jetant un vase dessus. Vous aurez la clé du boss. Actionnez l'interrupteur et retournez dans la salle du sous-boss (pas celui du niveau 3, mais le nouveau). Allez en haut puis dans le sous-terrain (sous le bloc géant) et, quand vous serez sorti, allez en bas. Tuez toutes les boules vertes, allez à droite et tuez le magicien pour pouvoir aller en haut. Si vous n'avez pas beaucoup de points de vie, allumez les 2 torches. Allez en haut.

Le boss :

Très simple : au début, protégez-vous des dalles et des vases grâce au bouclier. Ensuite, mettez-vous sur lui et, comme vous ne craignez pas l'explosion de vos bombes, posez-en à chaque fois que vous voyez son visage (après une explosion, il disparaît mais réapparaît ensuite).

Prenez le coeur et allez chercher le triangle de corail.

## Apprendre le chant des grenouilles

En sortant du village des Mouettes, dirigez-vous vers le sud, sautez les 3 trous grâce à vos bottes et à votre plume et lisez ce qu'il y a marqué sur les boîtes dans le bon ordre (elles sont dans le même alignement et dans la même direction que l'indique la flèche). Attention à ne pas lire deux fois la même case et donc à bien retenir le sens ! Quand vous aurez fini, vous verrez un sous-terrain se découvrir. Allez dedans et apprenez le chant des grenouilles pour la modeste somme de 300 rubis.

## À la recherche de la clé vautour



Allez au village des Mouettes, là où il y a une statue de coq. Poussez-la et allez ressusciter le coq volant (qu'on appellera Coq) en jouant le chant des grenouilles. Allez à la cordillère tartare (si vous continuez tout droit en prenant le chemin pour aller au niveau 4, il y aura des escaliers : c'est au nord) et entrez dans la petite grotte.

Poussez les pierres pour pouvoir aller au nord. Utilisez Coq pour traverser cet énorme trou. Prenez la clé vautour, sortez de la grotte et retournez sur vos pas, en bas des escaliers par lesquels vous êtes venus. Allez à l'est et pénétrez dans la grotte. Ensuite, allez tout droit jusqu'à la tour et enfoncez votre clé dans la serrure qui est au nord-ouest. Vous pouvez ensuite entrer dans le niveau 7, mais n'oubliez pas qu'après l'avoir terminé, Coq ne vous suivra plus.

### La tour du vautour

Allez 2 fois à droite et tuez les 2 gâteaux. Prenez la petite clé, allez en haut puis montez à l'étage. Allez en haut, à gauche et 2 fois en bas. Actionnez l'interrupteur et, dans la salle précédente, sautez dans le trou le plus à droite. Allez de nouveau à droite et montez à l'étage. En ouvrant le coffre, vous obtiendrez le bouclier reflet. Actionnez l'interrupteur et allez en haut. Prenez la grosse boule noire et jetez-la le plus près possible des 2 blocs de façon à ne pas avoir trop de mal à sortir de cette pièce avec.

Tirez la poignée pour écarter les deux blocs, puis allez vite chercher la grosse boule pour aller à gauche. Balancez-la sur la colonne pour la briser. Si jamais la boule tombe dans un trou, elle réapparaîtra dans la pièce précédente. Allez en bas et actionnez l'interrupteur. Retournez prendre la boule, lancez-la sur la colonne devant laquelle vous êtes passé puis reprenez-la. Allez ensuite en haut, à gauche, en haut puis en bas à gauche. Lancez la boule derrière la grille, vous la retrouverez tout à l'heure. Remontez et tuez les trois trucs pour avoir la boussole. Ensuite, montez par les escaliers. Allez à gauche et descendez deux fois. Prenez l'escalier. Allez en bas et tuez le monstre en prenant garde à ne pas tomber. Prenez la petite clé et allez à droite pour tuer les trois trucs. Un coffre apparaît. Retournez devant l'escalier par lequel vous êtes arrivé et allez en haut.

Mettez-vous dans un coin, protégez-vous grâce à votre bouclier et allez à droite. Si tout va bien, votre grosse boule est là et vous pouvez la jeter sur la colonne. Faites exploser le mur du bas, prenez votre boule, allez en bas et retournez dans la salle où il y avait les 3 petits monstres qui ont des signes de carte, lancez la boule vers le haut et retournez dans la salle en-dessous de celle où vous avez démolie la dernière colonne que vous avez vu. Faites de nouveau exploser le mur du bas, et accrochez-vous au coffre à droite. Prenez la boule, allez en haut et détruisez la dernière colonne. Maintenant, vous pouvez abandonner votre boule.

Tombez dans le trou : vous vous retrouverez à l'entrée du niveau. Allez au 1er étage (par la droite), allez en haut, à gauche et deux fois en bas pour actionner l'interrupteur. Tombez dans un trou et retournez au premier étage. Mettez-vous sur un des blocs qui se relève quand vous actionnez l'interrupteur et réactivez-le. Allez en bas puis à gauche et prenez l'escalier. Allez en haut puis à droite.

Le sous-boss :

Débrouillez-vous pour tuer tous les petits trucs volants. Le mieux est de ne pas bouger et de donner des coups d'épée tout le temps.

Allez en haut et rapprochez les deux blocs pour qu'ils se touchent. Prenez la clé du boss et allez en bas, deux fois à gauche puis en haut. Montez les escaliers et accrochez-vous au bloc en face. Allez en bas, à droite, prenez l'escalier et montez à l'échelle.

Le boss :

Prenez votre grappin et lancez-le dans son bec. Vous pouvez le faire quand il se balade ou quand il fonce sur vous. Quand il vous envoie des plumes, sortez votre bouclier et dirigez-vous vers lui pour ne pas tomber. Si vous tombez, vous devrez recommencer à zéro ce boss.

Ensuite, prenez le coeur, redescendez et sautez à droite pour aller prendre l'orgue de l'embellie.

### Pour aller dans le roc de la tortue

Vous avez désormais 7 instruments, ce qui veut dire qu'il ne vous reste plus qu'un niveau avant de pouvoir accéder à l'oeuf sacré. Notez que Coq ne vous suit plus. Une fois sorti du niveau 7, sautez en bas à droite, allez à l'est et entrez

dans la grotte. Quand vous serez sorti, vous devrez aller dans une autre grotte à l'ouest. Une fois cette grotte traversée, allez de nouveau à l'ouest, montez les escaliers et allez encore à l'ouest, mais cette fois jusqu'à un précipice. Pour le traverser, accrochez-vous à la pierre d'en face avec le grappin. Quand vous verrez Marine, il faudra faire comme si elle n'était pas là et s'accrocher en face.

Après avoir parlé au hibou, allez à l'ouest et coupez la feuille pour pouvoir entrer dans ce sous-terrain. Une fois sorti, utilisez votre bouclier pour éviter les pierres qui vous tombent dessus.

Une fois en haut, allez deux fois à l'ouest et une fois au sud. Posez une bombe en haut pour permettre l'accès à cette grotte. Dedans, il faut utiliser votre bouclier pour ne pas se faire toucher par la flamme. Allez tout droit jusqu'à une statue de pierre. Jouez le chant des grenouilles et tuez-la. Ensuite, pénétrez dans le niveau 8...

### Le roc de la tortue

Allez en haut, tuez le truc volant grâce au grappin puis allez à gauche. Tuez les 3 lézards et allez en haut pour voir le sous-boss du niveau 2. Vous l'avez sûrement deviné, il faut le tuer. Allez à gauche et poussez la serpillière que vous dirigez ensuite. Il ne vous reste plus qu'à effacer tous les trous avec pour faire apparaître un coffre qui contient 20 rubis (chouette !).

Allez en bas puis à gauche. Cette fois, c'est le sous-boss du niveau 1 que vous allez devoir combattre (toujours aussi facile). Allez en bas, détruisez le truc qui aspire et ouvrez le coffre qui contient la boussole. Maintenant, allez deux fois en haut, tuez le monstre volant et prenez la petite clé. Revenez dans la deuxième salle de ce donjon, tuez le monstre volant et allez à droite. Actionnez l'interrupteur qui est sous le vase le plus en haut à gauche. Allez en bas et tuez les deux trucs avec les bottes et l'épée. Entrez dans le sous-terrain. Une fois sorti, évitez le laser (utilisez votre bouclier) et allez derrière le vase. Soulevez-le et actionnez l'interrupteur. Allez en bas, et combattez le sous-boss du niveau 6. Continuez vers le bas et entrez dans le sous-terrain. Une fois sorti, faites exploser le mur du bas et allez chercher la carte. Reprenez le sous-terrain et allez retuer le sous-boss du niveau 6. Allez à gauche, effacez tous les trous avec la serpillière et prenez la petite clé. Retournez de nouveau dans la deuxième salle et allez en haut puis à droite. Faites passer la serpillière entre les deux blocs en haut et faites tomber celui de droite dans l'eau (ou plutôt dans le liquide bizarre). Allez ensuite en haut, deux fois à droite, en haut et tuez les petits boules de terre.

Allez en haut, tuez les deux espèces de momies en bougeant tout le temps pour ne pas tomber dans un trou (vous pouvez faire l'essai si ça vous amuse) et allez deux fois à gauche (ne tuez pas le sous-boss du niveau 3, ce serait gâcher vos bombes). Allez en haut et accrochez-vous au coffre pour prendre un remède. Si vous n'avez pas changé d'écran, tombez dans l'eau (si vous en avez changé, débrouillez-vous pour retourner après la salle du sous-boss du niveau 3), allez en bas puis deux fois à gauche. Montez les escaliers. Vous vous retrouverez dehors. Allez à droite et entrez dans le téléporteur si vous voulez. Ensuite, allez à droite pour revenir dans le niveau. Tuez le sous-boss du niveau 3 et ouvrez le coffre. Allez ensuite 3 fois à gauche puis en bas. Tirez dans la statuette avec vos flèches, prenez la petite clé et allez à gauche pour prendre une autre petite clé dans le coffre. Allez en bas, sautez et retournez dans la deuxième salle (vers la droite). Allez en haut puis deux fois à droite.

Faites exploser le mur de droite et actionnez l'interrupteur. Retournez dans la deuxième salle, allez en haut, à droite, en haut et deux fois à droite. Allez en haut et faites exploser le mur à gauche. Évitez de tomber dans le trou au milieu de la salle et allez deux fois à gauche. Montez en haut à droite et accrochez-vous à un des blocs pour entrer dans le sous-terrain. Une fois sorti, allez en bas.

Le sous-boss :

Faites attention à ses coups de poing et passez derrière lui pour lui donner des coups d'épée dans le dos.

Une fois battu, allez en haut et prenez le bâton de feu qui se trouve dans le coffre. Retournez dans la deuxième salle (vous pouvez vous servir du téléporteur), tuez le monstre volant avec le bâton de feu (ça va plus vite qu'avec le grappin) et allez à gauche. Tuez les lézards, allez en haut, tuez le sous-boss du niveau 2 et allez à gauche. Allez en haut et allumez les deux torches avec le bâton de feu. Ouvrez le coffre. Comme d'habitude, retournez dans la deuxième salle et allez en haut. Prenez le sous-terrain à droite. A l'intérieur, brûlez les blocs de glace avec le bâton de feu.

Une fois sorti, allez à gauche. Vous vous retrouverez devant le sous-boss du niveau 4. Pas compliqué pour savoir ce qu'il faut lui faire. Allez en haut et effacez tous les trous avec la serpillière. Ouvrez le coffre, retournez dans la deuxième salle, montez et allez devant cette autre serpillière. Allez à droite et allez dans le sous-terrain. Débrouillez-vous pour



ressortir et allez en haut.

Le boss :

Envoyez sans arrêt des flammes avec le bâton de feu.

Prenez le coeur et allez chercher le tambour des marées.

### L'oeuf sacré

Maintenant que vous avez les 8 instruments des sirènes, allez dans la bibliothèque du village des Mouettes et cherchez le livre qui donne le sens dans lequel il faut tourner dans l'oeuf. Retenez bien ce qu'il vous dira et notez-le si besoin. Maintenant, allez devant l'oeuf sacré (à l'est du niveau 2) et jouez la ballade du poisson rêve (la première chanson que vous avez appris). Une fois dans l'oeuf, allez en haut. Vous tomberez dans un trou et il faudra ensuite tourner comme le livre l'indiquait. Vous vous retrouverez devant un trou. Sautez dedans.

### Le combat final

Vous voici devant le boss final. Voici comment le tuer.

1ère transformation : utilisez la poudre.

2e transformation : utilisez l'épée pour renvoyer les grosses boules sur lui. Quand il en envoie des petites, sautez avec la plume ou écartez-vous.

3e transformation : donnez-lui des coups d'épée dans la queue.

4e transformation : faites tourner votre épée pour le toucher. Évitez ses chauve-souris en feu !

5e transformation : un coup de bâton de feu dans la tête.

6e transformation : envoyez-lui des flèches dans l'oeil quand il l'ouvre. Sautez pour éviter ses pattes.

Si jamais vous n'avez plus de flèches, vous ne pouvez pas faire autrement que de mourir...

Enfin... Vous avez fini le jeu. Montez l'escalier et regardez la magnifique fin de The Legend of Zelda : Link's Awakening DX.

## Photos

Avant de prendre toutes ces photos, vous devez aller voir le photographe (photo n°1).

### N°1 : H 4

Allez chez le photographe et parlez lui. Il vous prendra en photo. Si vous dites non à chaque question qu'il vous pose, il finira par vous jeter contre le rideau et prendra quand même sa photo.

### N°2 : A 16

Quand Marine vous suit, allez sur la plage, le plus au sud-ouest possible.

### N°3 : A 11

Quand Marine vous suit, allez au village des Mouettes, à l'ouest, dans un puit. Marine vous tombera dessus.

### N°4 : C 10

Quand Marine vous suit, allez au village des Mouettes, devant la tombe du coq volant.

### N°5 : B 12

Allez au village des Mouettes et regardez par la fenêtre de chez Pépé le Ramollo.

## N°6 : B 11

Approchez-vous de Toutou au village des Mouettes (Toutou c'est la grosse boule noire reliée à un poteau par une chaîne et c'est un chien).

## N°7 : D 10

Volez un objet dans le bazar du village des Mouettes.

## N°8 : J 15

Après avoir rendu l'hameçon au pêcheur sous le pont (voir la partie troc de la soluce), retournez le voir et parlez-lui pour qu'il pêche le photographe.

## N°9 : N 13

Avec la loupe (voir la partie troc de la soluce), allez voir Zora dans sa maison au village des Animaux.

## N°10 : J 8

Avant d'avoir récupéré les cinq feuilles d'or de Richard et d'avoir ouvert la porte du château, allez en J 8 et collez-vous à la grande porte en bois.

## N°11 : E 7

Après avoir ramené le fantôme à sa tombe, allez à côté.

## N°12 : N 1

Allez à cet endroit, traversez le pont et revenez dessus. Le photographe arrivera et voudra tellement reculer qu'il tombera (pas très doué pour une souris-photographe).

## Coquillages et quarts de coeur

Vous pouvez regarder la carte pour savoir où se trouvent les coquillages et les quarts de coeur.

### Coquillages

Quand vous avez 5 coquillages, vous pouvez aller à la maison des coquillages pour en avoir un sixième, et c'est pareil pour quand vous en avez 10.

### Quarts de coeur

## SE PROTÉGER DES COCOTTES

Si vous attaquez trop longtemps une cocotte, en principe au bout de 30 à 40 coups d'épée, celle-ci fera appel à ses amies pour vous donner une bonne leçon. La meilleure solution pour les éviter reste de changer de zone, mais vous pouvez également utiliser le bracelet sur la cocotte contre laquelle vous vous étiez acharné. En effet, tant que vous la porterez, ses amies qui vous attaquaient disparaîtront de l'écran, pensant que vous l'avez prise en kidnapping, et vous laisseront alors tranquille.

## LA QUÊTE DES ÉCHANGES

Pendant l'aventure, vous aurez besoin de certains objets pour avancer. Et pour obtenir ces objets, il faut compléter une suite d'échanges, qui est la suivante :

- 1) Jouet Yoshi : Il s'obtient au jeu de hasard en D12
- 2) Ruban : Pour obtenir le ruban, il faut parler à la maman dans la maison en C9, au village des Mouettes
- 3) Pâtée pour chien : Toujours au village des mouettes, parler au chien dans la niche en B11
- 4) Bananes : Rendez visite à Alligobanane sur la Plage Coco en D15, et donnez-lui la pâtée
- 5) Bâton : Pour obtenir le bâton, il faut donner les bananes au singe en L8
- 6) Miel : Donnez les Bananes à Tarkin en H9
- 7) Ananas : Donnez le miel à l'Ours au village des animaux, en N14
- 8) Hibiscus : Dans la Cordillère Tartare, trouvez le Papa en J2, et donnez-lui l'Ananas en échange de l'Hibiscus
- 9) Lettre pour Mr Wright : Donnez l'hibiscus à la chèvre du village des animaux en N13
- 10) Balai : Pour obtenir le balai, apportez la Lettre à Mr Wright au Nord de la Forêt, en A4
- 11) Hameçon : Donnez le Balai à la Mamie au Village des Mouettes en B12
- 12) Collier : Allez voir le pêcheur caché sous le pont en K15 (pour le trouver, il faut appuyer sur le bouton B pour plonger sous l'eau, à côté du pont)
- 13) Ecaille de sirène : Rendez son collier à la sirène en J13
- 14) Loupe : Allez trouver la statue en J15 et utilisez l'écaille précédemment obtenue.

## REMIX DU THÈME PRINCIPAL

A l'écran de choix des fichiers, tapez le nom "LOLO" et appuyez sur Start. Un remix du thème principal du jeu se lancera.

## CARBONISER LES POULETS

Utilisez de la poudre sur une poule afin de vous en débarrasser, cette dernière sera carbonisée.

Note : cela fonctionne aussi pour les renards.

## GOOMBAS ET COEURS

Lorsque vous écrasez un Goomba, ce dernier a tendance à lâcher à sa mort quelques cœurs. Il vous suffit de réitérer l'opération si vous n'avez plus de vie.

## TIRER DES FLÈCHES EXPLOSIVES

Sélectionnez les bombes et les flèches lorsque vous en avez et appuyez sur les boutons A et B simultanément. Une flèche explosive sera tirée.

## VAINCRE LES MAGICIENS PLUS FACILEMENT

Dans quelques donjons, il y a des magiciens sur lesquels il faut tirer une flèche ou lancer une bombe. Afin de les vaincre sans difficulté, utilisez le boomerang sur l'un d'eux, et ce dernier se verra paralysé. Profitez-en pour le porter et le lancer sur un autre, qui sera anéanti d'un coup.

# The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D

© Nintendo / Grezzo 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## ➤ AVOIR LES FLÈCHES

### Flèches de feu

Vous obtiendrez les flèches de feu une fois le temple de l'eau achevé. Rendez-vous au Lac Hylia durant la nuit, dirigez-vous sur le petite île où se trouve un arbre mort, placez-vous sur la pierre tombale et attendez que le soleil apparaisse. Sortez alors votre arc, visez le soleil entre les deux piliers de l'ilot voisin et décochez une flèche. C'est alors que tombent les flèches de feu sur l'ilot voisin, allez les récupérer à la nage.

### Flèche de glace

Pour obtenir ces flèches il vous faut traverser avec succès le gymnase Gêrudo (situé sur la droite de la forteresse). Il s'agit plus d'un mini-labyrinthe, vous devez trouver diverses clés afin de progresser jusqu'au bout de cet endroit, vous trouverez alors un coffre contenant les flèches de glace.

### Flèches de lumière

Une fois les cinq temples achevés vous devez retourner au temple du temps dans le ville d'Hyrule, Zelda vous remettra ces flèches (nécessaires pour battre Ganondorf et Ganon) au cours d'une vidéo.

## ➤ MONTER EPONA

Pour obtenir Epona, il vous faut tout d'abord apprendre le chant d'Epona. Allez donc au ranch Lon Lon étant enfant, parlez à Malon près de l'enclos, parlez-lui, sortez votre ocarina et elle vous enseignera le chant d'Epona. La suite de l'opération s'effectue à l'âge adulte, retournez au ranch, allez voir Ingo et demandez à faire un tour en cheval. Sortez alors votre ocarina, jouez le chant d'Epona et Epona viendra à vous. Montez-la, allez voir Ingo et parlez-lui depuis le dos de votre monture pour lui demander de faire une course contre lui : si vous gagnez, Epona sera vôtre. Triomphez lors de la course (courrez près de l'enclos pour avoir le moins de chemin possible à parcourir) et Epona vous appartient. Malheureusement Ingo ne vous laisse quitter cet endroit, prenez de l'élan et sautez par dessus la grille bloquant la sortie vers les bâtiments du ranch pour retourner sur la plaine d'Hyrule. Epona en votre possession vous pouvez désormais vous déplacer beaucoup plus rapidement. Si jamais vous perdez de vue votre cheval jouez le chant d'Epona et il viendra vers vous.

## EMBLACEMENT DES QUATRE BOUTEILLES

### Bouteille 1

La première bouteille s'obtient étant enfant, allez au ranch Lon Lon, entrez dans la maison sur la gauche et jouez au jeu des super-cocottes avec Talon. Repérez les trois super-cocottes dans le temps imparti et vous obtiendrez la première bouteille, remplie de lait.

### Bouteille 2

Cette bouteille s'obtient elle aussi durant votre enfance. Rendez-vous au village Cocorico, allez au fond à droite du village et parlez à la villageoise. Elle vous demande de ramener dans leur enclos les poules qui se sont enfuies (voir notre solution ci-dessous pour repérer les poules), faites-le et elle vous remettra une bouteille.

### Bouteille 3

Encore une bouteille que vous gagnerez étant jeune. Vous ne pouvez la louper car il s'agit de la bouteille contenant le message de la princesse Ruto (princesse Zora), message disant que Ruto se trouve dans le ventre de Jabu-Jabu (il s'agit d'un point obligatoire de la quête car ce message, une fois montré au roi Zora, vous permettra d'accéder à Jabu-Jabu).

### Bouteille 4

La dernière bouteille s'obtient étant adulte, une fois l'arc en votre possession. Chassez les 10 fantômes présents dans la plaine d'Hyrule, tuez-les et ramassez leur âmes dans des bouteilles pour les revendre au marchand à l'entrée d'Hyrule (sur la droite, après le pont-levis). Une fois les 10 âmes vendues le marchand vous remettra la dernière bouteille.

## OBTENIR L'ÉPÉE DE BIGGORON

L'épée de Biggoron est la troisième et dernière épée du jeu, elle est la plus puissante et la plus longue de toutes, et surtout elle ne se brise pas !

Quand Link est adulte, allez voir la fille qui voulait que vous retrouviez ses poules dans le village Cocorico quand Link était enfant. Elle va vous donner un oeuf. Attendez qu'il éclore et allez réveiller Talon avec, ce dernier dort dans une maison au centre du village. Ramenez-le ensuite à la fille et elle vous remet un poulet bleu. Réveillez son frère qui dort dans les bois perdus avec ce poulet (une fois dans les bois allez une fois à gauche pour le trouver), il vous donnera alors un champignon que vous devrez rapidement apporter dans le magasin de potions dans le village Cocorico. Pour vous y rendre, vous devez aller dans le magasin d'objets sur la gauche du village et passer par le côté. Vous serez alors à l'arrière du magasin, descendez en bas et montez le long des escaliers à droite. Entrez et donnez le champignon à la sorcière et elle vous en fait une mixture. Apportez ensuite cette mixture à la fille qui se trouve à l'endroit où dormait l'homme qui vous a remis les champignons. Elle vous remet une scie en échange de la mixture, rendez-vous maintenant à la vallée Gérudo, donnez cette scie à l'ouvrier près de la tente (il vous faut Epona pour l'atteindre) pour obtenir l'épée cassée. Direction le mont du péril, grimpez en haut du mont et parlez au grand Goron : il pourra réparer votre épée si vous pouvez le guérir. Prenez son ordonnance et allez voir le roi Zora pour qu'il vous donne une grenouille. Allez rapidement voir le scientifique dans la maison du lac Hylia et il vous confectionne des gouttes pour les yeux du Goron. Pas de temps à perdre, retournez voir le Goron et donnez-lui les gouttes avant qu'elles ne tournent. Attendez ensuite quelques jours le temps qu'il fabrique votre épée (jouez le chant du Soleil si vous êtes pressé) puis reparlez-lui et il vous remet l'épée.

## 📌 OBTENIR DE GRANDS CARQUOIS

### Carquois de 40 flèches

Quand vous êtes grand, allez au stand de tir du village Cocorico. Faites un sans faute et vous obtiendrez le nouveau carquois, vous permettant ainsi de porter 10 flèches de plus.

### Carquois de 50 flèches

Assurez-vous d'avoir déjà le carquois de 40 flèches, puis allez à la vallée Gerudo. Après avoir délivré les quatre ouvriers dans la forteresse, prenez la montée sur la droite de la forteresse avec Epona et faites le concours d'archerie montée. Obtenez une fois 1000 points pour ensuite tenter votre chance sur 1500 (n'oubliez pas de casser les jarres qui valent chacune 100 points). Si vous réussissez les 1500 points, vous obtiendrez le carquois de 50 flèches.

## 📌 TROUVER LES CRISTAUX DE MAGIE

### Feu de Din

Une fois les bombes en votre possession, retournez au château d'Hyrule (durant votre enfance). Après avoir passé la grille, vous verrez un rocher qui bloque un passage sur la droite. Détruisez-le avec une bombe, passez par l'ouverture ainsi dégagée pour rentrer dans une fontaine. Sortez votre ocarina, jouez la berceuse de Zelda pour faire sortir la fée, cette dernière vous remettra ce pouvoir.

### Vent de Farore

Quand vous êtes petit, allez à la fontaine Zora et repérez la petite île dans un coin avec de nombreux rochers. Détruisez-les avec des bombes, passez par l'ouverture pour atteindre une fontaine, jouez la berceuse de Zelda pour appeler la fée, elle vous apprendra le vent de Farore.

### Amour de Nayru

L'entrée de la fontaine se trouve dans la zone du colosse du désert. Allez sur la droite, repérez la fente dans le mur et placez une bombe pour révéler un passage. Empruntez-le pour atteindre la fontaine, jouez la berceuse de Zelda pour que vienne la fée et vous apprendrez ce dernier sort.

## 📌 EMBLEMENTS DES QUARTS DE COEUR

### Dans le village d'Hyrule quand vous êtes enfant

Il y a un quart de coeur bien caché. Entrez dans le village de nuit, allez dans la seconde ruelle, dans une des maisons, une femme a perdu son chien. Vous remarquerez qu'il y a beaucoup de chiens dehors. Le sien est blanc et se trouve sur la place du marché près de l'entrée du tir au lance-pierres. Allez près du chien pour qu'il vous suive, ramenez-le en ne le perdant pas de vue. Sa maîtresse vous donnera alors un quart de coeur.

### Dans les bois perdus

a) Jouez le chant de Saria au joueur de flûte.

b) En entrant, tournez à droite. Descendez le long de l'échelle et allez sur le tronc d'arbre. Sortez votre ocarina et deux petits monstres vont apparaître. Ils vous demanderont de les accompagner. Faites-le 3 fois et vous obtiendrez un quart de coeur.

### Cratère du mont du péril

Quand vous êtes au cratère, allez tout droit et sautez dans le trou qui se trouve devant vous. A la place de sauter, Link va descendre une sorte d'échelle en liane. Descendez tout droit et vous trouverez un quart de coeur.

### Après le médaillon de feu

Après avoir passé le Médaillon de Feu (pas le pendentif mais le médaillon), redevenez petit. Ensuite, jouez le Boléro du feu pour retourner au mont du péril. Plantez un haricot magique à votre gauche. Quand vous redeviendrez adulte, utilisez le haricot pour gagner un quart de coeur.

### Quart de coeur caché

Un quart de coeur est introuvable si vous n'avez pas de Rumble Pack. Voici son emplacement : quand vous êtes petit, promenez-vous la nuit dans la plaine d'Hyrule vers le haut de la carte, au-dessus du Ranch Lon Lon. A côté du château, vous verrez un arbre isolé, placez une bombe au pied de l'arbre et un passage secret apparaîtra ! Il faut avoir les bottes en plomb et la tunique bleue pour avoir le quart de coeur.

### Fleuve Zora

Vous verrez des branches au milieu du fleuve, montez dessus et sortez votre Ocarina. Tous les crapauds vont sortir, jouez alors les chants suivants : Berceuse de Zelda, Chant de Saria, Chant des Tempêtes, Chant d'Epona, Chant du Soleil, Chant Du Temps, Chant de l' épouvantail. Vous gagnerez ainsi un quart de coeur. De plus, les crapauds vous proposeront un nouveau petit jeu avec à la clé un autre quart de coeur.

### Lac Hylia

Quand vous êtes petit, allez pêcher dans le lac Hylia et pêchez le gros poisson dans le centre de l'étang. Montrez-le au tenancier à l'entrée et il vous donnera un quart de coeur.

### Cimetière

- a) Quand vous êtes petit, demandez au fossoyeur de creuser où il y a des ronds de terre.
- b) Plantez un haricot magique sur la gauche du cimetière lorsque vous êtes petit. Retournez-y en étant grand et le haricot aura poussé. Montez dessus et utilisez-le pour gagner la plate-forme en hauteur. Brisez la caisse et vous trouverez le quart de coeur

### Ranch Lon Lon

Allez dans la tour derrière l'enclos, déplacez les caisses et entrez dans le trou. Le quart de coeur est dans la paille.

### Village Goron

Vous avez sûrement repéré la grande amphore en bas au centre du village des Gorons. Pour obtenir un quart de coeur et un maximum de rubis, il faut lancer des bombes à l'intérieur.



## ASTUCES AU VILLAGE COCORICO

### Attraper les poules

Dans le village Cocorico, la dernière poule se trouve dans la caisse à l'entrée du village sur la droite.

### Gagner 200 rubis

Déposez une bombe au milieu de la grande place vide du village Cocorico. Un trou apparaîtra. Tombez dedans et tuez les 2 momies. Un coffre apparaît, ouvrez-le : 200 rubis.

### 101ème Skultulla d'or

Attrapez toutes les poules au village Cocorico. Allez ensuite dans l'enclos des poules, et faites un feu de Din. La 101ème Skultulla d'or tombera alors dans l'enclos.

## ASTUCES AVEC LES VACHES

### Gagner une vache

Quand vous êtes grand et que vous avez déjà obtenu Epona, retournez dans ranch Lon Lon et parlez à Malon. Elle vous proposera alors de faire une course gratuitement. Acceptez. Si vous faites la course en moins de 50 secondes, vous gagnerez une vache qui sera dans votre maison située dans la forêt Kokiri.

### Obtenir du lait

Quand vous rencontrez une vache hors du ranch, jouez-lui le chant d'Epona. Si vous avez une bouteille vide, elle se remplira de lait.

## LIEUX POUR VENDRE LES MASQUES

Masque du renard : Au garde à côté de la grille sur la gauche, dans le village Cocorico.

Masque de mort : Au bonhomme qui joue de la flûte dans les bois perdus.

Masque d'effroi : Au gars dans le cimetière qui se prend pour Igor.

Masque de lapin : Au gars qui court autour du Lon Lon Ranch (attendez qu'il s'arrête).

Masque de vérité : Servez-vous en pour entendre le secret des pierres qui donne l'heure.

Les masques Goron, Zora et Gerudo ne sont pas à vendre.

## CHANT DES TEMPÊTES

Après le temple de l'eau, vous devez apprendre le chant des tempêtes pour récupérer le monocle de vérité et ensuite pouvoir faire le temple de l'ombre. Pour cela, allez dans le village Cocorico et entrez dans le moulin. Parlez au bonhomme : il vous parlera d'un garçon il y a 7 ans avec son ocarina. A votre tour, sortez votre ocarina, et approchez-vous de lui et parlez-lui, il vous apprendra le chant des tempêtes.

## ECAILLE D'OR

Lorsque vous êtes adulte, allez au stand de pêche du lac Hylia. Si vous pêchez un très gros poisson (15 livres au minimum), vous gagnerez l'Ecaille d'or. Elle vous permettra de plonger jusqu'à 9 mètres, et d'accéder ainsi à des endroits secrets.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

Note : Solution réalisée à partir de la version N64.

Attention, le chemin présenté dans cette solution ne constitue pas le parcours le plus instinctif. Il est toutefois le plus efficace car il vous permet de récupérer dès que possible un maximum de bonus afin de faciliter le plus possible votre aventure. Attendez-vous donc à faire de nombreux détours. Mais vous n'êtes pas obligés d'effectuer toutes les quêtes annexes au moment où elles sont énoncées, bien que cela soit conseillé.

Un terrible danger menace le monde d'Hyrule. Le vénérable arbre Mojo, l'ayant ressenti, demande à Navi d'aller vous chercher car il souhaite s'entretenir avec vous. Le monde court un grave danger et son destin repose sur vos épaules. Après cette petite introduction Navi part vous chercher et vous trouve endormi dans votre hutte. Après un réveil difficile elle vous explique que l'arbre Mojo souhaite vous voir. De plus, comme il est coutume dans la forêt où vous vivez, vous devez avoir une fée pour vous accompagner et Navi a été désignée pour remplir ce rôle. Elle sera votre "partenaire" le long de vos périples et vous sera parfois d'une précieuse aide. La discussion finie, sortez de votre hutte en franchissant la porte en haut à gauche.

### Au secours de l'arbre Mojo

#### La forêt Kokiri

Commencez par fouiller la forêt et parlez à tous les autres enfants vivant avec vous afin de gagner des bonus et des informations intéressantes. Vous ferez entre autre la connaissance de Mido, un jeune Kokiri se croyant comme votre supérieur, qui croisera votre route et vous obligera à récupérer une épée et un bouclier pour pouvoir aller rendre visite à l'arbre Mojo. Direction donc le terrain d'entraînement situé légèrement en hauteur dans le village. Faites quelques exercices si vous le souhaitez afin de vous familiariser avec les commandes du jeu puis localisez l'ouverture située en bas du mur au fond de ce terrain d'entraînement. Glissez-vous dans cette ouverture en rampant, avancez, puis relevez-vous de l'autre côté du mur. Avancez légèrement jusqu'au croisement et attendez qu'une énorme boule passe devant vous. Cette dernière passée, avancez dans le passage et allez rapidement à droite. Progressez jusqu'à ce que le chemin tourne, regardez alors de l'autre côté pour apercevoir un coffre. Ouvrez-le et vous trouvez une épée. Cela constitue votre première arme et vous l'utiliserez durant toute votre enfance; attention toutefois vous ne pourrez plus l'utiliser étant adulte, mais vous trouverez d'autres épées en temps voulu. Faites maintenant demi-tour (attention à la boule) et retournez au coeur du village. Explorez-le pour récupérer 40 rubis (pensez à bien fouiller les fourrés) puis

dirigez-vous dans la boutique du village. Vos 40 rubis vous permettent d'acheter un bouclier, faites-le. Ressortez maintenant de la boutique puis équipez votre épée et votre bouclier. Allez maintenant voir Mido, ce dernier vous laisse passer étant donné que vous possédez épée et bouclier. Avancez donc rapidement le long du chemin situé derrière lui et vous arrivez devant l'arbre Mojo. Petite discussion avec ce dernier et il vous demande d'éliminer le mal qui règne en lui, vous acceptez, la porte s'ouvre, entrez dans l'arbre Mojo.

## L'arbre Mojo

Avancez un peu dans l'arbre et éliminez vos premiers adversaires grâce à votre épée. Vous récupérez ainsi deux nouveaux objets : les bâtons Mojo et les noix Mojo. Les bâtons peuvent jouer plusieurs rôles : vous pouvez vous en servir comme d'une épée (bien qu'ils soient beaucoup moins résistants), mais ils vous permettront surtout par la suite, et durant une grande partie de votre aventure d'allumer des torches. Les noix quant à elles sont des objets que vous lancez sur les adversaires, elles les glacent pendant un certain temps, vous laissant ainsi la possibilité de les attaquer à l'épée sans prendre de risques. Tournez maintenant sur la gauche et gravissez l'échelle. Avancez le long du chemin tout en sautant au-dessus des trous, vous arrivez devant un gros coffre. Ouvrez-le, vous récupérez le plan du donjon. Les plans sont d'une grande utilité pour connaître la configuration des donjons. Continuez votre progression le long du chemin puis ouvrez la porte tout à droite. Vous entrez dans une nouvelle salle et la porte se bloque derrière vous. Vous voilà obligé de combattre un nouvel adversaire : un petit arbre Mojo. Pour en venir à bout restez à distance de lui et utilisez votre bouclier pour lui renvoyer les noix qu'il vous lance. Ces dernières le blesseront en le touchant. L'adversaire vaincu, il vous donne une petite astuce avant de vous laisser, puis les portes se débloquent. Traversez la salle et franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu dans la salle suivante et grimpez sur la plate-forme au centre de la pièce, ouvrez le coffre : vous trouvez un lance-pierres. Le lance-pierres est une arme de combat à distance très utile puisqu'il vous permet de lancer des petites noix Mojo sur les adversaires (il vous permettra aussi de temps en temps d'actionner des interrupteurs).

Équipez donc ce lance-pierres et localisez l'échelle accrochée au mur au-dessus de la porte par laquelle vous êtes entrés dans cette pièce. Tirez-lui alors dessus avec votre lance-pierres et cette dernière tombe. Utilisez-la pour atteindre la porte et quittez cette salle.

Retournez maintenant vers le coffre qui renfermait la carte du donjon et examinez le lierre situé le long du mur. Regardez en hauteur et vous apercevez des Skulltulas. Tuez-les grâce à votre lance-pierres puis grimpez le long de ce lierre. Arrivé au niveau supérieur allez sur la droite et franchissez la porte. Dans la nouvelle pièce placez-vous sur l'interrupteur pour l'actionner, des plates-formes apparaissent, servez-vous en pour traverser la salle. Une fois de l'autre côté ouvrez le coffre : vous obtenez un compas. Compas et carte du donjon sont liés, le compas vous permet de savoir votre position exacte dans le donjon, le lieu d'où vous venez et les endroits fréquentés.

Faites maintenant demi-tour à l'entrée de cette salle, utilisez un bâton Mojo en le plaçant sur la torche allumée puis sur la torche éteinte de l'autre côté de la pièce (utilisez les plates-formes et faites vite avant que le bâton ne soit consommé) afin de l'allumer, la porte s'ouvre. Ressortez donc de cette salle, vous voici de retour dans la pièce centrale de l'arbre.

Regardez au centre de ce passage circulaire et éliminez la Skulltula avec votre épée lorsqu'elle se tourne et vous expose son ventre. Approchez-vous maintenant du trou circulaire et regardez en bas. Localisez bien l'énorme toile d'araignée située en bas au centre de la pièce et sautez dans le vide pour retomber dessus. La violence de la chute la détruit, vous passez au travers et arrivez dans une nouvelle zone. Par chance vous tombez dans de l'eau, le choc est sans gravité. Allez un peu sur la gauche et grimpez sur la plate-forme. Examinez cette pièce, vous repérez trois Skulltulas, et l'une d'entre elles semble différente : en effet il s'agit d'une Skulltula d'or, elles sont très rares (au nombre de cent dans le jeu) et lorsque vous les tuez vous obtenez un emblème, symbole de votre victoire. Vous pourrez plus tard, grâce à ces emblèmes obtenir des bonus intéressants. Commencez donc par éliminer ces trois Skulltulas (pensez à prendre l'emblème une fois la Skulltula d'or exterminée) puis actionnez l'interrupteur situé sur l'autre plate-forme. Une torche s'allume, sortez un bâton Mojo et allumez-le. Faites maintenant demi-tour sur la plate-forme précédente (attention à marcher là où l'eau est peu profonde pour ne pas éteindre le bâton), allez vite sur la gauche et mettez le feu à la toile d'araignée bloquant la porte (si elle ne prend pas feu au contact du bâton, donnez-en un coup dessus). La porte est maintenant accessible, franchissez-la. Vous voici dans une nouvelle salle, éliminez l'ennemi (même méthode que précédemment) et récupérez l'indice, puis sortez votre lance-pierres, visez l'œil gris situé au-dessus de la porte de sortie et tirez-lui dessus : la porte s'ouvre, passez dans la salle suivante. La nouvelle pièce est nettement plus dangereuse, avancez un peu et sautez dans l'eau (ne vous occupez pas de la plate-forme mouvante à la surface de l'eau). Nagez jusqu'à ce que vous soyez sous l'obstacle au centre de la pièce (la boule avec les pics), plongez et actionnez l'interrupteur : le niveau de l'eau baisse. Faites maintenant très rapidement demi-tour à l'entrée de la salle et sautez sur le radeau. Ce dernier vous permet de traverser la pièce en passant sous l'obstacle (attention toutefois à être assez rapide, vous devez faire cela avant que le niveau de l'eau ne soit remonté). Maintenant que vous avez traversé la pièce, avancez tout doucement, une Skulltula apparaît, tuez-la. Avancez encore jusqu'au bloc situé en face de vous et

poussez-le tout à droite. Grimpez dessus et franchissez la porte. Éliminez rapidement les trois ennemis puis allumez tout aussi vite les trois torches pour que la porte se débloque (attention les trois torches doivent toutes les trois être allumées pour que la porte s'ouvre). Localisez ensuite les deux toiles d'araignées dans la salle suivante, et faites brûler celle qui bloque l'accès à un petit passage (un monstre se cache derrière l'autre). Avancez le long de ce petit tunnel, ouvrez la porte et vous revoici dans une salle que vous avez déjà visitée (toutefois l'endroit où vous vous trouvez était auparavant inaccessible). Avancez un peu et poussez le bloc dans l'eau. Utilisez ce bloc pour gagner la plate-forme en face, sortez un bâton Mojo et allumez-le grâce à la torche. Faites demi-tour sur la plate-forme précédente (en passant par le bloc dans l'eau) et utilisez le bâton Mojo pour mettre feu à la toile d'araignée située au niveau du sol (frappez-la avec le bâton). La toile d'araignée brûlée, sautez dans le passage ainsi dégagé, vous voilà au niveau inférieur. Ramassez les quelques coeurs si nécessaire pour récupérer des points de vie et avancez un peu. Trois petits arbustes Mojo apparaissent, et vous attaquent. Éliminez-les dans l'ordre suivant : 2-3-1 (cet indice vous a été donné par un autre arbuste Mojo éliminé précédemment) et la porte s'ouvre. Quittez cette salle en passant par la nouvelle porte, vous arrivez dans la salle du boss de ce donjon, une terrible araignée nommée Gohma. Son point faible est son oeil, il va donc falloir concentrer vos attaques en ce point. Commencez par utiliser votre lance-pierres pour tirer sur cet oeil afin d'assommer Gohma, puis donnez-lui autant de coups d'épée que possible avant qu'elle ne reprenne ses esprits. Si vous ne parvenez pas à la tuer lors du premier assaut elle ira se réfugier en hauteur et pondra des mini-araignées. Répétez alors la procédure précédente pour la faire tomber et la toucher (prenez garde à exterminer les mini-araignées auparavant) jusqu'à sa mort. Ceci étant fait, prenez la réserve de vie (votre énergie vitale augmente d'un coeur) puis placez-vous sur la lumière pour être téléporté. Petit entretien avec l'arbre Mojo qui, après vous avoir remercié et remis l'émeraude de la forêt, vous conte l'histoire de la création du monde et vous parle des mauvais pressentiments qu'il a sur l'avenir d'Hyrule. L'entretien terminé, vous devez maintenant aller trouver la princesse Zelda au château d'Hyrule. L'arbre Mojo, protecteur de la forêt, a maintenant quitté ce monde ; retournez donc à la forêt Kokiri.

## A la recherche de la princesse Zelda

### La forêt Kokiri

Traversez la forêt pour vous rendre sur la plaine d'Hyrule (la sortie de la forêt se trouve de l'autre côté, vous devez traverser le village). Vous serez au passage interpellé par Mido, ne vous occupez pas de ses provocations, il n'y a pas de temps à perdre, sortez du village. Dans la zone suivante engagez-vous sur le pont et Saria, une jeune kokiri, vient vous parler. Durant la petite conversation elle vous remet un objet capital : l'ocarina du temps. Cet ocarina vous permettra de jouer certains chants qui renferment des pouvoirs mystérieux. Vous apprendrez de nombreux chants durant votre quête. L'entretien terminé, quittez définitivement la forêt Kokiri et vous arrivez sur la plaine d'Hyrule.

### La plaine d'Hyrule

Cette zone constitue en quelque sorte le coeur du monde d'Hyrule. En effet c'est à partir de cette plaine que vous pouvez accéder aux différents lieux et villages que renferme le monde d'Hyrule. Cette plaine est assez grande donc il vous faudra un certain temps pour vous rendre d'un point à un autre (par chance, vous pourrez par la suite vous déplacer à dos de cheval). Vous pouvez la traverser en toute tranquillité le jour car rares sont les ennemis. À l'opposé les ennemis sont nombreux la nuit, mais ils ne sont pas très forts. N'hésitez pas à prendre un peu de temps pour les tuer afin de récupérer facilement divers objets. Avancez vers le nord, vous rencontrez un nouveau personnage : un hibou. Après vous avoir parlé du lieu où vous vous trouvez ce dernier s'envole. Direction donc le château d'Hyrule, situé à l'est de la plaine. Vous le trouverez facilement grâce à l'imposant pont-levis à l'entrée. Attention toutefois, le pont-levis est levé la nuit, vous devez attendre le jour pour pouvoir entrer/sortir du château. Franchissez dès que possible le pont-levis pour rentrer dans le château.

### Le château d'Hyrule

Avancez légèrement et ouvrez la porte sur votre droite. Vous voici dans une petite salle avec de nombreuses caisses et jarres. Détruisez les jarres avec votre épée ou en les lançant pour obtenir des rubis et les caisses en "fonçant" dessus. Vous trouverez en plus une Skulltula d'or, tuez-la et récupérez l'emblème. Ressortez ensuite de cette salle et poursuivez votre chemin au coeur du château. Comme dans tout château, vous arrivez tout d'abord sur une place populaire, il s'agit de la place du marché. Fouillez cet endroit et parlez aux différentes personnes pour obtenir des informations plus ou moins intéressantes. Explorez aussi les différentes boutiques tout autour de la place, vous pourrez

participer à différents petits jeux : un jeu d'adresse vous permettra d'obtenir un sac pouvant contenir plus de graines Mojo si vous réalisez le score parfait ; un jeu de hasard dans lequel vous devez trouver des clés (jouable la nuit seulement) vous permettra de récupérer un quart de coeur si vous arrivez au bout. Cette petite fouille effectuée, quittez la place du marché en vous dirigeant vers le château, c'est la sortie en haut de la place. Vous arrivez dans un petit sentier, effectuez un roulé-boulé contre l'arbre et une Skulltula d'or tombe; tuez-la et prenez l'emblème. Avancez ensuite légèrement et vous devriez apercevoir une jeune fille. Si ce n'est pas le cas, faites demi-tour sur la place du marché et revenez ici. Approchez-vous de cette jeune-fille et parlez-lui à plusieurs reprises. Elle finit par vous remettre un oeuf, examinez-le, il devrait bientôt éclore. Grimpez le long du mur derrière la jeune fille grâce à la vigne et avancez en hauteur jusqu'au niveau de la grille interdisant l'accès au château. Etant en hauteur vous pouvez contourner cette protection en passant sur le petit pont. Faites-le et continuez discrètement votre chemin en restant en hauteur pour éviter de vous faire surprendre par les gardes. Arrivé devant le château vous vous rendez compte que l'accès par l'entrée principale en est impossible. Allez donc sur la gauche et escaladez le mur. Suivez le chemin et sautez dans le petit cours d'eau. Suivez le cours jusqu'à un petit morceau de terre vous permettant d'en sortir. Vous voici sur la droite du château, les grilles sont franchies ! Patientez une journée en portant l'oeuf qui vous a été remis précédemment, et cet oeuf va éclore, donnant un petit poulet (si ce n'est pas déjà fait). Approchez-vous de l'homme qui dort, allongé sur le sol, et servez-vous du petit poulet pour le réveiller avec son chant. Après un court monologue, ce personnage qui était venu livrer du lait au château, rentre dans son ranch (nous nous rendrons dans ce ranch par la suite). Concentrez votre attention sur les 2 caisses situées près de vous. Poussez la première dans l'eau, et la seconde au-dessus de la première.

Grimpez ensuite sur la caisse et effectuez un saut contre le rempart du donjon. Vous atterrissez là où s'écoule un filet d'eau provenant du donjon, passez par la petite ouverture en rampant. Vous arrivez maintenant dans les jardins et cette zone est étroitement surveillée. Vous ne devez surtout pas vous faire attraper sinon tout serait à refaire. Toutefois les jardins renferment de nombreux endroits pour vous cacher mais la mobilité des gardiens complique tout cela. Cachez-vous derrière les haies et déplacez-vous en même temps qu'eux pour rester quoi qu'il advienne en dehors de leur champs de vision. Réussir cette épreuve n'est qu'une question de patience, prenez le temps de bien observer les faits et gestes des soldats. Cette épreuve réussie, vous arrivez vers la princesse Zelda. Approchez-vous d'elle et parlez-lui. Répondez correctement à ses questions, et observez l'homme dont elle vous parle, Ganondorf, au travers de la vitre. Votre discussion finie, vous acceptez de l'aider, elle vous remet une lettre très pratique qui va vous permettre de vous rendre à certains endroits dont l'accès vous est normalement interdit. Retournez ensuite à l'entrée du château et faites la connaissance d'Impa. Nouvelle discussion et ce personnage vous apprend votre première mélodie à jouer à l'ocarina : la berceuse de Zelda. Cette berceuse vous permettra entre autre de prouver votre appartenance à la famille royale d'Hyrule. Ceci étant fait Impa vous conduit à l'entrée du château d'Hyrule et vous indique la route du village Cororico, au sud de la plaine d'Hyrule.

## La plaine d'Hyrule

Avant de se rendre au village Cocorico nous allons faire quelques détours, rendez-vous donc au ranch Lon Lon, situé au centre de la plaine d'Hyrule.

## Le ranch Lon Lon

A votre arrivée dans le ranch avancez le long du sentier et entrez dans le bâtiment à gauche. Vous faites la connaissance de Talon et allez pouvoir participer à un mini-jeu. Talon va jeter 3 super-cocottes parmi les poules classiques présentes dans la pièce et vous allez devoir les trouver en un temps limité. En parvenant à cela, vous obtiendrez une bouteille de lait. Ce lait a des vertus régénératrices, il permet en effet de regagner de l'endurance. Mais les bouteilles peuvent contenir autre chose que du lait, vous le verrez plus tard. Sortez de ce bâtiment et rendez-vous dans le grand champ situé à côté. Faites le tour de la zone de course, en cassant les caisses, secouant les arbres et explorant tous les recoins pour trouver plusieurs Skulltulas d'or. De plus vous récupérerez une petite bâtisse, rentrez dedans. Vous allez devoir résoudre un petit puzzle, il s'agit de déplacer les caisses correctement pour libérer l'accès à un petit passage (il n'y a pas de méthode particulière pour y arriver, plusieurs solutions sont possibles). Glissez-vous ensuite dans ce passage en rampant, vous trouvez un quart de coeur. Ressortez maintenant de cette bâtisse, et allez parler à Malon (visible en journée seulement), la jeune-fille présente sur cette zone de courses équestres. Parlez-lui à 3 reprises et elle vous apprend un chant à jouer à l'ocarina : le chant d'Epona. Ce chant vous permettra de faire venir Epona à vous (cheval que vous aurez plus tard) mais aussi de remplir vos bouteilles vides de lait si vous êtes situés à côté de vaches. Vous pouvez maintenant quitter ce ranch.

## La plaine d'Hyrule

Vous voici de retour sur la plaine d'Hyrule, allez au sud-ouest et retournez à la forêt Kokiri pour retrouver Saria.

### La forêt Kokiri

Petit passage dans la forêt Kokiri pour accéder à un nouvel endroit : les bois perdus. Allez sur la gauche du village, vous pourrez grimper un peu en hauteur. Escaladez ensuite le mur en vous aidant du lierre puis montez le long du chemin. Passez par l'ouverture et vous entrez dans les bois perdus.

### Les bois perdus

Ce bois constitue un véritable labyrinthe qui n'est pas évident à traverser car tout faux pas vous ramènera à l'entrée des bois. Voici le chemin à emprunter pour le traverser : droite - gauche - droite - gauche - centre - gauche - droite. Vous trouverez sur votre route 2 petits jeux auxquels vous pouvez jouer : un jeu d'adresse consistant à tirer sur une cible avec votre lance-pierres. Si vous la touchez 3 fois dans le mille vous gagnerez un sac vous permettant de porter encore plus de munitions pour votre lance-pierres. Le second jeu est un jeu de réflexion, il se joue avec deux espèces de pantins. Placez-vous sur la souche vide et sortez votre ocarina. Vous devrez alors répéter différents rythmes de plus en plus longs. Si vous gagnez 3 fois vous obtiendrez un nouveau quart de coeur. Le labyrinthe des bois perdus traversé, vous arrivez dans la forêt sacrée.

### La forêt sacrée

Avancez un peu et vous voici bloqué par une énorme grille. Un loup apparaît, éliminez-le pour que la grille se dérobe. Avancez ensuite le long du chemin en évitant les divers obstacles et vous retrouvez Saria, la jeune Kokiri qui vous a remis l'Ocarina. Parlez-lui et elle vous apprend un troisième chant : le chant de Saria. Ce chant n'a pas une grande utilité si ce n'est qu'il vous permet de communiquer avec Saria et de montrer que vous la connaissez. Ceci étant fait, quittez la forêt sacrée.

### Les bois perdus

De retour aux bois perdus, prenez n'importe quelle direction pour vous perdre et apparaître à l'entrée du labyrinthe. Allez alors sur la gauche, sautez sur la souche et jouez le chant de Saria. Vous obtiendrez ainsi un quatrième quart de coeur et donc une nouvelle réserve de vie. Faites ensuite demi-tour et quittez les bois perdus.

### La forêt Kokiri

Retraversez rapidement la forêt (récupérez un peu d'endurance et achetez des noix mojos si nécessaire) puis retournez sur la plaine d'Hyrule.

### La plaine d'Hyrule

La quête peut continuer, direction plein sud maintenant, et le village Cocorico. Pour vous y rendre retournez vers le château d'Hyrule et allez au sud. Traversez alors le petit pont, avancez et gravissez les escaliers, vous arrivez dans le village.

### Le village Cocorico

Ce village est sans doute l'un des plus grands du monde d'Hyrule, différentes petites quêtes facultatives sont réalisables. Commencez par vous rendre au fond à droite de ce village, vers l'enclos. Parlez à la personne située à côté de cet enclos, elle vous apprend que ses poules se sont enfuies et vous demande de les retrouver. Acceptez cette petite tâche et retournez à l'entrée du village. Vous apercevez une première poule, ramassez-la et allez la jeter dans l'enclos. Allez ensuite au fond à gauche du village, en hauteur, vers le passage menant au mont du péril, et vous trouvez une seconde poule. Ramenez-la à l'enclos et allez en direction du cimetière (au fond à droite du village, au delà de l'enclos). Une troisième poule vous attend là, apportez-la dans l'enclos. Direction maintenant le moulin, sur la gauche, et vous récupérez la quatrième poule. Retournez vers le moulin, sur la gauche et vous arrivez devant une barrière vous bloquant le passage. Allez chercher une cocotte et montez devant la porte du moulin. Continuez sur la gauche, grimpez sur le rebord et sautez par-dessus la barrière avec la poule (elle ralentit la chute) tout en vous dirigeant



vers la gauche. De l'autre côté de la barrière jetez la poule du côté du moulin, allez chercher l'autre poule en bas et faites de-même. Puis ressortez de cet endroit et apportez une des deux poules dans l'enclos. Gardez la seconde poule avec vous et retournez vers l'entrée du village, sur la droite. Vous localisez une poule en hauteur, malheureusement vous ne pouvez monter sur la plate-forme où elle se trouve. Gravissez donc le petit escalier sur la gauche et placez-vous sur le rebord à gauche pour vous trouver en face de la poule (et un peu en hauteur par rapport à elle). Sautez alors dans sa direction, la poule ralentira votre descente et vous parviendrez à atteindre la plate-forme. Jetez alors les deux poules au niveau inférieur, redescendez et apportez-les dans leur enclos. Retournez maintenant à l'entrée du village, avancez un peu et détruisez les caisses en bois. Dans l'une d'elles se cache une huitième et dernière poule, apportez-la dans son enclos. Mission accomplie, le propriétaire est ravi d'avoir retrouvé ses cocottes et vous offre une bouteille (attention tout cela n'est faisable qu'en journée). Direction maintenant le fond du village, sur la droite, entrez dans le cimetière (toujours en journée). Avancez le long des quelques allées pour atteindre le fond du cimetière et localisez le symbole de la triforme dessiné sur le sol. Sortez alors votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une ouverture apparaît alors sur le sol, laissez-vous tomber dedans. Vous arrivez dans une salle très obscure, avancez lentement tout en exterminant les chauves-souris (avec votre lance-pierres) puis passez dans la pièce suivante. Traversez-la rapidement en suivant le chemin (évitez les ennemis au passage et ne vous aventurez pas en dehors de l'allée) puis franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu et examinez les notes de musique gravées sur le mur. Vous apprenez ainsi un nouveau chant : le chant du Soleil. Ce chant est extrêmement efficace puisque lorsque vous le jouez, il permet d'accélérer le cours du temps, passant ainsi de la nuit au jour et inversement suivant le moment où vous le jouez. Ressortez maintenant de cet endroit et utilisez ce nouveau chant pour que la nuit tombe sur le village Corcorico. Retournez donc au cimetière et un nouveau personnage est là, il s'agit d'Igor le fossoyeur (attention ses horaires de sortie sont très limités, regardez sur la porte de son logement à l'entrée du cimetière pour les connaître et ainsi pouvoir le rencontrer). Allez donc parler à Igor et acceptez de jouer à son petit jeu : pour 10 rubis vous allez avoir le droit de creuser un trou et ce que vous trouverez vous appartiendra. Fouillez ainsi la majorité du cimetière pour trouver des rubis (malheureusement en plus petit nombre que celui que vous dépensez en moyenne) mais surtout un quart de coeur. Il est maintenant temps de fouiller quelques tombes, localisez celle avec les fleurs jaunes devant, tirez-la pour révéler une ouverture. Sautez dedans, ouvrez le coffre dans la pièce où vous tombez et vous trouvez un nouveau bouclier : le bouclier Hylien, beaucoup plus résistant que le bouclier Mojo. Equipez donc sans attendre ce nouveau bouclier et ressortez de ce trou. Allez maintenant au fond du cimetière et fouillez les tombes près de celle dans laquelle vous avez appris le chant du Soleil. L'une de ces tombes révèle un autre passage, descendez dedans et vous trouvez un autre quart de coeur dans un coffre. Remontez à l'extérieur. Vous pouvez maintenant quitter le cimetière, retournez à l'entrée du village et entrez dans la seconde maison sur la droite (là où se trouvait la cocotte sur la plate-forme inaccessible). Vous voilà dans un endroit bien étrange, il s'agit de la maison des Skulltulas. C'est dans cette maison que vous allez pouvoir échanger les emblèmes collectés en tuant les Skulltulas d'or contre différents objets sympathiques. Voici les correspondances : 10 emblèmes > bourse pouvant contenir 200 rubis ; 20 emblèmes > pierre spéciale permettant de faire vibrer le viration pack lorsque vous êtes à proximité de secrets ; 30 emblèmes > bourse pouvant contenir 500 rubis ; 40 emblèmes > des missiles, nouvel objet mobile avant d'exploser ; 50 emblèmes > un quart de coeur ; 100 emblèmes > votre bourse est remplie de rubis. Ressortez maintenant de cette maison. Avant de poursuivre la quête, vous allez visiter deux autres endroits importants afin de vous préparer. Quittez donc ce village et retournez sur la plaine d'Hyrule.

## La plaine d'Hyrule

Direction ouest, traversez toute la plaine et vous arrivez à la vallée Gérudo (zone rocheuse). Entrez dans cette vallée (à l'extrême l'ouest de la plaine).

## La vallée Gérudo

Avancez un peu le long de cette vallée, ramassez la cocotte et repérez le morceau de pont au-dessus de la rivière. Prenez de l'élan et courez sur le morceau de pont. Arrivé au bout sautez et une fois en l'air dirigez-vous sur la gauche. Vous tombez sur une petite plate-forme au bord de la vallée (ne cherchez pas à traverser la vallée, c'est impossible). Cassez la caisse pour obtenir un quart de coeur. Laissez-vous tomber dans l'eau et allez dans la direction nord (à droite par rapport au morceau de pont duquel vous avez sauté). Nagez jusqu'à la cascade, passez derrière et gravissez l'échelle. Vous trouvez un quatrième quart de coeur et obtenez une nouvelle réserve de vie. Sautez ensuite dans l'eau et laissez le courant vous emporter. Vous arrivez finalement dans un lac, le lac Hylia.

## Le lac Hylia

Vous reprenez contrôle de votre personnage au milieu du lac. Nagez sur la gauche et grimpez sur le petit rebord au

bord du lac. Il s'agit du stand de pêche, franchissez la porte pour entrer dedans. Parlez au tenancier, il vous explique les règles, puis demandez à pêcher. Cela constitue un nouveau mini-jeu et si vous pêchez un poisson d'au moins 9 livres vous gagnerez un quart de cœur. Pêcher de gros poissons est une question de patience surtout car les gros poissons restent souvent cachés et il faut parfois attendre assez longtemps pour en voir un. Il existe un objet spécial trouvable à plusieurs endroits dans le stand : un appât coulant, mais ne l'utilisez pas pour attraper de grosses prises (même si c'est beaucoup plus facile) car le tenancier dira que vous avez triché et ne vous donnera aucun prix. Dès que vous avez fini de pêcher et que vous avez obtenu le quart de cœur remettez la canne à pêche au tenancier et quittez le stand (vous y reviendrez plus tard étant adulte). De retour au bord du lac allez sur la droite en traversant une partie du lac et approchez-vous des épouvantails. L'un d'eux vous parle d'un chant de 8 notes, jouez n'importe quel chant facile à retenir à l'ocarina (8 fois la même note par exemple) et vous apprenez étrangement ce chant appelé chant de l'épouvantail. Ce chant vous servira étant adulte, nous en reparlerons en temps voulu. Vous pouvez maintenant quitter le lac Hylia par le nord, arrivé aux barrières, gravissez l'échelle sur la gauche, avancez et redescendez de l'autre côté des barrières. Avancez encore et vous revoici sur la plaine d'Hyrule.

## La plaine d'Hyrule

Vous vous situez au sud-ouest de la plaine, avancez, nouvelle discussion avec le hibou puis retournez au village Cororico (au sud-est, même chemin que celui emprunté la première fois que vous y êtes allés) afin de poursuivre la quête.

## La quête du Rubis Goron

### Le village Cocorico

Allez directement au fond à gauche du village, gravissez les marches et approchez-vous de la grille fermée, gardée par un soldat. Parlez au soldat puis montrez-lui la lettre que vous a donnée la princesse Zelda, le soldat accepte alors de vous laisser passer et ouvre la grille. Puis il vous demande un petit service : lui rapporter un masque du magasin présent dans le château d'Hyrule. Vous ferez cela plus tard, franchissez la grille. Vous quittez ainsi le village Cocorico et entrez dans le chemin du mont du péril.

### Le mont du péril

Avancez le long du chemin tout en évitant les petits obstacles et en tuant les ennemis. Arrivé à un croisement tournez sur la droite et continuez votre ascension de la montagne. En haut de cette dernière avancez encore et toujours et rentrez dans le village Goron.

### Le village Goron

Ce village creusé dans la montagne s'établit sur 4 niveaux accessibles via plusieurs escaliers. Fouillez-le rapidement et achetez quelques objets (vie, noix mojo, etc..) si besoin est. Allez ensuite tout en bas du village, placez-vous sur le symbole de la triforme, sortez votre ocarina et jouez le chant de Zelda. Une porte s'ouvre alors, passez par le nouveau passage et vous arrivez dans la salle où se trouve Darunia, chef de la tribu des Goron. Après une petite discussion jouer le chant de Saria à l'ocarina pour lui remonter le moral et Darunia vous remet le bracelet Goron. Ce bracelet augmente votre force et va vous permettre de soulever et jeter les choux-péteurs. Ressortez ensuite de cette pièce, retournez en haut du village et sortez-en. De retour dehors avancez un peu et tournez à droite dès que possible. Vous vous trouvez face à plusieurs choux-péteurs près d'une barrière. Ramassez-en un et jetez-le par-dessus la barrière en prenant de l'élan avant de le jeter. Ce chou-péteur tombe au niveau inférieur et détruit l'entrée de la caverne Dodongo (vous êtes passés devant cette entrée en montant au village Goron). Redescendez ensuite en bas de la montagne et rentrez dans la caverne.

### La caverne Dodongo

Une fois dans la première salle de la caverne vous voilà déjà bloqué. Prenez un chou-péteur sur le côté et jetez-le contre le mur devant vous avant qu'il n'explose. Le mur sera ainsi détruit, passez dans la salle suivante. Vous arrivez dans la pièce centrale de la caverne, avancez un peu, sautez sur la plate-forme en face de vous puis sur la plate-forme



au milieu de la salle. Allez ensuite rapidement sur la droite (la statue présente sur la plate-forme au milieu est dangereuse et vous ne pouvez encore lui causer aucun dommage) en sautant de plate-forme en plate-forme. Ramassez ensuite rapidement un chou-péteur et jetez-le sur la statue (au niveau de la tête) pour la détruire avant qu'elle ne vous repère et attaque. En effet ces statues, après vous avoir repéré, envoient une sorte de rayon laser difficile à esquiver donc ne leur laissez pas le temps de le faire. Attendez ensuite un peu et ramassez un nouveau chou-péteur. Placez-le contre le mur marron près de vous pour le détruire. Une porte est ainsi dévoilée, franchissez-la. Détruisez rapidement les ennemis dans la nouvelle salle (éloignez-vous d'eux une fois vaincus car ils explosent), repérez l'interrupteur au fond de la salle. Poussez la statue voisine dessus pour débloquer l'accès à une nouvelle salle, rendez-vous-y. Vous voilà encore bloqué dans la salle suivante. Trois ennemis en forme de lézards apparaissent, éliminez-les en passant derrière eux lorsqu'ils effectuent des sauts et en les frappant quand ils retombent pour débloquer l'accès à la pièce suivante (attention pendant les combats à ne pas tomber dans la lave pour ne pas vous blesser inutilement). Exterminez les monstres présents dans la nouvelle pièce (en frappant leur point faible : leur queue) puis sortez un bâton mojo, allumez-le avec la torche éclairée et allumez toutes les autres torches grâce à ce bâton. Franchissez la nouvelle porte ainsi accessible (attention les torches doivent brûler en même temps pour que la porte se débloque et les torches s'éteignent au bout d'un certain temps donc soyez rapide. Vous vous retrouvez dans la salle principale du donjon, sur une plate-forme légèrement en hauteur. Actionnez l'interrupteur, avancez et laissez-vous tomber au niveau inférieur. Entrez dans la pièce dont l'entrée est maintenant accessible étant donné que vous avez actionné l'interrupteur, ouvrez le coffre et vous trouvez la carte de ce donjon. Utilisez un chou-péteur pour faire exploser le mur suivant, et avancez. Dans la zone suivante réveillez les statues de pierre en les touchant et tuez-les, vous récupérez ainsi le compas.

Continuez donc votre progression et vous arrivez dans une salle avec de nombreux choux-péteurs autour d'un gros bloc de pierre. Regardez bien l'alignement des choux-péteurs pour voir un espace sans chou-péteur. Prenez alors un chou-péteur non loin de vous et placez-le dans cet espace. Ainsi, en explosant, ce chou-péteur provoque l'explosion de tous les autres et une partie du bloc de pierre est détruite, révélant ainsi un escalier. Gravissez les escaliers et fouillez le niveau au-dessus. Vous apercevez ainsi deux Skulltulas : ne vous occupez-pas de celle en hauteur, elle est inaccessible pour le moment; tuez par contre celle suspendue aux espèces de vignes et prenez l'emblème. Poursuivez votre route et ouvrez la porte. Avancez dans la salle suivante et approchez-vous de la statue. Déplacez-la sur le côté, gravissez l'échelle ainsi accessible et actionnez l'interrupteur. Franchissez la nouvelle porte. Vous revoilà dans la grande salle du donjon, vous vous trouvez toutefois nettement plus en hauteur. Avancez un peu et traversez le pont (prenez garde à ne pas tomber sinon tout le chemin sera à refaire). Avancez prudemment dans la salle suivante tout en évitant les blocs mobiles armés de pics, et approchez du bloc bleu encastré dans le mur. Tirez-le et passez derrière puis prenez le quart de coeur. Grimpez ensuite sur le bloc et regardez derrière vous. Sautez sur la petite plate-forme, ouvrez le coffre et prenez les rubis. Regardez ensuite le mur où se trouvait le bloc bleu. Vous dsitnguez nettement une partie de mur marron en hauteur, partie fragile. Vous allez donc devoir ramasser le chou-péteur à côté de vous, attendre et le jeter contre cette paroi de sorte qu'il explose au moment où il la touche. L'explosion permettra ainsi l'ouverture du passage. Essayez plusieurs fois jusqu'à ce que vous y parveniez (le chou-péteur repousse). Passez alors dans la salle suivante. Regardez en hauteur en face de vous et tirez dans l'oeil en hauteur grâce à votre lance-pierres. Les flammes sur la plate-forme face à vous disparaissent, avancez vite et traversez la salle avant que les flammes ne reprennent leur place. Franchissez l'issue suivante, éliminez vos adversaires et observez les alentours. Deux murs de flammes sont présents, tirez sur l'oeil en hauteur avec votre lance-pierres pour faire disparaître le premier, allez vite sur la plate-forme libre, regardez sur la gauche et tirez sur l'oeil que vous apercevez avec votre lance-pierres. Le second mur de flamme disparaît, avancez vite sur la nouvelle plate-forme avant que les flammes ne réapparaissent et passez dans la salle suivante. Avancez un peu, sautez par dessus le trou, allez à droite et ouvrez le coffre. Vous trouvez alors un sac de bombes. Ce sac va vous permettre de porter et utiliser les bombes. Les bombes ont les mêmes propriétés que les choux-péteurs à savoir tuer et détruire. Vous pouvez toutefois vous en servir quand vous le souhaitez. Passez par la porte suivante et vous revoilà dans la salle principale. Actionnez l'interrupteur devant vous et une plate-forme mobile s'élève. Cette plate-forme va vous permettre de passer de cet étage au rez-de-chaussée très facilement. Toutefois ne l'empruntez pas de suite. Avancez encore (prenez garde aux chauves-souris, détruisez-les grâce à votre lance-pierres), traversez le pont et avancez encore pour vous trouver au-dessus de la grosse tête de mort. Vous devriez voir 2 trous dans le pont, jetez une bombe dans chacun de ces trous et chacune de ces bombes tombe dans un oeil de la tête de mort avant d'exploser. Ce mécanisme déclenche l'ouverture de la gueule de la tête. Faites alors demi-tour vers la plate-forme actionnée précédemment pour redescendre au premier niveau, avancez et passez par l'ouverture dans la tête de mort. Franchissez la porte. Observez l'interrupteur présent dans le sol dans la salle suivante. Vous ne pouvez malheureusement pas l'actionner, il va falloir trouver un objet. Passez dans la salle suivante, avancez et détruisez le petit mur avec une bombe pour révéler l'accès à une salle avec à l'intérieur une Skulltula d'or. Gravissez les blocs dans la salle et passez dans la pièce suivante. Vous devriez arriver devant un bloc, poussez-le pour le faire tomber dans la pièce où se trouve l'interrupteur dans le sol. Poussez ensuite ce bloc sur l'interrupteur. Entrez dans la salle suivante et

examinez le sol. Posez une bombe là où le sol est plus fragile, l'explosion révèle un passage, glissez-vous-y. Vous voici face au boss de la caverne, il possède une taille impressionnante mais n'est vraiment pas fort. Evitez tout d'abord ces espèces de roulades le long de la salle en marchant près de la lave. Lorsqu'il s'arrête et ouvre sa gueule pour se préparer à cracher du feu, jetez une bombe dedans.

Elle explose et l'assourdit, profitez-en pour l'attaquer et lui donner un maximum de coups d'épée. Répétez cette opération trois ou quatre fois pour éliminer ce monstre. Le monstre battu, prenez la réserve de vie supplémentaire et utilisez la lumière pour vous téléporter à l'entrée du donjon. Darunia vous attend dehors et vous remercie, vous obtenez une seconde émeraude, l'émeraude rubis. Maintenant que vous pouvez utiliser les bombes vous allez pouvoir faire quelques quêtes annexes avant de poursuivre votre aventure.

## Le mont du péril

Dès que vous reprenez le contrôle de votre personnage, gravissez la pente en face de vous et retournez dans le village Goron.

## Le village Goron

Ce village va se révéler nettement plus intéressant maintenant que vous pouvez utiliser les bombes. Allez en bas du village et allumez les 4 torches avec un bâton Mojo, la jarre au centre de la pièce commence à tourner et à se déplacer. Montez au niveau supérieur en gravissant l'escalier et jetez une bombe dans la jarre (il vous faudra sans doute plusieurs tentatives compte tenu de la mobilité de votre cible), vous obtiendrez alors un quart de coeur supplémentaire (si un autre objet sort de la jarre réessayez jusqu'à obtenir le quart de coeur). Grimpez deux niveaux au-dessus, et repérez le Goron en boule qui s'amuse à faire le tour de l'étage en roulant. Examinez bien son parcours et placez une bombe de sorte qu'elle explose quand il passe dessus.

Le goron est stoppé net, parlez-lui. Il ne semble pas très coopératif et reprend son jeu. Répétez alors la manoeuvre précédente jusqu'à ce qu'il vous donne un sac de bombes, ce sac va vous permettre de porter plus de bombes que l'actuel. Retournez désormais en haut du village et faites le tour du niveau. Repérez la ligne de rochers et détruisez-la avec une bombe. Passez par l'ouverture et vous voici dans un mini-labyrinthe rempli de rochers. Progressez tout en détruisant le maximum de rochers à coup de bombes. Arrivé au bout de la salle, n'ouvrez pas le coffre, cassez la caisse non loin de ce dernier pour trouver une Skulltula d'or. Exterminez-la, prenez l'emblème, ressortez de la salle puis du village.

## Le mont du péril

Vous revoici dehors, allez sur le côté du village et continuez votre escalade de la montagne. Arrivé vers le haut, prenez garde aux blocs projetés par le cratère du volcan situé (fiez-vous aux ombres visibles sur le sol). Vous finissez par atteindre le sommet de la montagne, entrez dans le cratère via l'ouverture sur la droite. Une fois à l'intérieur vous vous rendez compte qu'il fait beaucoup trop chaud et que vous ne tiendrez pas longtemps. Toutefois une petite astuce va vous permettre de récupérer un objet intéressant dans le cratère et de vous en sortir vivant. Avancez rapidement et suivez le chemin sur la droite. Localisez le trou dans le mur au-dessus de la lave, allez dedans et vous obtenez un quart de coeur. Sautez alors rapidement dans la lave (en effet vous ne perdrez qu'un peu de vie alors que si vous essayez de faire demi-tour vous n'aurez pas le temps et mourez) et vous reprenez les commandes de votre personnage à l'entrée du cratère. Avancez de nouveau, mais légèrement cette fois-ci, détruisez la caisse sur le côté, tuez la Skulltula d'or et prenez l'emblème. Puis avancez encore, et dirigez-vous dans la grotte sur la gauche (une bombe en débloquent l'entrée), entrez dedans. Placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une fée apparaît alors, restaure vos points de vie et vous apprend une technique de combat à l'épée. Ressortez maintenant de ce cratère. De retour dehors, le hibou déjà rencontré auparavant vous attend, parlez-lui et accrochez-vous à ses pattes pour redescendre rapidement au village Cocorico.

## Le village Cocorico

Vous atterrissez dans le village sur le toit de la maison d'Impa. Avancez légèrement sur la gauche du toit et laissez-vous tomber sur la petite plate-forme en dessous. Vous arrivez devant la porte de la maison, rentrez dedans, et prenez le quart de coeur. Puis ressortez, et quittez ce village en direction de la plaine d'Hyrule.

## La plaine d'Hyrule

Descendez le long des escaliers, avancez, traversez le mont et dirigez-vous au château d'Hyrule, au nord-est. Une fois devant, franchissez le pont-levis (en journée) pour y entrer.

## Le château d'Hyrule

Rendez-vous directement sur la place du marché. Explorez de nouveau les boutiques sur la gauche et vous pouvez jouer à un nouveau jeu : un jeu d'adresse. Le but est d'envoyer 3 missiles pour qu'ils explosent sur une cible particulière. Vous gagnerez ainsi de nombreux bonus mais attention ce sera de plus en plus difficile.

Jouez jusqu'à obtenir les objets suivants : quart de coeur, sac de bombes pour en porter encore plus, rubis, missiles et bombes. Puis arrêtez ce jeu, il n'y a plus rien à gagner. Ressortez sur la place du marché, discutez avec toutes les personnes et l'une d'entre elles a perdu son chien. Localisez-le derrière un étalage et apportez-le à sa maîtresse (il vous suivra) dans sa maison sur la gauche de la place du marché (suivez le petit chemin). Vous obtenez ainsi un autre quart de coeur. Retournez sur la place du marché et prenez la direction du château où se trouve la princesse. Utilisez la même méthode que la dernière fois pour franchir la grille puis redescendez sur la terre ferme. Avancez le long du chemin, localisez le rocher sur la droite et détruisez-le avec une bombe. Glissez-vous alors dans la petite ouverture qui est dévoilée en rampant. Jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce pour faire sortir la fée, elle vous apprend alors un sort magique : le feu de Din. Ce sort crée une boule de feu tout autour de vous et cette dernière vous protégera des ennemis. De plus, elle vous permettra aussi d'allumer certaines torches facilement. Attention toutefois l'effet du sort n'est que temporaire et il coûte des points de magie (surveillez votre réserve de magie pour ne pas l'utiliser inutilement). Retournez maintenant sur la place du marché puis quittez le château.

## La quête du Saphir Zora

### La plaine d'Hyrule

Votre quête peut désormais continuer. Avancez au sud jusqu'au niveau du petit pont (menant au village Cocorico) puis suivez le lit de la rivière sur la droite. La rivière s'engouffre alors dans la montagne, sautez dedans et suivez son cours dans la montagne.

### La rivière Zora

Vous voici le long de la rivière Zora et il va vous falloir la suivre pour gagner le domaine Zora. Commencez par sortir de l'eau en allant sur la gauche. Avancez un peu, nouvelle rencontre avec le hibou, puis détruisez les rochers bloquant le passage avec quelques bombes. Avancez un peu et vous tombez nez à nez avec un mystérieux personnage. Parlez-lui et vous apprenez qu'il vend des haricots magiques. Ce sont des petites graines, et en les plantant vous ferez pousser une fleur vous permettant d'accéder à bon nombre de bonus. Achetez-lui un haricot, puis un second et là surprise, le prix du haricot a augmenté. Hé oui, plus la demande est forte plus le prix est élevé. Voici une petite astuce pour récupérer facilement l'argent vous permettant d'acheter les 10 haricots (ce sera fait). Retournez sur le pont levis devant le château d'Hyrule et grimpez sur l'une des chaînes (en journée donc, le pont-levis devant être baissé). En haut sautez en direction du pont-levis (par exemple si vous avez grimpé le long de la chaîne de droite, sautez à gauche) et vous attraperez au vol un rubis rouge invisible. Puis, lorsque vous retombez sur le pont, balancez le stick vers le haut en direction de l'entrée du château. Ainsi vous rentrerez dans le château avant de toucher le sol et éviterez de vous blesser. Répétez cette courte opération pour obtenir facilement l'argent nécessaire. Une fois en possession des haricots magiques il vous faut savoir où les mettre. Regardez le sol à côté de la personne qui vous a vendu les haricots, vous notez une petite surface claire. Plantez donc un premier haricot. Malheureusement vous ne pouvez vous servir de ce haricot, car il lui faut du temps pour pousser, il vous faudra donc attendre d'être adulte et il en est de même pour tous les haricots. Voici 7 autres endroits où vous pouvez accéder dès maintenant pour planter un haricot : dans le village Kokiri - dans les bois perdus, à droite en entrant - dans les bois perdus, à gauche de la forêt sacrée - au village Cocorico, dans le cimetière - dans la vallée Gérudo, approchez-vous du canyon et sautez sur le petit rebord - au lac Hylia, près de la maison à l'opposé du stand de pêche - sur le chemin du mont du péril, devant la caverne Dondongo. Une fois ces haricots plantés retournez près de la personne à qui vous les avez achetés. Donnez un coup dans l'arbre un peu derrière pour faire tomber une Skulltula d'or. Tuez-la et ramassez l'emblème. Ramassez ensuite la cocotte et sautez sur la rive droite de la rivière. Avancez le long de la rive et au bout prenez de l'élan et effectuez un saut de l'autre côté avec la cocotte. A votre arrivée sur la plate-forme jetez la cocotte devant vous (sur la terre ferme), regardez sur votre droite et sautez sur la plate-forme voisine pour prendre le quart de coeur. Retournez sur la plate-forme précédente, avancez un peu et laissez-vous tomber sur la plate-forme inférieure. Continuez votre progression le long de

la rive jusqu'à ce que Navi vous interpelle. Sautez alors sur la branche sur la rivière et sortez votre ocarina, des crapauds sortent de l'eau et vous allez pouvoir participer à un petit jeu. Le but est assez simple : jouer des chansons que ces crapauds ne connaissent pour récupérer des rubis. Voici un ordre particulier très efficace pour jouer ces chansons : berceuse de Zelda - chant du Soleil - chant d'Epona, chant de Saria. Ceci étant fait, retournez au bord de la rivière et poursuivez votre route. Ramassez la cocotte jetée précédemment, avancez jusqu'à un petit obstacle. Jetez votre cocotte par-dessus puis franchissez-le, et récupérez la cocotte rapidement avant qu'elle ne parte. Continuez votre progression et vous arrivez en vue d'une cascade. Sautez avec la cocotte en direction de la plate-forme avec le quart de coeur, prenez-le, puis jetez définitivement cette poule. Avancez jusqu'à la cascade, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. La chute d'eau se calme, vous pouvez ainsi entrer dans le domaine Zora.

### Le domaine Zora

Cet endroit magnifique révèle de nombreux bonus auxquels vous pourrez accéder en participant à différents petits jeux. Commencez par aller sur la droite et montez le long du chemin. Tout en haut allumez la torche, sortez un bâton Mojo et préparez-vous à courir. Allumez le bâton puis descendez vite le long du chemin emprunté pour monter à ce niveau. Au passage allumez rapidement la torche près de la porte sur la droite, continuez vite votre descente. En bas traversez le mini-lac en marchant là où l'eau est peu profonde, puis passez tout aussi rapidement derrière la cascade pour allumer une troisième torche. Si vous êtes assez rapide, une musique retentit, un coffre apparaît. Dans le cas contraire réessayez en allant plus vite. Ouvrez ensuite le coffre, vous obtenez un quart de coeur. Remontez maintenant en haut du domaine Zora et parlez à la personne à gauche du roi Zora. Vous allez participer à un mini-jeu obligatoire pour pouvoir poursuivre votre aventure. Vous devez récupérer des rubis au fond de l'eau en un temps limité. Avancez vite sur la gauche et arrivé au niveau de la cascade sautez. Vous tombez là où se trouvent les rubis, plongez pour les attraper avant qu'il ne soit trop tard. Vous obtenez ainsi l'écaille d'argent, cet objet va vous permettre de plonger plus profondément dans l'eau. Retournez là où se trouvaient les rubis et plongez. Localisez le trou au fond du petit lac et passez dedans. Ce chemin sous-marin vous mène au lac Hylia.

### Le lac Hylia

Vous arrivez directement dans le lac. Plongez et examinez-en le fond pour localiser une bouteille (vous avez dû l'apercevoir à votre arrivée dans le lac), ramassez-la. Cette bouteille a une particularité, elle contient un message. Puis faites demi-tour pour retourner au domaine Zora.

### Le domaine Zora

De retour au domaine montez voir le roi Zora et placez-vous sur la plate-forme en hauteur devant lui. Mettez-vous dans le champs de vision du roi et utilisez la bouteille contenant le message (si le roi ne réagit pas appuyez sur Z pour le cibler puis réitérez l'opération). Une scène se déclenche puis après la petite discussion avec le roi, retournez en bas du domaine Zora. Allez dans l'eau et capturez un poisson avec une de vos bouteilles vides. Remontez ensuite vers le roi et passez par l'ouverture dégagée (bloquée par le roi auparavant avant qu'il ne bouge).

### La fontaine Zora

Avancez le long du petit chemin et vous arrivez face à un énorme poisson. Passez à côté de lui et nagez au fond de l'étendue d'eau vers la petite île. Grimpez dessus, utilisez une bombe pour détruire le mur et passez par l'ouverture ainsi dégagée. Avancez dans la nouvelle salle, placez-vous sur le symbole de la Triforce et sortez votre ocarina. Jouez la berceuse de Zelda, une nouvelle fée apparaît et vous apprend un second sort : le vent de Farore. Ce sort vous sera parfois très utile car il vous permet de mémoriser un endroit (en le lançant une fois) puis d'y retourner quand vous le souhaitez (en le lançant une seconde fois). Ressortez de la salle et approchez-vous de la gueule du gros poisson. Sortez alors votre bouteille contenant le petit poisson pris dans le domaine Zora et une scène se déclenche. A l'issue de cette dernière vous voici à l'intérieur du ventre de l'énorme poisson : le ventre de Jabu-Jabu.

### Le ventre de Jabu-Jabu

Voici enfin le troisième donjon de votre aventure et ce dernier se révèle beaucoup plus dangereux que les précédents. Traversez la première salle tout en évitant les pieuvres puis sortez votre lance-pierres et examinez le plafond. Tirez sur l'interrupteur (il s'agit plus d'un morceau de chair que d'un interrupteur mais il joue ce rôle) pour débloquer la porte.

Franchissez cette porte, traversez la salle suivante et vous rencontrez la princesse Ruto (c'est elle qui a envoyé le message dans la bouteille et vous devez la ramener). Malheureusement elle ne semble pas vouloir vous écouter, elle refuse votre aide et s'enfuit. Suivez-la en empruntant le même passage qu'elle, et reparlez-lui sans succès. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'elle devienne raisonnable et accepte que vous la portiez. Prenez garde toutefois à ne pas la faire tomber dans de l'eau ou dans un trou car si tel est le cas elle réapparaîtra au début du donjon et vous devrez aller la chercher, cela vous fera perdre un temps considérable. Par contre vous allez vite voir que son aide est très précieuse pour actionner certains interrupteurs à distance. Soulevez donc Ruto, tournez-vous et franchissez la porte. Dans la nouvelle pièce jetez Ruto sur la plate-forme en face, actionnez l'interrupteur pour faire monter le niveau d'eau puis nagez vers la plate-forme où se trouve Ruto. Actionnez le nouvel interrupteur et ouvrez la porte (sans oublier de prendre Ruto avec vous). Attendez un peu que l'ascenseur descende à votre niveau dans la pièce suivante, et utilisez-le pour remonter dans la salle où vous avez rencontré Ruto. Traversez cette salle en prenant garde à ne pas tomber et franchissez la porte. Vous arrivez dans un grand couloir avec de multiples directions, avancez un peu, allez sur la droite et posez Ruto sur l'interrupteur.

Une porte se débloque ainsi, ouvrez-la. Dans la nouvelle salle éliminez toutes les bulles avec votre lance-pierres, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver une nouvelle arme de combat à distance : le boomerang. Cette arme va se révéler très pratique pour traverser avec succès la suite du donjon. Elle est très puissante et permet le combat à petite distance de l'ennemi. De plus le boomerang permet de récupérer des objets inaccessibles autrement et d'actionner des interrupteurs. Ressortez ensuite de la salle où vous avez trouvé ce boomerang et récupérez Ruto, elle doit vous attendre bien sagement sur l'interrupteur (si elle n'est plus là, allez la chercher dans la grande salle où vous l'avez rencontrée et revenez dans ce couloir). Retournez à l'entrée du couloir et partez cette fois-ci sur la gauche. Posez Ruto sur le nouvel interrupteur et entrez dans la salle alors accessible. Un nouvel ennemi vous attend à l'intérieur, utilisez votre boomerang à distance pour l'éliminer sans aucune difficulté puis prenez la carte du donjon dans le coffre qui apparaît. Ressortez de la salle, récupérez Ruto et continuez votre chemin sur la gauche (l'ennemi qui bloquait le chemin a disparu). Entrez dans la nouvelle pièce et exterminatez les bulles en quarante secondes.

Un coffre apparaît alors, vous récupérez le compas. Quittez la salle, prenez Ruto avec vous, revenez un peu le long du couloir et passez dans la partie du couloir auparavant inaccessible (le monstre qui la bloquait a lui aussi disparu). Exterminez le monstre qui vous attend (même méthode que celle employée au moment de récupérer la carte du donjon) et ressortez de la salle. Retour à l'entrée du couloir (avec Ruto, encore et toujours) et retournez dans la salle avec les multiples trous, un monstre présent auparavant a disparu et vous laisse l'accès à un passage dans le sol (au loin sur la droite); allez-y. Avancez un peu dans la pièce où vous tombez, utilisez votre boomerang pour tuer les Skulltulas d'or à distance et récupérer leur emblème puis franchissez la nouvelle porte. Une surprise vous attend, l'émeraude qu'il vous manque se trouve à quelques mètres de vous. Ruto part la chercher mais subitement la plate-forme où se trouve l'émeraude se met à bouger. Elle s'élève et un monstre apparaît. Il ne semble guère aimable, le combat est inévitable. Toutefois, malgré sa carrure imposante, il n'est pas difficile à éliminer. Son point faible se trouve dans son dos donc utilisez massivement votre boomerang pour le toucher tout en évitant les quelques attaques qu'il vous lance. Vous parvenez ainsi à l'éliminer sans trop de difficultés. Grimpez ensuite sur la plate-forme mobile pour remonter au niveau supérieur. Cassez les pots présents dans la petite salle où vous arrivez pour dénicher une fée, elle vous redonne vos points de vie. Franchissez la nouvelle porte et placez-vous sur la plate-forme pour descendre un peu. Vous voilà de nouveau au début du donjon mais une nouvelle plate-forme est apparue. Approchez-vous de la caisse et poussez-la sur l'interrupteur pour le maintenir actionné, continuez alors votre progression par le nouveau passage accessible. Avancez dans la nouvelle pièce, et grimpez le long du lierre (une Skulltula se trouve sur le côté du lierre, éliminez-la et prenez l'emblème). Une fois en haut de plate-forme, après votre escalade, tournez-vous en direction de l'interrupteur. Visez-le et tirez avec votre boomerang pour qu'il contourne l'obstacle devant l'interrupteur et l'actionne. Redescendez ensuite et franchissez la nouvelle porte. Vous voici dans la salle du boss de ce donjon. Restez à distance de lui pour ne pas vous faire électrocuter bêtement, et utilisez votre boomerang pour couper ses connexions en hauteur au ventre de Jabu-Jabu. Le boss se met alors à bouger et des méduses le protègent. Évitez-les et utilisez le boomerang pour le stopper. Approchez-vous alors de lui et frappez-le autant de fois que possible avec votre épée. Répétez cela jusqu'à sa mort. Prenez ensuite la nouvelle réserve de vie et téléportez-vous avec Ruto pour sortir de ce donjon et vous retrouver dans la fontaine Zora.

## La fontaine Zora

Après votre petite discussion avec Ruto vous obtenez la dernière des trois émeraudes. Retournez ensuite vers la petite île au fond de l'étendue d'eau et éliminez la Skulltula avec le boomerang. Prenez l'emblème et allez de l'autre côté de la fontaine Zora. Vous trouvez une autre Skulltula d'or en hauteur contre le mur. Utilisez de nouveau votre boomerang pour l'exterminer et prendre l'emblème. Retournez ensuite dans le domaine Zora

## Le domaine Zora

De retour dans le domaine Zora redescendez en bas du domaine et sortez-en pour vous retrouver au niveau de la rivière.

## La rivière Zora

Sautez directement dans la rivière et laissez-vous emporter par le courant. Vous revenez ainsi directement sur la plaine d'Hyrule.

## Passage à l'âge adulte

## La plaine d'Hyrule

Sortez de la rivière en allant sur la rive gauche et retournez vers le château d'Hyrule. Arrivé au niveau du pont-levis une vidéo se déclenche. En effet Zelda et Impa, poursuivies, s'enfuient du château. Zelda jette en s'enfuyant l'ocarina du temps dans les douves du château. Quelques secondes après leur poursuivant, Ganondorf apparaît. Après une courte résistance héroïque de votre part, vous vous retrouvez au tapis et Ganondorf repart à la poursuite de Zelda et Impa. Une fois que vous avez repris le contrôle de votre personnage sautez dans les douves du château, là où Zelda a jeté l'ocarina, plongez et ramassez l'ocarina du temps. Ce nouvel ocarina va remplacer celui que vous avez utilisé précédemment (vous conservez toutefois les chants appris), il a les mêmes propriétés que le précédent et permet en plus d'ouvrir la porte du temps. Au moment de récupérer cet ocarina, une vidéo se déclenche et Zelda vous apprend un nouveau chant, par télépathie, le chant du temps. Rentrez ensuite dans le château d'Hyrule.

## Le château d'Hyrule

Direction tout de suite la place du marché, allez au fond à droite et rentrez dans la boutique. Vous voici chez le marchand de masques, discutez avec lui et acceptez de travailler pour lui : vous allez devoir vendre des masques et rapporter l'argent, vous toucherez au passage une commission. Prenez le premier masque, sortez de la boutique puis du château. Retour sur la plaine d'Hyrule.

## La plaine d'Hyrule

Direction sud, traversez le petit pont et gravissez les escaliers menant au village Cocorico.

## Le village Cocorico

Avancez dans le village et dirigez-vous au fond sur la gauche, vers le chemin menant au mont du péril. Enfilez alors le masque et parlez au garde. Satisfait, il vous achète le masque. Il est temps d'aller donner l'argent au marchand, quittez le village.

## La plaine d'Hyrule

Direction nord, traversez le pont et retournez dans le château d'Hyrule.

## Le château d'Hyrule

Avancez sur la place du marché, retournez dans la boutique pour donner l'argent au vendeur de masques. Satisfait, il vous remet un second masque à vendre. Sortez de la boutique puis retournez sur la plaine d'Hyrule.

## La plaine d'Hyrule

Allez au sud-ouest maintenant, en direction de la forêt Kokiri.

## La forêt Kokiri



Grimpez en hauteur sur le côté du village et rentrez dans les bois perdus.

### Les bois perdus

A l'entrée du labyrinthe tournez à gauche, enfiler le masque et discutez avec le petit monstre. Ce dernier achète votre masque. Ressortez ensuite des bois perdus.

### La forêt Kokiri

Redescendez au village et retournez sur la plaine d'Hyrule pour ramener l'argent au vendeur.

### La plaine d'Hyrule

Direction est, retournez dans le château (vous devez commencer à connaître le chemin depuis le temps).

### Le château d'Hyrule

Retournez dans la boutique au fond de la place du marché, donnez l'argent au propriétaire et vous obtenez un troisième masque à vendre (notez au passage le profit que vous réalisez, de plus en plus élevé). Ressortez de la boutique et du château.

### La plaine d'Hyrule

Rendez-vous de nouveau au village Cocorico, au sud du château.

### Le village Cocorico

Allez au fond du village, sur la droite, et rentrez dans le cimetière. Enfiler le masque et allez parler au petit garçon, il vous l'achète. Ressortez par la suite du cimetière, puis du village.

### La plaine d'Hyrule

Descendez le long des petites marches, avancez et retournez encore au château pour ramener l'argent obtenu en vendant le masque.

### Le château d'Hyrule

Direction la boutique du marchand et il vous remet un dernier masque à vendre. Ressortez de sa boutique et retournez sur la plaine d'Hyrule.

### La plaine d'Hyrule

Avancez au centre de la plaine, et examinez les alentours du Ranch Lon Lon. Vous allez apercevoir un sportif qui s'amuse à courir autour du ranch. Suivez-le et attendez qu'il se repose pour enfiler le masque du lapin et converser avec lui. Il vous achète alors votre masque pour 500 rubis ! Retournez au château pour achever votre quête des masques.

### Le château d'Hyrule

Rendez-vous dans la boutique du marchand, donnez-lui son argent. Votre mission est accomplie, ce dernier vous remet en cadeau un masque : le masque de la vérité. Ce masque mystérieux va vous permettre de parler avec les pierres sacrées présentes dans le jeu afin d'obtenir quelques informations parfois amusantes et parfois terriblement intéressantes. Ressortez maintenant de la boutique puis du château.

### La plaine d'Hyrule

Avant de poursuivre l'aventure voici quelques actions à effectuer pour récupérer des bonus non négligeables. Direction sud-ouest tout d'abord, vers l'entrée du lac Hylia. Arrivé au niveau des barrières allez au centre du carré qu'elles décrivent, posez une bombe pour révéler une ouverture dans le sol. Glissez-vous dedans, parlez au marchand, vous récupérez ainsi un quart de coeur pour la modique somme de 10 rubis (malheureusement vous ne pouvez lui acheter qu'un seul quart de coeur).

Ressortez de la grotte, puis allez maintenant au sud-est de la plaine. Traversez le pont et montez au village Cocorico.

### Le village Cocorico

Allez directement au moulin, rentrez dedans et utilisez votre boomerang pour récupérer le quart de coeur. Puis ressortez du moulin, allez au cimetière (pendant la nuit) pour tuer une Skulltula en hauteur et prendre un autre emblème (toujours avec votre boomerang). Quittez maintenant le village.

### La plaine d'Hyrule

La quasi totalité des actions effectuelles sont faites, direction nord, au château d'Hyrule. Entrez dedans.

### Le château d'Hyrule

Avancez sur la place du marché, et tournez à droite. Avancez en direction du temple du temps, entrez à l'intérieur. Avancez encore, placez-vous sur le symbole et jouez le chant du Temps. Vos trois émeraudes s'activent alors, et la porte de la salle du Temps s'ouvre. Entrez dans la nouvelle salle, et prenez l'épée posée. Une vidéo se déclenche, vous avez terminé la première partie de la quête. Vous rencontrez durant cette séquence un sage nommé Rauru, le gardien du temps de la lumière. Vous apprenez entre autre que vous allez devoir trouver 6 médaillons pour pouvoir accéder au château de Ganondorf (ce monstre contrôle Hyrule désormais et le monde court un grave danger). Rauru vous remet sans hésiter son médaillon. Les 5 autres se trouvent dans 5 temples différents : forêt, feu, eau, ombre et esprit. Une fois que vous reprenez le contrôle de votre personnage, regardez dans votre inventaire : de nombreux objets ne sont plus utilisables, mais ne les jetez pas car vous pourrez bientôt aisément voyager dans le temps et donc redevenir de nouveau enfant. Sortez donc du temple du temps, une nouvelle surprise vous attend : la ville est entièrement dévastée. Quittez rapidement la ville, puis au niveau du pont-levis rentrez dans la pièce à votre gauche avant de sortir du château. Traversez la pièce avec la jarre et parlez à la personne présente. Il s'agit d'un collectionneur et il achète des esprits de fantômes. Ces fantômes sont au nombre de 10 et ils hantent la plaine d'Hyrule. Malheureusement vous aurez besoin d'un arc pour accomplir cette quête, nous y reviendrons donc plus tard. Ressortez de la pièce, direction la plaine d'Hyrule.

### La plaine d'Hyrule

Allez directement au centre de la plaine et entrez dans le Ranch Lon Lon.

### Le Ranch Lon Lon

Avancez, parlez à Ingo et demandez à vous entraîner sur un cheval, cela vous coûtera 50 rubis. Payez puis, une fois au milieu des chevaux sortez votre ocarina et jouez le chant d'Epona. Le cheval nommé Epona se rapproche alors de vous, montez-le et prenez le temps de vous familiariser avec les commandes avant que le temps ne soit écoulé. Restez sur Epona et retournez parler à Ingo (bouton Z pour le cibler avant de lui parler). Ce dernier vous propose alors de participer à une course contre lui. Si vous le battez Epona deviendra votre cheval. Il n'y a pas de méthode particulière pour le battre, restez le plus près possible de l'enclos pour que la distance à parcourir soit la plus faible et utilisez les carottes à intervalle régulier pour donner à Epona de l'élan (attention toutefois à ne pas toutes les utiliser sinon Epona sera trop fatiguée et perdra de la vitesse, la défaite sera alors inévitable). Réessayez jusqu'à ce que la victoire soit vôtre. Une fois la course gagnée, mauvaise surprise, Ingo refuse de vous laisser partir et vous enferme dans la zone de course. Restez sur Epona, prenez de l'élan et foncez en direction du portail bloquant la sortie du ranch. Une scène se déclenche et Epona saute aisément par-dessus ce portail. Vous voici libre, et en compagnie d'Epona. Vous vous retrouvez sur la plaine d'Hyrule.

### La plaine d'Hyrule



Vous l'avez compris Epona va vous être d'une aide précieuse. Grâce à elle vous allez pouvoir traverser le monde d'Hyrule beaucoup plus vite qu'avant. De plus si jamais vous vous éloignez trop d'elle jouez simplement le chant d'Epona et elle viendra rapidement vous rejoindre. Allez donc au village Cocorico.

### Le village Cocorico

Allez au fond à droite du village et parlez à la dame près des poules. Elle vous remet alors un oeuf. Attendez un jour pour le voir éclore puis rentrez dans la maison au centre du village. Vous apercevez Talon en train de dormir. Réveillez-le grâce au chant du coq, il retourne alors au Ranch Lon Lon. Faites de même, quittez le village.

### La plaine d'Hyrule

Direction donc le ranch Lon Lon, Malon est rentré et tout a été remis dans l'ordre. Rentrez dans le ranch avec Epona.

### Le Ranch Lon Lon

Tout va pour le mieux au ranch, vous pouvez désormais participer à un nouveau jeu. Il s'agit d'une course d'obstacles à faire avec Epona. Vous devez réaliser le parcours en moins de 50 secondes et Malon vous offrira un cadeau : une vache, elle vous attend dans votre maison dans la forêt Kokiri. Attention toutefois, pour gagner la course il va falloir faire preuve d'une grande dextérité. Utilisez les carottes aux moments propices, c'est à dire devant les grands obstacles pour donner à Epona l'élan nécessaire pour les franchir. De plus n'essayez pas de tricher en évitant certains obstacles, la course serait immédiatement perdue. Quittez ensuite ce ranch pour un certain temps.

### La plaine d'Hyrule

Avant de poursuivre l'aventure nous allons faire une quête pour récupérer la troisième épée du jeu (la seconde étant celle récupérée dans le temple du temps). Epona vous sera d'une grande aide dans cette quête, gardez-la toujours à proximité des lieux dans lesquels vous vous rendez. Rendez-vous tout d'abord au village Cocorico.

### Le village Cocorico

Retournez au fond à droite du village, voir la dame qui vous a donné l'oeuf. Parlez-lui, vous lui montrez la cocotte et elle vous en remet une autre spéciale, de couleur bleue. Quittez le village ensuite.

### La plaine Hyrule

Prenez la direction ouest avec Epona et retournez dans la forêt Kokiri.

### La forêt Kokiri

Traversez la forêt, et grimpez vers le bois perdu. Rentrez dedans.

### Les bois perdus

Allez de suite sur la gauche et montrez la cocotte bleue aux personnes. Ils vous l'échangent contre des champignons. Attention maintenant, le temps vous est compté pour ramener les champignons. Sortez des bois perdus.

### La forêt Kokori

Redescendez vite dans le village et prenez la direction de la plaine d'Hyrule.

### La plaine d'Hyrule

Grimpez sur Epona, direction le village Cocorico à toute vitesse.

### Le village Cocorico

Allez rapidement au fond du village, sur la gauche et rentrez dans le magasin où sont vendues les potions (en haut des premiers escaliers) en passant par la porte de derrière. Vous parvenez ainsi à obtenir une mixture. Ressortez de la boutique puis du village Cocorico.

### La plaine d'Hyrule

Retournez donc à la forêt Kokori pour ramener la mixture.

### La forêt Kokori

Traversez le village et gagnez les bois perdus.

### Les bois perdus

Avancez et tournez tout de suite à gauche. Apportez la mixture à la nouvelle personne présente près de la souche, vous obtenez en échange une scie. Vous pouvez maintenant quitter les bois perdus.

### La forêt Kokori

Empruntez encore le chemin classique pour retourner sur la plaine d'Hyrule.

### La plaine d'Hyrule

Montez Epona et prenez la direction ouest pour atteindre la vallée Gérudo. Infiltez-vous dedans en restant sur Epona.

### La vallée Gérudo

Avancez un peu en chevauchant Epona, prenez de l'élan et sautez par-dessus le pont cassé. Descendez ensuite de votre cheval et approchez-vous de l'homme sur la droite, près de la tente. Remettez-lui la scie et vous obtenez l'épée Biggoron. Malheureusement la quête n'est pas encore finie, l'épée est cassée, il va falloir la faire réparer. Grimpez de nouveau sur Epona et quittez la vallée Gérudo en faisant demi-tour.

### La plaine d'Hyrule

De retour sur la grande plaine il est temps de vous diriger au mont du péril. Passage obligatoire par le village Cocorico donc.

### Le village Cocorico

Allez au fond à gauche du village, gravissez les deux escaliers et empruntez le sentier conduisant au mont du péril.

### Le mont du péril

Grimpez le long de la montagne en suivant le sentier (arrêtez-vous au passage devant la caverne Dodongo et utilisez le haricot magique qui a poussé pour atteindre le quart de cœur en hauteur) jusqu'à atteindre le sommet. Vous rencontrez un Goron, hélas blessé aux yeux par la dernière éruption volcanique. Toutefois, si vous parvenez à le soigner, il réparera votre épée, bonne nouvelle en perspective donc. Faites maintenant demi-tour au village Cocorico.

### Le village Cocorico

De retour dans le village arrêtez-vous à la boutique d'objets pour acheter une flamme bleue (300 rubis tout de même !). Puis quittez le village en direction de la plaine d'Hyrule.

### La plaine d'Hyrule

Allez tout de suite à l'ouest pour suivre la rivière Zora.

## La rivière Zora

Remontez le long de la rivière en utilisant le haricot magique qui a poussé et pénétrez dans le domaine Zora.

## Le domaine Zora

Pas de temps à perdre, montez en haut du domaine et utilisez la flamme bleue achetée précédemment pour déglacer le roi Zora. Il vous remet alors une tunique bleue, elle va vous permettre de rester sous l'eau.

Montrez-lui ensuite l'ordonnance que vous a donné le Goron et le roi vous remet des yeux de crapauds. Attention le temps est désormais compté, vous avez 3 minutes pour effectuer l'étape suivante. Redescendez vite en bas et sortez du domaine.

## La rivière Zora.

Sautez dans la rivière et laissez le courant vous emporter pour atteindre la plaine d'Hyrule en un temps record.

## La plaine d'Hyrule

Sortez vite de l'eau, montez sur Epona, direction le lac Hylia, au sud-ouest du monde d'Hyrule. Arrivé vers le lac sautez par-dessus les barrières avec Epona (accélérez avant le premier et entre les deux sauts).

## Le lac Hylia

Une fois devant le lac tournez sur la droite, descendez sur la terre ferme et rentrez dans la petite maison. Donnez les yeux au savant et il crée le remède que vous convoitez. Seulement tout se complique, vous n'avez que 4 minutes pour rapporter le remède au Goron. Sortez du laboratoire, grimpez sur Epona et retournez sur la plaine d'Hyrule.

## La plaine d'Hyrule

Allez le plus rapidement possible en direction du village Cocorico. Utilisez pour cela les carottes afin de faire accélérer Epona. Attention toutefois à garder une carotte en réserve pour ne pas essouffler Epona.

## Le village Cocorico

Ne perdez pas une seconde, gravissez les escaliers au fond à gauche et engagez-vous dans le sentier.

## Le mont du péril

Grimpez le long du sentier sans perdre une seconde puis en haut donnez les gouttes au Goron (ciblez-le avant). Le Goron vous remercie chaleureusement et vous demande d'attendre 3 jours pour que vous ayez l'épée. Jouez donc le chant du soleil 6 fois pour que le temps passe plus vite, parlez de nouveau au Goron et montrez-lui le certificat. Il vous remet votre épée. Vous possédez maintenant l'épée la plus puissante du jeu, elle vous facilitera grandement la tâche. Un petit défaut toutefois, vous devez utiliser vos deux mains pour la contrôler ce qui signifie que vous ne pourrez utiliser de bouclier en même temps. Redescendez donc au village Cocorico.

## Le village Cocorico

Reprenez un peu vos esprits et gagnez la plaine d'Hyrule.

## La plaine d'Hyrule

Montez Epona et prenez la direction du lac Hylia. Il reste 3 petites choses à effectuer avec de continuer la quête.

## Le lac Hylia

Allez tout d'abord sur la gauche et retournez dans le stand de pêche. Demandez de pêcher à nouveau et vous constatez que les poissons eux-aussi ont grossi. Utilisez la même technique que celle employée étant jeune pour

pêcher un gros poisson. Persévérez jusqu'à attraper un poisson d'au moins 20 livres, apportez-le au tenancier et vous obtenez le premier prix : l'écaille d'or. Cette écaille vous permet de plonger encore plus profondément que précédemment. Vous pouvez désormais quitter ce stand. Allez maintenant sur la droite du lac, près du laboratoire. Montez sur le haricot magique pour atteindre le toit de cette bâtisse, prenez le quart de coeur, redescendez puis entrez dedans. Avancez un peu et sautez dans l'eau. Plongez, touchez le fond du bassin (une musique retentit) puis remontez à la surface. Parlez au savant et il vous remet un quart de coeur pour vous féliciter de cet exploit. Sortez maintenant du laboratoire, remontez sur Epona et éloignez-vous du lac.

## La quête du Temple de la Forêt

### La plaine d'Hyrule

Il est maintenant temps de continuer votre aventure et d'aller dans le premier temple : le temple de la forêt. Malheureusement son accès vous est impossible sans un objet particulier : le grapin. Il vous faut donc le récupérer. Pour cela direction le village Cocorico.

### Le village Cocorico

Allez directement au fond à droite du village et rentrez dans le cimetière. Allez sur la gauche du cimetière et utilisez le haricot pour grimper sur la plate-forme en hauteur. Prenez le quart de coeur et redescendez. Puis approchez-vous de la seule tombe entourée de fleurs, poussez-la et une ouverture se dégage, sautez dans le passage. Vous rencontrez alors le fantôme d'Igor et êtes invités à faire un petit jeu : le but est de suivre le fantôme, de vous laisser distancer et sans vous perdre dans le labyrinthe. Si vous parvenez à la suivre jusqu'au bout du labyrinthe il vous remettra un prix : le grappin. Cette arme va vous permettre d'atteindre des lieux normalement inaccessibles. Il s'agit aussi d'une arme de combat, elle vous servira parfois sous l'eau. Avancez ensuite pour sortir de cet endroit mais vous vous retrouvez bloqués par un énorme bloc de couleur bleue. Sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps pour faire disparaître ce bloc. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, la sortie vous conduit dans le moulin. Descendez en bas du moulin et parlez à l'homme qui joue de la musique. Puis sortez votre ocarina et il va vous apprendre un nouveau chant : le chant de la Tempête. Sortez du moulin et quittez le village Cocorico, vous êtes prêts pour vous rendre dans le temple de la forêt.

### La plaine d'Hyrule

Le temple de la forêt se trouve au niveau du bosquet sacré, direction donc tout d'abord la forêt Kokori.

### La forêt Kokori

Une mauvaise surprise vous attend, votre village natal est rempli de monstres. Tuez-les au passage et pensez à acheter quelques potions et à récupérer vos points de vie puis grimpez en haut du village et entrez dans les bois perdus.

### Les bois perdus

Empruntez le même chemin que celui parcouru étant jeune pour vous rendre au bosquet sacré. Près de l'entrée du bosquet vous attend Mido, il refuse de vous laisser passer. Sortez alors votre ocarina et jouez le chant de Saria; vous pouvez alors passer, avancez un peu pour atteindre le bosquet sacré.

### Le bosquet sacré

Avancez à travers le bosquet tout en détruisant les ennemis bloquant votre route puis, arrivé au fond du bosquet, un ennemi plus coriace vous attend. N'essayez pas encore de le tuer, avancez un peu en sa direction en évitant ses vagues d'énergie puis utilisez votre grappin pour l'immobiliser. Passez alors derrière lui le plus vite possible et continuez votre route. Vous atteignez ainsi le fond du bosquet sacré. Gravissez alors les quelques marches, une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle vous apprenez le chant de la Forêt. Ce chant sera très utile car il vous permettra par la suite de vous téléporter devant l'entrée du temple de la forêt (c'est à dire là où vous vous trouvez). Après la petite vidéo sortez votre grappin et visez la branche en hauteur.

## Le temple de la forêt

Grimpez le long des vignes sur la gauche puis avancez le long des branches. Ouvrez le coffre au bout et vous trouvez une petite clé. Faites maintenant demi-tour en bas des vignes et ouvrez la porte pour rentrer dans le temple proprement dit. Avancez un peu, tuez la skulltula et franchissez la nouvelle porte. Vous arrivez dans la pièce centrale du temple. Après la petite séquence vidéo traversez la salle et ouvrez la porte en face de vous. Avancez dans le petit couloir, tuez la Skulltula et passez dans la pièce suivante. Éliminez les adversaires, prenez la petite clé et faites demi-tour dans la salle principale de ce temple. Approchez-vous maintenant du gros bloc bleu, sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps pour le faire disparaître. Franchissez la porte ainsi accessible. Avancez un peu dans la zone suivante, approchez-vous du mur couvert de vignes sur la droite et tuez les Skulltulas à l'aide de votre grappin. Puis grimpez le long de ces vignes pour atteindre la porte située tout en haut. Continuez votre progression, éliminez la Skulltula et récupérez la carte du donjon dans le coffre. Passez dans la salle suivante, localisez l'objet blanc sur la droite, visez-le avec votre grappin et tirez. Votre grappin s'accroche ainsi à l'objet et vous êtes tirés près de ce dernier. Actionnez ainsi l'interrupteur pour vider l'eau de la pièce. Puis descendez dans la zone auparavant remplie d'eau, avancez un peu et récupérez la nouvelle petite clé. Faites maintenant demi-tour dehors, redescendez en bas de la vigne et retournez dans la pièce centrale du donjon.

Avancez vers la porte sur le côté gauche de la salle et utilisez une de vos petites clés pour l'ouvrir (il vous reste normalement 2 petites clés encore, si ce chiffre est supérieur à celui du nombre de clés que vous possédez dans le jeu alors n'allez pas plus loin et relisez le début du guide de ce temple). Poussez ensuite le bloc bleu au niveau inférieur et poussez-le encore en suivant les flèches marquées sur le sol. Arrivé à un certain niveau, vous ne pourrez plus pousser ce bloc, contournez-le donc pour aller sur sa gauche et poussez-le de nouveau. Grimpez ensuite dessus pour atteindre le niveau supérieur et poussez le bloc rouge de façon à vous trouver entre lui et le mur. Redescendez ensuite au niveau en dessous, une échelle est dégagée, gravissez-la. Poussez ensuite le bloc rouge contre le mur, redescendez, puis remontez sur le bloc bleu. Avancez ensuite en direction du bloc rouge, poussez-le jusqu'à ce qu'il soit bloqué puis grimpez dessus. Déverrouillez la porte avec une nouvelle petite clé et franchissez-la. Vous voici dans un couloir quelque peu tortueux, traversez-le et ouvrez la nouvelle porte grâce à une petite clé. Éliminez les deux ennemis dans la salle suivante, une plate-forme descend alors et deux autres monstres similaires au premier vous attaquent, envoyez-les dans l'autre monde en les tuant tous les deux en même temps sinon vous ne parviendrez jamais à vous en débarrasser. Ouvrez ensuite le coffre apparu : vous obtenez l'arc, une arme très utile étant donné sa puissance, sa précision, et le peu de risques que vous prenez en tirant sur un adversaire au loin. Un petit inconvénient toutefois, il vous faut des munitions, à savoir les flèches et elles ne sont pas gratuites. Franchissez donc la nouvelle porte et vous arrivez dans un couloir avec un escalier. Avancez un peu et vous voyez un fantôme apparaître sur un tableau accroché au mur, malheureusement il disparaît très vite. Voici quelques explications : ce couloir est formé de trois niveaux avec à chaque niveau un tableau. Et la forme du fantôme apparaît dans ces tableaux à tour de rôle (vous devez toutefois vous approcher du tableau où se situe le fantôme pour qu'il disparaisse et réapparaisse quelques secondes plus tard dans un autre tableau), l'objectif est donc d'être assez rapide pour avoir le temps de décocher une flèche sur le fantôme avant qu'il ne disparaisse. Dès que vous avez réussi trois fois l'opération (une pour chaque tableau) le fantôme apparaît, exterminiez-le puis prenez le compas dans le coffre qui apparaît. Faites ensuite demi-tour dans la zone précédente et combattez le fantôme comme précédemment (tableaux puis corps à corps). Vous récupérez alors une petite clé. Puis traversez dans l'autre sens le couloir tortueux et arrêtez-vous dans la salle après le couloir. Sortez votre arc et tirez sur l'oeil gris en hauteur contre le mur, un mécanisme se déclenche et le couloir devient droit. Traversez-le encore puis continuez votre progression, sautez sur la plate-forme voisine et ouvrez le gros coffre. Vous obtenez la clé du boss. Il existe ce type de clé dans chaque temple, elle permet d'ouvrir la porte de la salle du boss, il est donc indispensable de la posséder. Laissez-vous tomber au niveau inférieur, éliminez les ennemis et franchissez la porte. Avancez un peu, tuez la plante et ouvrez la première porte à droite. Avancez dans la nouvelle salle et attaquez-vous au monstre : frappez-le quand il n'est pas vert, puis à sa mort il se décompose en trois monstres identiques si ce n'est qu'ils sont plus petits. Tuez-les rapidement (si vous attendez trop longtemps ils fusionneront et reconstitueront le monstre d'origine). Prenez ensuite la petite clé et sortez de la salle. Franchissez maintenant la porte juste à droite, avancez jusqu'à vous retrouver dans la salle devant le couloir tortueux (actuellement droit). Sortez votre arc et tirez de nouveau sur l'oeil, le couloir se retord, traversez-le. Retournez ensuite là où vous avez éliminé le second fantôme et débloquez la porte. Avancez un peu, approchez-vous de l'interrupteur glacé et utilisez le feu de Din. Puis actionnez-le et ressortez de cet endroit. Retournez au niveau du couloir tortueux, et laissez-vous tomber dans le passage ouvert. Vous arrivez dans une grande salle assez dangeueuse. Traversez-la en vous plaçant dans les différents petits trous au moment où le plafond descend. Puis actionnez l'interrupteur, continuez votre chemin et vous arrivez devant un nouveau tableau avec un fantôme, éliminez-le. Des blocs tombent alors du plafond et vous avez une minute pour reconstituer une image en les arrangeant, cette épreuve n'a rien de difficile car le puzzle ne comporte que quatre pièces. Ceci étant fait, débloquez la nouvelle porte, franchissez-la et laissez-vous tomber dans le trou.

Vous arrivez au centre de la salle principale du temple et vous allez devoir combattre un quatrième et dernier fantôme. Ce dernier est particulier puisqu'il se dédouble deux fois et les quatre fantômes donc tournent autour de vous et passent à l'attaque au bout de quelques secondes. Le but est donc de trouver le bon fantôme, et de lui décocher une flèche pour le tirer avant qu'il ne vous touche. Répétez cela cinq fois pour l'éliminer, et l'ascenseur au centre de la pièce remonte. Empruntez-le pour gagner le niveau inférieur. Vous arrivez ainsi dans une pièce circulaire, utilisez le mécanisme au centre pour faire tourner la salle et entendre différents endroits. Vous pourrez ainsi récupérer différents bonus et l'un de ces endroits révèle l'accès à la salle du boss. Utilisez la grande clé pour débloquent la porte, franchissez-le puis gravissez les escaliers. Avancez un peu dans la pièce circulaire, l'issue se ferme, il va vous falloir affronter le boss de ce temple : le spectre de Ganondorf. Le combat va se dérouler en deux parties : regardez autour de vous, différents tableaux identiques ornent la salle. Le spectre de Ganondorf va créer une illusion et va apparaître dans deux de ces tableaux. Vous le verrez se déplaçant dans le paysage et vous fonçant dessus. A vous de trouver dans quel tableau se situe le vrai spectre (une chance sur deux) et tirez-lui dessus avec l'arc pour le toucher. Si vous vous trompez de tableau il sera alors très difficile d'éviter son attaque. Répétez cela pour le toucher plusieurs fois jusqu'à ce qu'il sorte des tableaux. Il est en hauteur et vous envoie une boule de lumière. Utilisez votre épée pour lui renvoyer la boule de lumière, puis il la contre et vous la renvoie, etc... faites cela jusqu'à ce qu'il loupe la boule de lumière. Elle le touche alors, il tombe sur le sol, courez alors vers lui et donnez-lui le plus de coups d'épée possible. Répétez cette opération pour anéantir le spectre. Prenez ensuite la réserve de vie supplémentaire et quittez le temple via le téléporteur. Petite vidéo (vous obtenez le médaillon de la forêt) et vous voici de retour au bosquet sacré.

### Le bosquet sacré

Traversez le bosquet en utilisant votre arc pour faire mordre la poussière à tous vos ennemis, vous arrivez dans les bois perdus.

### Les bois perdus

Avancez un peu et tournez à gauche pour vous perdre. Vous reprendrez ainsi le contrôle de votre personnage à l'entrée des bois perdus et éviterez ainsi de les traverser. Sortez des bois perdus.

### Le village Kokiri

Prenez un peu de temps dans le village pour reprendre des forces, utilisez le haricot magique pour atteindre une Skulltula d'or, tuez-la et prenez son emblème. Direction la plaine d'Hyrule.

### La plaine d'Hyrule

Vous êtes désormais en possession de l'arc et allez pouvoir chasser les 10 fantômes présents dans cette plaine. Malheureusement vous ne possédez que 3 bouteilles et chaque bouteille ne peut contenir qu'un esprit, il faudra donc retourner voir le marchand de temps en temps et vendrez les esprits. Utilisez bien entendu votre arc en restant sur Epona afin de chasser les fantômes, voici les emplacements des 10 fantômes, persévérez pour les faire apparaître (si vous manquez de flèches allez au village Cocorico pour en acheter) : près de l'arbre devant l'entrée du ranch Lon Lon - au niveau de la vallée Gêrudo, là où la route se sépare en de multiples chemins - au sud-ouest du ranch Lon Lon, près d'un gros rocher en forme de boule - à droite du pont menant au village Cocorico - au nord-ouest de la plaine, sur le petit morceau de terre isolé par la rivière - au nord du château d'Hyrule, près des arbres - à l'ouest du château d'Hyrule, au niveau de la pancarte indiquant la direction du ranch Lon Lon - à l'est du ranch Lon Lon, à côté du long mur en pierres - à l'est de la vallée Gêrudo, à côté de l'arbre isolé. Une fois les derniers fantômes tués allez vendre leurs esprits chez le marchand habituel.

### Le château d'Hyrule

Les derniers esprits de ces fantômes vendus, vous récupérez une quatrième et dernière bouteille, sortez de la boutique du marchand, allez sur la place du marché, puis dans le temple du temps. Allez au fond du temple et Sheik vous attend. Il vous apprend alors le Prélude de la Lumière. Ce chant va vous permettre de vous téléporter dans le temple du Temps quand vous le souhaitez afin de gagner un maximum de temps. Vous pouvez ensuite quitter le temple, retournez sur la plaine d'Hyrule.

## La quête du Temple du Feu

## La plaine d'Hyrule

La quête peut se poursuivre, en route pour le village Cocorico. Allez directement au fond du village, à gauche et engagez-vous sur le passage menant au mont du péril.

## Le mont du péril

Gravissez le mont tout en prenant garde aux nombreuses araignées, puis entrez dans le village Goron.

## Le village Goron

A votre arrivée le village est vide, il n'y a plus aucun habitant, enfin presque. Descendez d'un niveau dans le village et vous retrouvez un Goron déjà rencontré étant jeune : il s'agit du Goron qui s'amuse à se mettre en boule et à faire le tour de l'étage en continu. Utilisez des bombes comme la première fois pour le stopper, parlez-lui et répétez cela jusqu'à ce qu'il se rappelle de vous. Il vous remettra alors la tunique rouge, cette tunique va vous immuniser contre les chaleurs extrêmes (comme dans le volcan). Descendez ensuite en bas du village et entrez dans la pièce au fond (là où se trouvait Darunia auparavant). Poussez alors la statue près du mur pour dégager un passage, enfiler la tunique rouge puis empruntez ce chemin. Vous arrivez ainsi directement dans le cratère du volcan.

## Le cratère du volcan

Avancez un peu et utilisez votre grappin sur le pont détruit pour franchir le gouffre. Une vidéo se déclenche ensuite, Sheik apparaît et vous enseigne le Boléro du Feu. Ce chant va vous permettre comme vous vous en doutez de vous téléporter à l'entrée du temple du feu. Continuez ensuite votre progression puis arrivé au niveau du puits, descendez le long de l'échelle. Avancez dans le tunnel, vous entrez dans le temple du feu.

## Le temple du feu

Avancez dans la première salle de ce temple, tuez les chauves-souris en hauteur grâce à votre arc puis gravissez le court escalier. Tournez ensuite sur la gauche, et ouvrez la porte. Petit dialogue avec Darunia, chef Goron qui vous explique que les Gorons sont enfermés dans ce temple, il va vous falloir les libérer. Avancez sur la gauche de la salle, et gagnez l'interrupteur. Actionnez-le pour libérer un premier Goron prisonnier, parlez-lui puis vous obtenez une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la première salle du donjon, avancez et déverrouillez la porte (à droite des escaliers donc) avec la clé récupérée précédemment. Franchissez la porte, avancez le long de la salle puis au bout, tournez à droite. Posez une bombe contre le mur là où il est de forme différente, l'explosion dégage une porte. Ouvrez-la, avancez un peu et libérez le Goron, puis prenez la clé dans le coffre après avoir dialogué avec ce Goron. Faites demi-tour dans la grande salle avec le pont et allez sur la gauche. Franchissez l'autre porte, libérez le Goron et prenez la petite clé. Retour dans la grande salle, ouvrez la porte au bout du pont à l'aide d'une clé, puis franchissez le puits de lave dans la pièce suivante, et grimpez le long du grillage. Faites ensuite tomber le bloc sur le puits de lave, attendez que le bloc soit propulsé pour sauter dessus et l'utiliser pour atteindre l'étage supérieur. Déverrouillez la porte, avancez puis grimpez le long des plates-formes sur le côté, sautez du côté de l'interrupteur gris en forme de diamant. Poussez ensuite le bloc pour le faire tomber, descendez le rejoindre et poussez-le aussi loin que vous le pouvez. Grimpez alors dessus. Une fois en hauteur sortez une bombe et jetez-la sur l'interrupteur gris en dessous de vous. Les gerbes de feu vous empêchant de gravir le grillage disparaissent un court instant, profitez-en pour grimper très rapidement le long de ce grillage. Puis ouvrez la porte en hauteur, allez sur la gauche et avancez jusqu'à la prison du Goron. Libérez-le, puis prenez la petite clé après avoir discuté avec lui. Allez ensuite du côté opposé de la salle tout en évitant les obstacles et délivrez un nouveau Goron (pensez à prendre la clé au passage). Allez ensuite sur la droite pour atteindre une porte fermée, utilisez une clé pour l'ouvrir et franchissez-la. Traversez la pièce suivante en prenant garde à ne pas tomber (si vous tombez vous devrez tout refaire depuis le début) et à ne pas vous faire rattraper par le mur de feu, puis prenez la carte dans le coffre. Franchissez la porte et vous revoilà dans une salle bien connue, traversez-la en hauteur et ouvrez la porte de l'autre côté. Avancez encore un peu, et Navi se dirige vers une plate-forme en hauteur pourtant inaccessible. Sortez votre ocarina et jouez le chant de l'épouvantail apprenti étant petit au lac Hylia. Un épouvantail apparaît alors sur la plate-forme en question, utilisez votre grappin dessus pour le rejoindre. Dirigez-vous ensuite sur la plate-forme présentant une faille, et posez une bombe à cet endroit. Sautez dans l'ouverture dégagée, délivrez le Goron et prenez la clé, puis grimpez le long du grillage.

En hauteur sautez sur la plate-forme présentant un interrupteur et actionnez-le. Une grille s'ouvre, dirigez-vous vers cette dernière et libérez encore un Goron (puis prenez la clé comme d'habitude). Laissez-vous tomber par la suite pour



rejoindre la pièce dans laquelle vous avez récupéré la carte du donjon. Empruntez la porte sur le côté, avancez sur la droite le long du mur, ouvrez la porte suivante et prenez le compas. Faites maintenant demi-tour dans la grande salle, allez sur la gauche et franchissez la porte fermée après l'avoir déverrouillée. Traversez le couloir sans vous soucier du Goron, actionnez l'interrupteur et courez en direction de la porte. Utilisez une bombe devant la porte pour la détruire (il s'agit en fait d'une fausse porte, c'est un ennemi "déguisé" en porte) puis ouvrez la porte suivante. Éliminez le gros monstre en utilisant des bombes pour le stopper puis votre épée, et passez dans la nouvelle pièce. Grimpez le long de la grille, placez-vous face à l'interrupteur, jetez une bombe dessus pour l'actionner et, ceci étant fait, grimpez rapidement le long de la grille suivante avant que les gerbes de feu ne soient réactivées. Arrivé dans la salle suivante actionnez l'interrupteur et courez très vite le long du petit chemin circulaire pour atteindre le coffre. Ouvrez-le, vous récupérez une nouvelle arme : le marteau. Cette arme a de nombreuses utilisations possibles : vous pouvez attaquer des ennemis, casser des rochers ainsi que le sol à certains endroits. Retournez au niveau de l'interrupteur et utilisez votre marteau sur le petit bloc; passez par l'ouverture. Utilisez de nouveau votre marteau pour casser la statue dans la zone suivante et franchissez la porte qui était camouflée derrière. Avancez tout en détruisant les blocs et en tuant les chauves-souris (avec l'arc et non pas le marteau), un escalier se forme. Placez ensuite une caisse sur l'interrupteur en bas, puis franchissez la porte. Utilisez encore votre marteau sur un bloc pour révéler un passage, puis encore un et passez dans la salle suivante. Jouez le chant du Temps à l'ocarina pour faire apparaître un bloc bleu, montez dessus et gagnez l'interrupteur. Donnez un coup de marteau pour l'actionner et le Goron dans la salle est libéré. Descendez le rejoindre, prenez la clé. Faites maintenant demi-tour pour retourner à l'entrée du temple. Détruisez la statue à droite des escaliers avec votre marteau, avancez dans la nouvelle pièce, éliminez les ennemis et continuez votre progression. Éliminez le nouveau monstre comme précédemment puis actionnez l'interrupteur dans la salle suivante grâce à votre marteau, le dernier Goron est libéré. Allez ensuite ouvrir le coffre accessible, prenez la clé du boss et ouvrez la porte en question de l'autre côté de la salle. Vous arrivez ainsi face au boss de ce temple, un terrible dragon par sa taille mais très facile à anéantir. Restez sur la plate-forme en prenant garde à ne pas marcher sur la lave, attendez que le dragon se prépare à surgir de la lave (l'endroit où il va sortir est facilement repérable : fumée...) et courez l'attendre là où il va apparaître. Sortez votre marteau et frappez-le dès qu'il sort. Donnez-lui ensuite le plus de coups d'épée possible et répétez cela jusqu'à ce que le dragon change de stratégie. Le dragon s'envole alors et fait ébouler une partie du toit, évitez donc les blocs (fiez-vous à leurs ombres pour les éviter), attendez qu'il redescende et répétez la stratégie précédente jusqu'à sa mort. Prenez la nouvelle réserve de vie et quittez ce temple. Petite vidéo, vous obtenez le médaillon du temple. Sortez ensuite du temple du feu.

### Le cratère du volcan

De retour dans le cratère du volcan, allez dans la partie en face de l'entrée du temple du feu, utilisez le haricot pour atteindre un quart de cœur, puis localisez la grotte dont l'entrée est bouchée par de gros rochers (incassables en utilisant des bombes). Utilisez alors votre marteau pour détruire ces rochers et rentrez dans la grotte. Sortez votre ocarina et jouez le chant de Zelda sur le symbole de la Triforce. Une fée apparaît alors, elle vous double vos points de magie et restaure vos points de vie si nécessaire. Ressortez de cette grotte, puis du cratère du volcan par le même chemin que celui emprunté pour y entrer. Vous revoici au village Goron.

### Le village Goron

Il n'y a plus rien à faire dans ce village, remontez en haut (arrêtez-vous dans la boutique pour faire quelques emplettes si besoin est) et sortez-en.

### Le mont du péril

Redescendez simplement le long du sentier pour arriver au village Cocorico.

### Le village Cocorico

Traversez le village sans vous arrêter, direction la plaine d'Hyrule.

## La quête du Temple de l'Eau

### La plaine d'Hyrule



Inutile de remonter sur Epona, allez à l'ouest et rentrez en suivant le cours de la rivière.

### La rivière Zora

Avancez un peu, grimpez sur le haricot et laissez-vous porter jusqu'à l'entrée du domaine. Une fois arrivé devant, rentrez-y.

### Le domaine Zora

Montez simplement en haut du domaine, enfillez la tunique bleue et rendez-vous dans la fontaine Zora.

### La fontaine Zora

Avancez au fond de la fontaine, et grimpez sur le premier iceberg que vous croisez. Continuez ensuite votre progression en sautant d'iceberg en iceberg, et prenez le quart de coeur au milieu du parcours. Arrivé au niveau du dernier iceberg rentrez dans la caverne de glace.

### La caverne de glace

Vous voici dans un petit donjon, avancez dans le couloir, exterminiez les trois ennemis et franchissez la porte qui se débloque, vous arrivez dans une grande salle. Localisez les cinq rubis en argent dans la salle et prenez-les (pour attraper celui en hauteur il vous faut sauter du haut de la plate-forme voisine). Une porte s'ouvre alors, passez par l'ouverture. Avancez dans la nouvelle pièce, éliminez les adversaires et grimpez le long de la plate-forme conduisant à la gigantesque flamme bleue puis utilisez cette flamme pour remplir vos bouteilles de mini-flammes bleues. Redescendez en bas de la salle puis retournez dans la zone précédente. Repérez les blocs de glace rouges et faites fondre celui à votre gauche en utilisant une flamme bleue. Avancez ensuite dans le passage, prenez le compas dans le coffre et le quart de coeur (en faisant fondre de nouveaux blocs de glace). Remplissez ensuite vos bouteilles avec la flamme bleue voisine, et faites demi-tour dans la salle où se trouve l'entrée de ce passage. Utilisez alors une nouvelle flamme bleue pour faire fondre l'autre bloc de glace et suivez le chemin accessible. Une fois dans la pièce suivante éliminez les chauves-souris et servez-vous du bloc présent dans la salle pour atteindre les quatre rubis en hauteur (vous pouvez le pousser, mais attention à la pousser contre des obstacles car seul, le bloc ne s'arrête pas sur la glace), le dernier rubis se trouve derrière un mur de glace (utilisez une flamme bleue). Une fois les cinq rubis en poche utilisez encore le bloc pour atteindre le passage sur la gauche de la salle. Utilisez encore quelques flammes bleues pour vous frayer un passage et ouvrez la porte. Vous arrivez déjà au bout de ce petit donjon, un loup vous attaque. Utilisez simplement votre épée pour l'anéantir en très peu de coups (grâce à l'épée Biggoron bien sûr), un coffre apparaît, ouvrez-le et vous trouvez les bottes en fer. Ces bottes vont être nécessaires pour visiter le temple suivant, le temple de l'eau, car elles vont vous permettre de rester au fond de l'eau (pensez bien évidemment à garder la tunique bleue pour pouvoir respirer sous l'eau). Puis une vidéo se déclenche et Sheik vous enseigne un nouveau chant : la Sérénade de l'eau. Ce chant va vous permettre de vous téléporter quand bon vous semble à l'entrée du temple de l'eau. Passez ensuite par la seule ouverture possible pour quitter cette caverne, vous êtes de retour dans la fontaine Zora.

### La fontaine Zora

Prenez vos bottes en fer et sautez dans l'eau. Marchez jusqu'au fond de la fontaine et prenez le quart de coeur. Quittez ensuite vos bottes pour remonter à la surface de l'eau. Grimpez maintenant sur un iceberg, sortez votre ocarina et jouez la Sérénade de l'eau, téléportation au lac Hylia, devant l'entrée du temple de l'eau.

### Le lac Hylia

Le lac est asséché et l'accès au temple de l'eau, situé au fond de ce lac est possible. Enfillez les bottes de fer, vérifiez que vous portez bien la tunique bleue et sautez dans le bassin. Avancez au fond de l'eau jusqu'à la porte, sortez votre grappin et tirez sur l'interrupteur pour ouvrir l'entrée du temple. Entrez dedans.

### Le temple de l'eau

Une fois dans le temple retirez vos bottes afin de remonter à la surface. Sortez de l'eau et avancez, vous voici en hauteur, dans la salle principale de ce temple. Chaussez de nouveau vos bottes de fer et sautez dans l'eau pour

atteindre le fond de la salle. Une fois au fond allez sur la droite et empruntez le petit passage. Vous retrouvez cette chère princesse Ruto qui a encore fait des siennes, et elle ne compte pas une fois de plus vous laisser s'approcher d'elle. Elle fuit à la surface de la salle, enlevez vos bottes de fer et suivez-la. Sortez de l'eau, avancez un peu vers le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Le niveau de l'eau baisse alors. Franchissez la porte en face de vous, exterminatez les ennemis dans la nouvelle salle et prenez la carte du donjon dans le coffre. Ressortez de la pièce et sautez dans le trou (là où l'eau a disparu), la chute est longue mais vous ne perdez aucun point de vie. Repérez les torches en bas et allumez-les en faisant le feu de Din. Franchissez la nouvelle porte, éliminez les quelques ennemis, emparez-vous de la clé dans le coffre puis ressortez de cette salle. Retournez dans la pièce principale du temple, avancez vers le pilier, grimpez légèrement en hauteur et poussez le bloc jusqu'à le faire tomber. Sautez ensuite dans l'ouverture ainsi dégagée, enfiler les bottes de fer pour couler. Avancez le long du passage sous-marin puis au bout retirez vos bottes. Une fois à la surface, actionnez l'interrupteur avec votre grappin, pour faire apparaître une petite plate-forme. Utilisez-la pour sortir de l'eau, puis ouvrez la porte. Avancez un peu, reprenez les bottes de fer et sautez dans l'eau. Localisez l'interrupteur en forme de diamant dans la gueule de la sculpture d'un dragon, actionnez-le avec votre grappin et passez rapidement par l'ouverture qui se dégage (attention, il est nécessaire de faire très vite, utilisez donc le grappin très près de l'ouverture qui sera dégagée une fois l'interrupteur actionné). Avancez un peu, prenez la petite clé et faites demi-tour. Utilisez encore le grappin pour réouvrir le passage, retournez dans le bassin et remontez à la surface. Ressortez de la salle, enfiler les bottes et traversez de nouveau le petit passage. Au bout quittez les bottes pour gagner la surface, vous revoilà dans la salle principale du temple. Sortez de l'eau et examinez le pilier au centre pour localiser une porte. Déverrouillez-la puis ouvrez-la. Une fois à l'intérieur du pilier, regardez en hauteur pour apercevoir une cible. Utilisez votre grappin dessus pour grimper à l'étage supérieur. Placez-vous devant le symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda à l'ocarina pour faire grimper légèrement le niveau de l'eau dans la pièce. Sautez ensuite dans l'eau, chaussez les bottes de fer pour couler et passez par l'ouverture dans le sol (le bloc la bloquait mais la hausse du niveau de l'eau a fait s'élever ce bloc car il flotte). Avancez le long du passage sous-marin et, arrivé dans une petite salle, utilisez le grappin sur l'interrupteur pour ouvrir une grille en hauteur. Des ennemis tombent alors dans la salle, éliminez-les grâce au grappin. Passez par la suite via l'ouverture dégagée (enlevez les bottes), sortez de l'eau et prenez la petite clé dans le coffre. Faites maintenant demi-tour dans la salle du pilier, sortez de l'eau et passez par la porte. Vous revoilà dans la salle principale, chaussez les bottes de fer, sautez dans l'eau et retournez là où vous avez rencontré la princesse Ruto. Enlevez les bottes pour gagner la surface de l'eau, puis sortez-en. Utilisez une bombe contre le mur fissuré pour le détruire, avancez un peu, prenez la clé et rebroussez chemin dans la salle principale du donjon. Remontez à la surface et faites le tour de la surface pour localiser un passage avec une cible au-dessus. Utilisez votre grappin sur cette cible pour sortir de l'eau et retomber à l'entrée du passage en question. Avancez dans le passage puis continuez votre progression en utilisant le grappin sur les cibles. Au bout du chemin approchez-vous du coffre encerclé par un rideau de l'eau, utilisez le grappin sur l'interrupteur pour désactiver le rideau d'eau, et ouvrez vite le coffre : vous récupérez le compas. Demi-tour de l'autre côté du passage, dans la salle principale du temple. Retournez dans l'eau et faites le tour de la salle pour localiser une porte fermée à clé. Ouvrez-la et rentrez dans la nouvelle pièce. Faites le ménage en tuant les araignées, placez-vous sur le petit gisement d'eau et utilisez votre grappin pour actionner l'interrupteur. L'intensité du gisement augmente alors et vous vous élevez à l'étage supérieur. Vous revoilà encore au niveau de la salle principale, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda devant le symbole de la Triforce. Le niveau de l'eau augmente, franchissez ensuite la porte, allez sur la droite, et tirez le bloc rouge jusqu'à ce qu'il soit bloqué. Faites maintenant demi-tour dans la salle principale, traversez-la et franchissez la porte de l'autre côté. Vous voici dans une salle assez étrange, avancez le long des quelques plates-formes pour vous retrouver à l'endroit le plus bas de la salle. Utilisez alors votre grappin en face pour grimper de plate-forme en plate-forme le plus vite possible car ces plates-formes descendent inévitablement. Une fois en haut vous avez franchi la pièce, ouvrez la porte. Vous arrivez dans une nouvelle salle assez complexe. Éliminez les ennemis et élevez le niveau de l'eau (en tirant sur l'interrupteur avec le grappin) pour atteindre la plate-forme en face. Baissez ensuite le niveau de l'eau, continuez votre progression et répétez cela jusqu'à arriver à la dernière plate-forme. Placez-vous alors sur la tête du dragon abaissée, et actionnez alors l'interrupteur. La tête du dragon s'élève alors, et vous aussi par la même occasion. Une fois en haut ouvrez la porte, tuez les monstres et franchissez la nouvelle porte. Vous voici à l'extérieur, dans une salle assez étrange. Avancez pour atteindre l'issue mais cette dernière est bloquée. Faites alors demi-tour sur le petit morceau de terre, et votre ombre vous attend et vous allez devoir la combattre (tiens petit clin d'oeil à Zelda Adventure of Link sur Nintendo). Utilisez votre marteau pour la terrasser en quelques coups, le combat est vraiment facile. Cet ennemi vaincu retournez là où la porte était bloquée, vous pouvez désormais l'ouvrir. Ouvrez le coffre dans la salle, et vous obtenez le super-grappin. Ce super-grappin constitue en fait une amélioration du grappin original puisque la chaîne en est deux fois plus longue. Avancez ensuite près du bloc bleu et jouez le chant du temps pour le faire disparaître. Sautez dans le trou et vous tombez au bord d'une rivière à fort courant. Suivez son cours tout en évitant les tourbillons et arrivé au niveau d'un grand virage sur la droite, allez sur la gauche là où la rivière est plus calme, positionnez-vous sur le bord de cette dernière et utilisez votre arc pour décocher une flèche sur

l'interrupteur en forme d'oeil. Un passage s'ouvre alors, utilisez votre grappin sur le coffre pour l'atteindre, ouvrez-le et vous obtenez une nouvelle petite clé. Sautez ensuite dans le trou au-delà de ce coffre, vous revoilà en terrain conquis, retournez dans la salle principale de ce donjon. Enfilez les bottes de fer pour retourner au fond de la salle, allez dans le passage à droite et enlevez les bottes pour remonter à la surface. Jouez encore une fois la berceuse de Zelda près du symbole de la Triforce. Sautez ensuite en bas du passage, retournez dans la salle principale, rentrez dans le pilier, grimpez en hauteur en utilisant le super-grappin puis jouez de nouveau la berceuse de Zelda devant le symbole de la Triforce présent. Sortez ensuite du pilier, faites le tour de la salle pour repérer une grille fermée. Visez l'interrupteur au-dessus et décochez une flèche pour l'actionner. La grille s'ouvre, sortez votre super-grappin et tirez sur la cible à l'intérieur du passage ouvert. Vous parvenez ainsi à rentrer dans ce passage avant que la grille ne se referme. Avancez un peu, poussez le bloc le plus loin possible, engouffrez-vous dans le petit chemin dégagé et prenez la clé dans le coffre. Puis faites demi-tour dans la salle principale du temple. Chaussez vos bottes et sautez dans l'eau. Une fois au fond de l'eau allez au nord et passez par l'ouverture. Puis remontez à la surface, utilisez votre super-grappin pour sortir de l'eau et franchissez la porte. Éliminez les ennemis, sautez dans l'eau et prenez les bottes en fer pour atteindre le passage en profondeur. Avancez puis au bout de ce chemin enlevez les bottes de fer. Ouvrez la porte, exterminatez les monstres et placez des bombes sur les murs à gauche et à droite pour révéler un passage avec un bloc. Allez sur la gauche du bloc et tirez-le au maximum. Passez ensuite de l'autre côté pour atteindre l'autre côté du bloc et poussez-le. Ce dernier tombe alors dans l'eau et actionne un interrupteur. Le niveau de l'eau augmente alors et vous pouvez accéder à une issue en hauteur. Ouvrez la porte, tuez les araignées au loin et utilisez les jets d'eau pour traverser la salle. Franchissez la porte et vous arrivez dans une pièce dangereuse. Avancez un peu et approchez-vous de l'endroit d'où viennent les boulets. Arrivé à cet emplacement enfiler les bottes de fer pour aller sous l'eau, avancez le long du tunnel puis remontez à la surface en enlevant les bottes. Débloquez la porte et ouvrez-la. Ouvrez ensuite le gros coffre et vous récupérez la clé de la salle du boss. Demi-tour désormais, retournez dans la salle principale (accessible depuis la salle où se trouvent les boulets). Allez au fond à droite dans le passage, et au bout remontez à la surface. Sortez votre ocarina à côté du symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda. Retournez dans la salle principale, et grimpez tout en haut via le pilier. Une fois en haut localisez la cible au loin en hauteur et utilisez le super-grappin pour l'atteindre. Grimpez le long du plan incliné tout en évitant les obstacles puis ouvrez la porte finale. Vous entrez dans la salle du boss de ce temple, une terrible pieuvre. Faites votre maximum pour rester quoi qu'il arrive hors de l'eau, l'objectif est de tirer sur la tête de la pieuvre avec le super-grappin pour la rapprocher de vous puis d'utiliser votre épée. Évitez ses attaques avec ses tentacules et attendez qu'elle sorte de l'eau pour qu'elle soit en position de faiblesse et utilisez alors votre grappin (ne vous loupez pas, vous n'aurez que quelques secondes). Le boss vaincu prenez la réserve de vie et utilisez le téléporteur. Petite vidéo, vous récupérez le médaillon de l'eau et vous le lac Hylia se remplit de nouveau d'eau.

Vous reprenez le contrôle de votre personnage sur un petit îlot du lac.

## Le lac Hylia

Après la petite vidéo avec Sheik sortez votre ocarina, et jouez le chant du soleil. Le soleil se lève alors et un phénomène étrange se produit : une flèche de feu tombe sur une plate-forme voisine. Nagez vers cette plate-forme et prenez l'objet en question : vous obtenez un nouveau type de flèches, les flèches de feu, très utiles pour allumer les torches à distance. Sortez encore votre ocarina, et jouez le prélude de la lumière, téléportation au temple du temps.

## Le temple du temps

Allez dans la salle au fond du temple et posez l'épée magique sur son socle pour redevenir enfant. Sortez ensuite du temple, pensez à rééquiper votre ancienne épée, quittez le château d'Hyrule.

## La plaine d'Hyrule

Petit détour avant de poursuivre la quête, prenez la direction sud, et dirigez-vous dans la rivière Zora.

## La rivière Zora

Avancez le long des berges de la rivière jusqu'au point d'eau où se trouvent les grenouilles, sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps puis le chant de la tempête. Vous obtenez alors un quart de coeur. Ressortez votre ocarina et les grenouilles vous proposent un mini-jeu : vous devez répéter une suite de notes, c'est un simple exercice de mémoire, vous obtiendrez ainsi un nouveau quart de coeur une fois cette formalité accomplie. Faites maintenant demi-tour sur la plaine d'Hyrule.

## La quête du Temple de l'Ombre

### La plaine d'Hyrule

Nous allons pouvoir poursuivre l'aventure, allez à l'est, gravissez les escaliers pour atteindre le village Cocorico.

### Le village Cocorico

Avancez dans le village et rentrez dans le moulin. Placez-vous devant le personnage à l'intérieur de cet endroit, sortez votre ocarina et jouez le chant de la Tempête. Une vidéo se déclenche, et le puits devant le moulin se vide de son eau. Ressortez du moulin, vous pouvez descendre dans le puits grâce à l'échelle, rentrez ensuite dans le mini-donjon caché sous le puits.

### Le puits

Avancez le long du petit passage et traversez le faux-mur en face de vous. Vous voici dans la grande salle de ce court donjon, suivez le filet d'eau (il fait le tour de la salle) jusqu'à apercevoir le symbole de la Triforce. Placez-vous dessus, et sortez votre ocarina. Jouez la berceuse de Zelda, l'eau se vide. Faites demi-tour à l'entrée de cette grande salle, un passage auparavant englouti est désormais accessible. Sautez dedans, avancez un peu et tuez la Skulltula puis grimpez le long du lierre de l'autre côté du passage. Ouvrez la porte et vous voici (déjà) dans la salle du gardien de cet endroit. Déplacez-vous rapidement dans la salle pour éviter ses attaques (ses mains sortent du sol et tentent de vous attraper) et approchez-vous au maximum de lui. Attendez qu'il baisse la tête pour lui asséner un maximum de coups d'épée. Répétez cela jusqu'à sa mort, un coffre apparaît ensuite, ouvrez-le : vous trouvez le monocle de vérité : en portant ce monocle vous pourrez discerner les faux obstacles mais aussi des obstacles invisibles à l'oeil nu (il vous sera utile dans le temple suivant mais plus beaucoup par la suite). Faites demi-tour et sortez du puits, vous revoilà au village Cocorico. Vous êtes maintenant armé pour visiter le temple de l'ombre.

### Le village Cocorico

Une fois à l'air libre sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière pour vous téléporter au temple du temps.

### Le temple du temps

Allez directement dans la salle du fond et tirez l'épée de son socle pour quitter ce monde et redevenir un adulte. Sortez ensuite du temple, et retournez sur la plaine d'Hyrule.

### La plaine d'Hyrule

Pas de temps à perdre, retournez rapidement au village Cocorico.

### Le village Cocorico

A votre arrivée dans le village ce dernier est en feu. Une vidéo se déclenche et un démon est libéré. Après une discussion avec Sheik vous apprenez un autre chant : la Nocturne de l'ombre, ce chant va vous permettre de vous téléporter au temple de l'ombre. Toutefois, n'y allez pas tout de suite, repérez le toit (sur la gauche) sur lequel est assis un homme : utilisez votre super-grappin pour grimper dessus, parlez au monsieur et il vous remet un quart de coeur. Sortez ensuite votre ocarina, jouez la Nocturne de l'ombre et vous êtes téléportés à l'entrée du temple de l'ombre, entrée se situant en hauteur, au fond du cimetière de ce village. Avancez le long passage, placez-vous au milieu des torches et faites le feu de Din pour allumer toutes ces torches : la porte du temple s'ouvre, rentrez dedans.

### Le temple de l'ombre

Avancez le long du couloir puis arrivé au niveau d'un gouffre utilisez votre super-grappin pour le franchir. Puis enfiler votre monocle de vérité et un passage dans le mur apparaît, passez par-là. Vous arrivez dans une nouvelle pièce avec un système rotatif au centre de la salle. Regardez le tour de la salle avec votre monocle pour repérer la vraie araignée

et placez le système dans l'axe de cette araignée. Un passage s'ouvre alors, allez-y en utilisant encore et toujours votre monocle de vérité. Vous parvenez ainsi à trouver une nouvelle issue, votre progression peut continuer. Avancez le long du couloir et repérez le faux mur sur la droite. Engagez-vous alors dans ce chemin, exterminatez les quelques monstres, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver la carte de ce donjon. Faites demi-tour et sortez de cette salle puis regardez sur la droite (avec votre monocle cela va de soi) pour voir un autre passage. Avancez par-là, tuez les monstres et utilisez une nouvelle fois votre monocle pour découvrir une issue de l'autre côté de la salle. Avancez, ouvrez la porte, éliminez votre adversaire, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver une nouvelle paire de bottes : ces bottes vous permettent de flotter un court instant dans l'air. Faites maintenant demi-tour dans la grande salle avec le système rotatif, approchez-vous du gouffre, enfillez les bottes récupérées précédemment et sautez par-dessus ce gouffre (vous devriez vous accrocher à la plate-forme de l'autre côté, le saut est très serré mais réalisable).

Ouvrez la nouvelle porte, avancez le long du chemin puis une fois dans la pièce suivante allez sur la droite en passant par le faux mur. Exterminez les monstres, et vous récupérez ainsi le compas. Demi-tour dans la salle précédente, passez par le mur en face de vous (qui lui aussi est un faux). Avancez un peu, et ramassez les 5 rubis (pensez à utiliser le super-grappin) dans la salle tout en évitant les obstacles. Un passage s'ouvre alors, allez dedans. Avancez, ouvrez le coffre et vous trouvez une petite clé. Ressortez de cette salle, allez sur la gauche et détruisez le mur à l'aide d'une bombe. Passez par l'ouverture, continuez votre progression tout en évitant les obstacles, puis emparez-vous des 5 rubis (utilisez votre monocle pour repérer les obstacles présents). Une porte s'ouvre, franchissez-la. Enfillez votre monocle, regardez sur la droite, repérez le bloc dans le mur et tirez-le. Puis poussez-le le long du couloir sous les pièges afin de ne pas vous faire écraser (attention, arrivé au milieu pensez à passer de l'autre côté du bloc et à le tirer, car si vous restez du même côté, une fois que le bloc contrera le deuxième piège, le premier se déclenchera à nouveau et vous touchera tandis que si vous passez de l'autre côté vous vous retrouverez sous le second piège qui, lui, est bloqué). Une fois ce passage épineux franchi grimpez sur le bloc et gagnez la plate-forme en hauteur. Actionnez l'interrupteur, un coffre apparaît de l'autre côté du couloir. Utilisez alors les bottes de l'air pour atteindre l'autre côté de ce passage, ouvrez le coffre et vous trouvez une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la salle précédente, examinez votre gauche avec le monocle pour apercevoir des plates-formes. Engagez-vous sur la première et progressez de plate-forme en plate-forme. Au bout, ouvrez la porte. Vous arrivez dans une troisième salle avec des rubis à collecter, pensez à utiliser le monocle et le super-grappin pour les récupérer avec succès. Franchissez ensuite la porte ainsi déverrouillée. Avancez dans la nouvelle pièce, allez en hauteur au fond de cette dernière et jetez des bombes dans la statue pour la faire exploser. Puis redescendez en bas de la pièce et ramassez la petite clé sur le sol. Exterminez les chauves-souris à l'aide de votre arc, la porte de la sortie s'ouvre, quittez cette pièce. Vous voici de retour dans la salle où vous avez récupéré les rubis précédemment. Enfillez votre monocle et tirez sur la cible en hauteur dans la salle à l'aide de votre super-grappin pour atteindre le niveau supérieur de cette salle. Une issue est présente, allez-y. Avancez le long du tunnel puis enfillez votre monocle et, arrivé à un petit gouffre, attendez que les ventilateurs sur le côté ne tournent plus pour le franchir (à l'aide des bottes de l'air). Avancez un peu et repérez à l'aide du monocle le passage sur votre gauche. Patientez un peu, tournez-vous en direction de ce passage et, dès que le ventilateur derrière vous se met à souffler enfillez les bottes de l'air et avancez en direction de la plate-forme pour l'atteindre, puis franchissez la porte. Tuez les momies puis utilisez une bombe pour faire exploser le tas de déchets dans le coin de la salle. Enfillez le monocle et examinez le sol, là où se trouvait le tas de déchets, il y a une petite clé, prenez-la. Ressortez de la salle, approchez le bloc sur votre gauche près de l'échelle à droite. Grimpez sur le bloc puis gravissez l'échelle. Une fois en haut sautez sur le bateau, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une vidéo se déclenche alors et le bateau se déplace. Deux monstres apparaissent pendant le trajet, envoyez-les en enfer, puis approchez-vous vite sur le côté du bateau. Regardez le rivage et dès que vous apercevez un morceau de terre sautez dessus car le bateau ne s'arrête pas. Avancez un peu et ouvrez la porte à droite. Enfillez le monocle de vérité, éliminez tous les ennemis et repérez le passage dans la salle. Une fois dans la salle suivante un piège se déclenche et deux murs de pieux en bois se referment sur vous. Utilisez le feu de Din pour les détruire, puis ouvrez le coffre pour obtenir la clé du boss. Faites demi-tour dans la salle précédente, repérez l'autre salle, tuez le monstre (visible avec le monocle) et prenez la petite clé dans le coffre. Retournez maintenant là où vous avez débarqué en bateau. Repérez la porte fermée de l'autre côté du gouffre, sortez votre arc et tirez sur les choux-péteurs près de la porte. Ces derniers explosent, un pilier tombe et va vous servir de passerelle vers la porte fermée. Déverrouillez cette porte et ouvrez-la. Enfillez ensuite les bottes de l'air et le monocle, et avancez le long du chemin vers la porte de la salle du boss; ouvrez-la.

Avancez un peu et laissez-vous tomber dans la chambre du boss. Il n'est pas très fort, voici quelques consignes à respecter : utiliser en continu le monocle de vérité et les bottes de l'air afin de pouvoir le voir et éviter les désagréments de la surface de combat. Le boss essaie tout d'abord de vous attraper avec une de ses mains, tirez une flèche dessus au moment où elle vous attaque puis tirez rapidement une flèche sur l'autre main avant qu'elle vous attaque. Décocher ensuite une troisième flèche sur son oeil, le boss tombe, courez vers lui et frappez-le avec l'épée Biggoron. Une seule série de coups d'épée devrait suffire à le terrasser, mais si tel n'est pas le cas répétez l'opération jusqu'à ce qu'il soit

mort. Prenez ensuite la réserve de vie et utilisez le téléporteur pour quitter ce temple. Une vidéo se déclenche et vous obtenez le médaillon de l'ombre. Vous reprenez les commandes votre personnage dans le cimetière du village Cocorico.

## Le village Cocorico

Allez dans le village, rentrez dans la batisse et participez à un mini-jeu de tir à l'arc pour gagner un carquois vous permettant de porter plus de flèches si vous parvenez à toucher les dix rubis avec vos flèches. Sortez ensuite du village, du côté de la plaine d'Hyrule.

## La plaine d'Hyrule

Grimpez sur Epona, traversez le pont au nord et prenez la direction Ouest. Traversez la plaine et entrez dans la vallée Gérudo.

## La quête du Temple de l'Esprit

### La vallée Gérudo

Avancez le long de la vallée tout en restant sur Epona, traversez le gouffre en sautant et rentrez dans la tente sur la droite. Parlez au chef des ouvriers, vous apprenez que les ouvriers sont partis pour la forteresse Gérudo mais ne sont pas encore revenus. Ressortez de la tente, grimpez de nouveau sur le dos d'Epona et continuez votre progression le long de la vallée Gérudo. Vous arrivez en vue de la forteresse.

### La forteresse Gérudo

Approchez-vous de cette forteresse mais vous vous faites prendre (inévitable) et vous êtes jetés dans un cachot. Localisez le morceau de bois en hauteur au niveau de l'ouverture, et tirez dessus avec votre super-grappin pour vous échapper de cette cellule. Sautez sur la terre ferme, et restez contre le mur. Vous allez maintenant devoir fouiller la forteresse pour délivrer les ouvriers sans vous faire voir par les gardes (s'ils vous voient vous serez immédiatement rejetés dans un cachot), n'hésitez pas à tuer un garde de temps à autre s'il est isolé à l'aide de votre arc. Avancez le long du mur sur la gauche et franchissez la porte. Avancez le long du couloir et vous arrivez devant une cellule. Allez parler à son occupant, et un garde surgit. Exterminez-le avec quelques coups d'épée et prenez la clé qu'il laisse sur le sol. Utilisez-la pour ouvrir la cellule, vous venez de délivrer le premier des quatre ouvriers. Faites maintenant demi-tour dehors, allez encore sur la gauche et empruntez le passage dans la forteresse. Avancez le long du couloir, allez sur la droite et tuez le garde à distance avec votre arc. Continuez votre progression et franchissez la nouvelle issue. Vous voici à l'extérieur de la forteresse, à l'étage supérieur. Eliminez le garde et avancez le long du passage voisin. Avancez le long du couloir, vous arrivez devant une autre cellule. Répétez la manoeuvre précédente pour libérer le garde et continuez votre chemin. Une fois dehors grimpez le long du lierre, avancez sur la plate-forme à côté et sautez légèrement en bas pour gagner la porte. Franchissez-la. Avancez, allez parler au prisonnier, éliminez le garde et libérez l'ouvrier. Faites demi-tour dehors, grimpez le long du lierre et franchissez la porte sur la gauche. Eliminez les gardes de l'autre côté de la salle avec quelques flèches puis traversez la salle et sortez de l'autre côté. Une fois dehors localisez le coffre en hauteur, tirez dessus avec votre super-grappin pour l'atteindre, ouvrez-le et vous obtenez un quart de coeur. Puis redescendez un peu et passez par la nouvelle porte. Avancez le long du couloir tout en vous cachant derrière les caisses et tuez les gardes dès que l'occasion se présente. Avancez encore un peu et allez sur la droite. Vous trouvez enfin la dernière cellule, répétez la même opération que les fois précédentes pour les délivrer. Une fois cette opération effectuée un garde vient vous voir, il vous félicite et vous remet un pass vous permettant de circuler librement dans la forteresse Gérudo, voilà qui va être beaucoup plus pratique. Ressortez de la forteresse, allez sur votre gauche et rentrez dans la salle d'entraînement (parlez à la personne devant). Il s'agit d'un mini-jeu, vous devez progresser dans un petit labyrinthe en prenant garde aux obstacles et en récupérant les clés nécessaires. Cela ne présente aucune difficulté et vous permet d'obtenir un nouveau type de flèches : les flèches de glace, qui à l'opposé des flèches de feu vont vous servir à glacer les ennemis. Une fois à l'extérieur allez encore sur la gauche, appelez Epona et montez-la. Gravissez alors le petit chemin, vous arrivez sur une aire d'entraînement : parlez au tenancier pour participer à un autre mini-jeu. Il s'agit d'un jeu d'adresse, vous devez tirer sur les cibles avec votre arc et essayer de faire le plus de points possibles. Il est bien évident que plus la flèche est près du centre de la cible plus cela vous rapporte de points mais attention toutefois le nombre de flèches vous est limité. Si vous obtenez au moins 1000 points vous gagnerez un quart de coeur;

faites au moins 1500 points pour gagner un carquois vous permettant de porter 10 flèches supplémentaires. Quittez ensuite cette aire, et allez de l'autre côté de la forteresse. Descendez d'Epona, approchez-vous de la barrière bloquant l'entrée du désert, montez en haut de la tourelle sur le côté et parlez au garde pour qu'il ouvre ce passage. Ceci étant fait redescendez en bas de la tour, entrez dans le désert.

## Le désert

Avancez un peu dans le désert jusqu'à la rivière de sable et utilisez votre super-grappin sur le morceau de bois de l'autre côté pour la franchir. Continuez votre progression en suivant les drapeaux plantés pour ne pas vous perdre, et vous arrivez devant une petite maison.

Rentrez dedans, descendez au sous-sol, éliminez la Skulltula d'or et prenez l'emblème puis remontez au rez-de-chaussée. Retournez dehors et grimpez sur le toit de la maison. Placez-vous au centre et enfitez votre monocle de vérité, vous découvrez alors un fantôme devant vous, il va vous guider au colosse du désert. Ne le perdez pas de vue, suivez-le et vous atteignez facilement le colosse.

## Le colosse du désert

Avancez un peu en direction du colosse, tournez sur la droite et placez une bombe contre le rocher. Ce dernier explose et un passage apparaît, glissez-vous dedans. Avancez, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une fée apparaît et vous apprend un troisième et dernier sort : l'amour de Nayru. Ce sort créé une barrière de protection autour de vous pendant une durée limitée, il est très pratique pour franchir certaines zones sensibles. Ressortez maintenant de cette caverne, avancez vers le colosse et rentrez dedans, vous voilà dans le temple du désert.

## Le temple désert

Gravissez les escaliers la gauche et une mauvaise surprise vous attend. L'entrée dans le temple est impossible étant adulte, il va vous falloir redevenir enfant. Ressortez donc du temple.

## Le colosse du désert

Une fois dehors Sheik apparaît, il vous enseigne le dernier chant : le Requiem de l'esprit. Ce morceau vous permet de vous téléporter devant le colosse du désert. Après la discussion sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière pour vous rendre au Temple du Temps.

## Le temple du temps

Direction la salle au fond du temple, reposez l'épée dans le socle pour retourner dans votre enfance. Puis rééquipez votre épée Mojo, sortez votre ocarina et jouez le Requiem de l'Esprit pour vous rendre devant le colosse du désert.

## Le colosse du désert

Avancez en direction du colosse et rentrez dedans pour atteindre le temple du désert.

## Le temple du désert

Avancez dans le temple et parlez à Nabooru : vous apprenez qu'elle recherche les gants d'argent, elle vous demande d'aller les récupérer. Glissez-vous alors dans la petite ouverture sur la gauche en rampant.

Avancez un peu, utilisez votre lance-pierres pour éliminer les chauves-souris puis le dernier monstre avec des bombes. Franchissez ensuite la porte à gauche, avancez un peu, exterminatez les nouveaux monstres et actionnez l'interrupteur avec votre boomerang. Un pont s'abaisse, franchissez-le. Avancez prudemment dans la zone suivante et détruisez les obstacles vous fonçant dessus avec votre épée, puis allez sur la gauche (l'ennemi en face de vous se dirige de l'autre côté), actionnez l'interrupteur avec votre boomerang et un piège se déclenche, incinérant l'ennemi. Franchissez la nouvelle porte, récupérez les cinq rubis en argent pour abaisser une passerelle. Franchissez-la et faites le ménage dans la salle puis sortez un bâton Mojo, servez-vous en pour allumer les deux torches : un coffre apparaît. Ouvrez-le, vous trouvez une petite clé. Continuez votre progression en franchissant la nouvelle porte, allez sur la droite et passez par la petite ouverture en rampant. De l'autre côté grimpez le long des escaliers, et déverrouillez la porte. Ouvrez-la, utilisez



vosre boomerang pour éliminer les monstres et grimpez le long du lierre pour gagner l'étage supérieur. En hauteur inspectez le mur et localisez un morceau de mur fragile (il présente des fissures). Utilisez alors un missile pour le détruire, le soleil rentre dans la pièce et actionne un interrupteur. Avancez dans la salle suivante, poussez la statue sur l'interrupteur au niveau inférieur pour ouvrir une autre porte. Gravissez l'escalier, sortez un bâton Mojo et allumez-le puis sautez tout en bas de la salle. Allumez alors rapidement les deux torches, et un coffre apparaît : ouvrez-le, vous trouvez la carte du donjon. Allez ensuite sur la droite, gravissez le lierre à côté de la statue que vous avez faite tomber précédemment, grimpez ensuite les marches et, arrivé près de la torche utilisée auparavant pour allumer votre bâton Mojo, ouvrez la porte. Grimpez le long de nouveaux escaliers, emparez-vous des cinq rubis d'argent et détruisez la statue avec une bombe bien placée. Une torche apparaît, sortez un bâton Mojo et allumez-le. Puis parcourez la salle pour repérer les torches éteintes et les allumer. Attention, vous devez être assez rapide pour qu'elles se trouvent toutes allumées en même temps. Un coffre apparaît alors, ouvrez-le pour obtenir une clé. Repérez ensuite le bloc avec un interrupteur sensible aux rayons du soleil dessus et placez-le dans le rayon de lumière pour l'actionner. Une porte s'ouvre, franchissez-la, avancez et gravissez les escaliers puis ouvrez la porte.

Vous voici face au mini-boss du temple, il est imposant mais très lent. Vous pouvez ainsi éviter facilement ses attaques et en profiter pour lui donner un maximum de coups d'épées. Le boss vaincu, franchissez la nouvelle porte, ouvrez le coffre et vous obtenez les gantelets d'argent. Une vidéo se déclenche et Nabooru se fait enlever par deux étranges sorcières. Vous allez donc pouvoir conserver les gantelets mais ils sont trop grands pour vos mains. Sortez alors votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière.

### Le temple du temps

Allez au fond du temple et reprenez l'épée pour retourner à l'âge adulte. Vous êtes désormais assez grand pour porter les gantelets d'argent, sortez votre ocarina et jouez le Requiem de l'Esprit pour gagner le colosse du désert.

### Le colosse du désert

Rentrez directement dans le temple de l'esprit, un nouveau passage est désormais accessible étant donné que votre force a augmenté (grâce aux gants).

### Le temple du désert

Allez sur la droite et poussez l'énorme bloc noir pour dégager le passage (admirez au passage la puissance des gantelets d'argent, sachez que vous trouverez par la suite des gantelets encore plus puissants). Avancez un peu, détruisez le monstre et actionnez l'interrupteur en hauteur grâce à votre super-grappin : deux portes s'ouvrent, franchissez celle de gauche. Tuez le monstre, puis placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la Berceuse de Zelda. Un coffre apparaît au loin, utilisez votre super-grappin pour l'atteindre et ouvrez-le : vous trouvez le compas. Sortez maintenant de cette pièce et escaladez le mur. Ouvrez ensuite la porte sur la gauche, récupérez les cinq rubis d'argent et une porte s'ouvre. Rentrez dans la nouvelle pièce, exterminatez les ennemis et un coffre apparaît : ouvrez-le pour obtenir une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la seconde salle visitée (celle qui a l'interrupteur en hauteur) et débloquez la porte au centre à l'aide de la clé récupérée précédemment. Avancez tout en tuant les quelques monstres et escaladez le mur, vous atteignez ainsi le niveau supérieur. Poussez le miroir le long de la salle pour faire en sorte qu'il reflète les rayons du soleil sur chaque interrupteur à tour de rôle et une porte s'ouvre. Avancez encore, éliminez le monstre et gravissez les escaliers, et regardez en direction de la grande statue. Placez-vous face à son bras droit, équipez les bottes de l'air et courez en direction du bras de la statue, retombez dessus. Une fois sur la main de la statue sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda, un coffre apparaît alors sur l'autre main de la statue. Utilisez votre super-grappin pour l'atteindre et ouvrez-le, vous trouvez une petite clé. Laissez-vous ensuite tomber en bas de la statue, franchissez la porte en face de cette dernière et poussez le bloc pour libérer un passage. Passez par-là et vous revoilà dans la première salle de ce temple. Localisez la cible sur la droite et utilisez votre super-grappin pour grimper. Gravissez ensuite les escaliers et ouvrez la porte. Détruisez le monstre et gravissez les nouveaux escaliers, passez dans la salle suivante. Éliminez les trois monstres à l'aide de quelques flèches et traversez la salle, ouvrez la nouvelle porte. Dans la pièce suivante restez près de la porte, armez votre super-grappin et tirez sur la statue pour la réveiller. Cette dernière, alors en mouvement, actionnez l'interrupteur, la porte s'ouvre, franchissez-la. Grimpez le long d'un autre escalier, et ouvrez la porte. Vous voici dans une salle sensiblement identique à celle visitée à la fin de la quête de ce temple lorsque vous étiez enfant. Le même monstre est d'ailleurs présent, il est toutefois plus fort. Utilisez l'Amour de Nayru pour ne pas perdre de points de vie inutilement et éliminez-le en le frappant massivement avec votre épée tout en restant collé à lui. Franchissez la nouvelle porte, ouvrez le coffre et vous trouvez un troisième et dernier bouclier : le bouclier miroir. Ce bouclier est non seulement très solide mais il permet aussi de renvoyer les attaques



magiques des monstres et de refléter les rayons de lumière. Retournez dans la salle précédente, avancez, descendez les escaliers puis de retour dans la salle avec la statue et l'interrupteur traversez la salle et passez par la nouvelle issue. Equipez donc votre bouclier miroir, utilisez-le pour refléter la lumière sur l'interrupteur, une porte s'ouvre. Passez dans la pièce suivante, ouvrez le coffre et prenez la clé puis quittez cette salle. Franchissez la porte à droite, traversez la salle puis ouvrez la porte à gauche à l'aide d'une clé. Avancez un peu et placez-vous en face du mur comportant mobile (avec les pièces sur les côtés).

Utilisez votre super-grappin pour gagner le haut de ce mur sans encombre. Une fois en haut détruisez les monstres, ouvrez la porte puis gravissez l'escalier. Ouvrez la nouvelle porte, avancez sur le symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda. Passez par la porte en face de vous, détruisez les fausses portes à l'aide de votre marteau, tirez ensuite sur l'interrupteur à l'aide de votre arc, un bloc apparaît en hauteur, grimpez dessus en utilisant votre super-grappin. En haut actionnez l'interrupteur, puis redescendez en bas pour ouvrir le coffre apparu, ouvrez-le et vous obtenez la clé de la salle du boss de ce donjon. Sortez maintenant de cette pièce, grimpez en haut des escaliers et franchissez la porte. Avancez tout en exterminant les monstres, et utilisez une bombe pour détruire la partie fragilisée du mur sur la gauche. Tournez ensuite le miroir à côté de vous en direction de l'ouverture ainsi créée afin de prolonger le rayon de lumière dans la pièce nouvellement accessible. Allez dans cette salle, et tournez le miroir pour qu'il prolonge lui aussi le rayon de lumière qu'il reçoit du miroir que vous avez tourné précédemment en direction du miroir contre le mur (à travers la grille). Ressortez ensuite de cet endroit et retournez au niveau inférieur (là où arrive le rayon de lumière que vous guidé). Utilisez votre bouclier pour envoyer le rayon de lumière sur l'interrupteur, ce dernier se déclenche et la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez tombe dans la salle de la grande statue. Utilisez encore votre bouclier pour envoyer le rayon de lumière sur le visage de la statue, ceci a pour effet de le détruire. Un passage à la place du visage de la statue est désormais accessible, utilisez le super-grappin pour l'atteindre et ouvrez la porte. Vous revoilà dans un type de salle bien connu avec un boss similaire à celui vaincu par deux fois précédemment si ce n'est qu'il est bien plus puissant et plus rapide. Répétez toutefois la même tactique que la fois précédente pour l'éliminer sans difficulté. Une vidéo se déclenche ensuite et vous découvrez Nabooru sous l'armure de l'ennemi vaincu. C'est alors que les deux sorcières refont leur apparition et enlèvent Nabooru. Il est temps de leur régler leur compte, suivez dans la nouvelle salle, vous arrivez face au boss de ce temple. Placez-vous sur la plate-forme au centre et les sorcières vous jettent différents sorts : l'une jette un sort de feu et l'autre un sort de glace. L'objectif est simple : utilisez votre bouclier miroir pour renvoyer l'attaque d'une sorcière sur l'autre. Exemple : renvoyez une attaque de type feu sur la sorcière jetant des sorts de type glace. Répétez cela 4-5 fois et les deux sorcières fusionnent. La tactique à utiliser est désormais différente, utilisez encore votre bouclier miroir mais au lieu de renvoyer les attaques vous allez les absorber avec le bouclier pour en renvoyer une plus grosse d'un coup. Vous devez absorber trois attaques du même type à la suite avant de la renvoyer (exemple : 3 fois l'attaque feu). Si vous avez par exemple absorbé 2 fois l'attaque feu et que la sorcière lance des attaques de glace évitez-les et attendez qu'elle refasse une attaque de type feu pour l'absorber. Une fois l'attaque renvoyée sur la sorcière celle-ci est KO pour un court instant, précipitez-vous vers elle et attaquez-la avec votre épée Biggoron. Répétez cette stratégie 2-3 fois pour anéantir à jamais cette sorcière. Ramassez ensuite la quart de coeur et utilisez le téléporteur. Une vidéo se déclenche, vous obtenez le dernier médaillon. Vous pouvez désormais accéder au château de Ganondorf, la fin est proche. Sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la lumière pour vous rendre au temple du temps.

## La quête finale

### Le temple du temps

A votre arrivée dans le temple une vidéo se déclenche, longue vidéo au cours de laquelle vous apprenez la véritable identité de Sheik. Vous récupérez au passage le troisième et dernier type de flèches : les flèches de lumière, nécessaires pour pouvoir toucher Ganondorf. A la fin de la vidéo, la princesse Zelda se fait enlever par Ganondorf, il va falloir arpenter son château pour la retrouver et en finir avec lui. Ressortez de ce temple et dirigez-vous vers le château de Ganondorf, situé à la place de celui d'Hyrule lorsque vous étiez jeune.

### Le château de Ganondorf

Approchez-vous du château, une vidéo se déclenche et un pont vous permettant d'entrer dans le château apparaît grâce au pouvoir des médaillons que vous possédez. Rentrez dans le château, descendez les quelques marches et ouvrez la porte (si vous allez suffisamment vite les deux statues n'auront pas le temps de vous toucher). Vous voilà dans la pièce principale de ce château, malheureusement l'accès au donjon est impossible tant que vous n'avez pas désactivé la barrière le protégeant. Il va vous falloir visiter cinq mini-donjons. Entrez dans le premier, celui de la forêt,

repérable par son symbole vert au-dessus de la porte.

Placez-vous au milieu des quatre torches et utilisez le feu de Din pour les allumer. Sortez ensuite votre arc et utilisez une flèche de feu sur la dernière torche au-dessus de la porte. Passez dans la salle suivante, équipez les bottes d'air et ramassez les cinq rubis d'argent. Franchissez la nouvelle porte, sortez votre arc et décochez une flèche de lumière sur l'un des coeurs de la barrière. Une petite vidéo se déclenche, vous vous retrouvez dans la salle principale du donjon. Passez maintenant dans le mini-donjon de l'esprit (symbole orange au dessus de la porte).

Avancez un peu et ramassez cinq rubis d'argent (utilisez le super-grappin pour atteindre celui au centre). Passez dans la pièce suivante, tuez les monstres, actionnez l'interrupteur sur la droite grâce à un missile (faites-le passer par la petite ouverture en hauteur). Continuez votre progression, éliminez le monstre avec une flèche de feu, passez dans la salle suivante. Actionnez l'interrupteur, continuez votre progression et décochez une flèche de lumière sur le second coeur de la barrière. Nouvelle vidéo vous revoilà dans la salle principale du donjon. Direction cette fois-ci la partie de l'ombre (symbole rouge/marron).

Avancez un peu et allumez la torche sur le côté avec une flèche de feu. Des plates-formes se dessinent alors sur le sol, équipez votre monocle de vérité pour distinguer les vraies des fausses, suivez-les, actionnez l'interrupteur et ouvrez le coffre au milieu de la salle pour trouver les gantelets d'or. Ces gantelets vont vous permettre de déplacer des blocs encore plus imposants que ceux que vous pouviez déplacer avec les gantelets d'argent. Continuez votre progression dans la pièce, actionnez l'autre interrupteur avec le marteau pour ouvrir la porte, franchissez-la. Utilisez à nouveau une flèche de lumière pour détruire le coeur de cette partie de la barrière. Vous revoilà à l'entrée du donjon, sortez cette fois du château. Traversez le pont artificiel, allez sur la gauche et déplacez l'énorme rocher. Rentrez dans la caverne, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce. Une fée apparaît, elle vous double vos points de vie ! Ressortez maintenant de cette caverne et retournez dans la salle principale du donjon. Déplacez l'énorme rocher pour rentrer dans le mini-donjon de la lumière.

Equipez le monocle de vérité, tuez les monstres et ouvrez le coffre qui apparaît : vous trouvez une petite clé.

Déverrouillez ensuite la porte, jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce, un nouveau coffre apparaît, prenez la clé à l'intérieur de ce dernier. Ouvrez la nouvelle porte, et ramassez les cinq rubis d'argent dans le temps qui vous est accordé. Continuez votre progression dans la nouvelle pièce, équipez le monocle de vérité pour apercevoir le quatrième coeur de la barrière, une flèche de lumière le désintègrera. Petite vidéo, retour dans la grande salle, allez maintenant dans le mini-donjon du feu.

Enfilez votre tunique rouge et les bottes de l'air et parcourez la salle pour récupérer les cinq rubis d'argent (déplacez le gros bloc noir pour créer une plate-forme). La porte de la sortie débloquée, utilisez votre super-grappin pour l'atteindre, ouvrez-la, puis détruisez l'avant dernier coeur avec une nouvelle flèche de lumière. De retour à l'entrée du donjon direction le dernier mini-donjon, celui de l'eau.

Avancez un peu et remplissez quelques bouteilles de flammes bleues. Ouvrez le coffre sur la gauche, prenez la clé, et entrez dans le petit labyrinthe.

Avancez vers le bloc le plus éloigné de votre position initiale et poussez-le sur la gauche, puis rejoignez-le et poussez-le dans le petit trou. Avancez ensuite vers le dernier bloc et poussez-le sur la droite, prenez une flamme bleue et utilisez-la pour détruire le bloc de glace. Passez dans la salle suivante, détruisez le dernier coeur et la barrière protégeant l'accès au donjon s'estompe. De retour dans la salle principale, rentrez dans le donjon. Grimpez le long des escaliers tout en exterminant les monstres pour débloquer les différentes portes. Une fois en haut restaurez vos points de vie si nécessaire et ouvrez la dernière porte. Une vidéo se déclenche et le combat contre Ganondorf commence. Ce combat est très simple, restez sur la plate-forme faisant le tour de la salle et renvoyez les boules de lumière que vous envoie Ganondorf, il s'agit là d'un véritable ping-pong et il vous faut tenir jusqu'à ce que Ganondorf commette une erreur. Alors assommé par la boule de lumière il tombe sur la plate-forme centrale, sautez dessus et frappez-le avec l'épée Biggoron. 5-6 coups d'épée suffisent, c'est à dire qu'avec un peu de chance vous pouvez le tuer en un seul assaut. Si ce n'est pas le cas répétez l'opération. Une nouvelle vidéo se déclenche et Ganondorf, dans un dernier élan de colère, déclenche le processus d'écroulement du donjon, vous avez 3 minutes pour fuir avec la princesse Zelda. Suivez simplement le chemin en évitant les rochers tombant sur le sol (repérez-les à leur ombre) et en tuant les monstres lorsque cela est nécessaire seulement. Le temps qui vous est imparti est largement suffisant, vous devriez atteindre le bas du donjon en 2 minutes tout au plus.

Une fois en bas une nouvelle vidéo se déclenche, le château s'écroule. Tout est bien qui finit bien ? Pas exactement, un bruit étrange se fait entendre dans les décombres et attire votre attention. Approchez-vous de la source de ce bruit, une séquence se déclenche et Ganon (Ganondorf dans sa forme primitive) apparaît. Il est temps de livrer le dernier combat. Il s'agit de viser la queue de Ganon à l'aide de flèches de lumière. Le problème est que Ganon se déplace de plus en plus vite, il est donc difficile de le contourner. Pour parer à cela, passez entre ses jambes en effectuant une roulade puis décochez rapidement une flèche. Répétez cela jusqu'à sa mort.

Une nouvelle vidéo se déclenche, Hyrule est sauvé, félicitations !

## Bonus : emplacement des 100 Skulltulas

Pour les puristes voici l'emplacement des 100 Skulltulas d'or éparpillées dans le monde d'Hyrule. Notez que certaines ne sont accessibles que lorsque vous êtes enfant, d'autres une fois adulte. De plus, plus de la moitié des Skulltulas ne sont visibles que la nuit, pensez donc à jouer le chant du Soleil si vous n'apercevez pas une Skulltula à un endroit indiqué. La liste ci-dessous répertorie les Skulltulas par lieux.

Note : si vous avez du mal à repérer les Skulltulas dans les temples, consultez en parallèle cette section ainsi que la démarche présentée ci-dessus.

### La forêt Kokori

001) Age : enfant

Allez durant la nuit derrière la maison située à gauche de l'issue vers la plaine d'Hyrule, et utilisez le boomerang pour tuer la Skulltula en hauteur.

002) Age : enfant

Placez des insectes sur le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

003) Age : adulte

La nuit tombée grimpez sur le toit de la cabane des jumeaux à l'aide de votre grappin (ou super-grappin) et vous trouverez une Skulltula.

### L'arbre Mojo

004) Age : enfant

Elle se trouve dans la salle où vous avez récupéré la boussole, sur le mur à gauche.

005) Age : enfant

Au moment de sauter dans le passage circulaire afin de passer au travers de la toile d'araignée examinez le lierre autour de vous pour l'apercevoir.

006) Age : enfant

Une fois au niveau inférieur à celui du rez-de-chaussée, regardez la grille sur le côté de la salle (là où passe la rivière) et vous apercevrez une Skulltula.

007) Age : enfant

Arrivé dans la salle avec les deux toiles d'araignées comme issue détruisez celle de gauche, et utilisez une bombe pour détruire le mur derrière, ce dernier cachant une Skulltula d'or.

### La plaine d'Hyrule

008) Age : enfant

Allez au niveau de l'entrée du village Cocorico puis, arrivé devant les escaliers, allez sur la gauche près de l'arbre. Posez une bombe pour faire exploser le sol et révéler une ouverture. Glissez-vous dedans pour atteindre une grotte renfermant une Skulltula.

009) Age : enfant

Allez près de l'entrée de la vallée Gérudo, placez-vous au milieu du cercle de pierre et posez une bombe. Une ouverture apparaît, rentrez dans la grotte et vous trouvez une nouvelle Skulltula d'or.

### Le château d'Hyrule

010) Age : enfant

Rentrez dans la maison avec les jarres sur la droite, détruisez les caisses pour révéler l'accès à une Skulltula.

011) Age : enfant

Au début du sentier menant au château foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

012) Age : enfant

Placez-vous près de l'arbre à côté du château une fois à l'intérieur des grilles (à droite de l'entrée) et jouez le chant de la Tempête. L'accès à une grotte apparaît, allez dedans et utilisez des bombes pour détruire les murs et ainsi pouvoir accéder à une Skulltula.

### Le Ranch Lon Lon

013) Age : enfant

Foncez dans l'arbre à l'entrée du Ranch pour faire tomber une Skulltula.

014) Age : enfant

La nuit tombée examinez la façade de la maison de gauche pour trouver une Skulltula en hauteur, utilisez votre boomerang pour l'anéantir.

015) Age : enfant

La nuit tombée faites le tour de l'enclos pour repérer un petit abris en bois avec une Skulltula dessus.

016) Age : enfant

Repérez la petite maison en pierre autour de l'enclos, puis regardez le mur sur la droite pour trouver une Skulltula (toujours durant la nuit).

### Les bois perdus

017) Age : enfant

Placez des insectes dans le premier trou à haricot pour en faire sortir une Skulltula.

018) Age : enfant

Placez des insectes dans le deuxième trou situé au fond du bois pour en faire sortir également une Skulltula.

019) Age : adulte

Utilisez le second haricot magique pour gagner une plate-forme en hauteur, plate-forme sur laquelle se trouve une Skulltula.

### Le bosquet sacré

020) Age : adulte

Grimpez sur la grande plate-forme au centre et examinez les murs aux alentours pour localiser une Skulltula (puis utilisez votre grappin ou super-grappin).

### La vallée Gérudo

021) Age : enfant

La nuit tombée placez-vous sur le petit pont en bois et regardez sur la droite pour repérer une Skulltula.

022) Age : enfant

Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

023) Age : adulte

Le pont franchi à l'aide d'Epona attendez la nuit et placez-vous sous l'arche de pierre à votre gauche pour trouver une Skulltula.

024) Age : adulte

Allez derrière la tente à droite de l'arche de pierres et, la nuit venue, vous trouverez une Skulltula.

## Le village Cocorico

025) Age : enfant

A l'entrée du village foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

026) Age : enfant

Allez au fond à gauche du village, près du chemin menant au mont du péril et vous trouverez une Skulltula sur le mur d'une maison voisine.

027) Age : enfant

Examinez la maison en construction au centre du village pendant la nuit pour trouver une Skulltula.

028) Age : enfant

Approchez-vous de la deuxième maison sur la droite, la maison des Skulltulas, et vous trouverez une Skulltula sur l'un de ses murs, utilisez votre boomerang.

029) Age : enfant

Cette Skulltula se trouve sur l'échelle vous permettant de monter en haut de la tour. Utilisez votre boomerang pour la tuer.

030) Age : adulte

Utilisez votre super-grappin pour atteindre le haut de la maison d'Impa. Vous trouverez là une autre Skulltula.

031) Age : enfant

Allez au fond à droite du village pendant la nuit et tuez la Skulltula sur le mur.

032) Age : enfant

Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

## Le mont du péril

033) Age : enfant

Examinez le mur sur la droite au début du sentier et utilisez une bombe là où il est fragile pour révéler une petite caverne avec à l'intérieur un Skulltula.

034) Age : enfant

Placez des insectes dans le trou à haricot situé devant l'entrée de la caverne Dodongo pour faire sortir une Skulltula.

035) Age : adulte

Détruisez le rocher à l'entrée du village Goron pour trouver une nouvelle Skulltula d'or.

036) Age : adulte

Détruisez le rocher situé près de l'entrée du cratère du volcan (au niveau inférieur toutefois) avec le marteau et tuez la Skulltula.

037) Age : enfant

Détruisez la caisse à l'entrée du cratère du volcan pour libérer une Skulltula.

038) Age : enfant

Progressez rapidement dans la caverne, placez des insectes dans le trou pour faire sortir une Skulltula, tuez-le et prenez l'emblème puis sautez vite dans la lave pour vous retrouver à l'entrée du cratère (vous ne perdez qu'un cœur en utilisant cette méthode tandis que si vous essayez de revenir par le même chemin vous mourrez, faute de temps).

## Le village Goron

039) Age : enfant

La nuit tombée avancez sur la plate-forme centrale en marchant sur une des cordes et tuez la Skulltula.

040) Age : enfant

Repérez le passage bloqué par des rochers en haut du village. Détruisez-les et avancez le long de la salle tout en détruisant les rochers bloquant votre progression. Au bout détruisez la case pour trouver une Skulltula.

### La caverne Dodongo

041) Age : adulte

Allez dans la partie droite de la caverne, dans la salle où se trouvent les gros lézards rampants qui explosent une fois vaincus, jouez le chant de l'épouvantail pour gagner une plate-forme en hauteur et trouver une Skulltula.

042) Age : adulte

Une fois en haut du grand escalier (celui que vous avez fait descendre en faisant exploser les choux-péteurs), elle se trouve dans le renforcement du mur, utilisez le grappin pour l'atteindre.

043) Age : enfant

Une fois le grand escalier monté examinez le lierre aux alentours pour trouver une autre Skulltula d'or.

044) Age : enfant

Près du grand pont traversant la salle principale, utilisez votre boomerang pour l'atteindre.

045) Age : enfant

Dans l'avant-dernière salle visitée, là où vous poussez un bloc au niveau inférieur (dans la salle de l'interrupteur à actionner avec ce bloc), utilisez une bombe pour détruire le faux-mur, rentrez dans la salle nouvellement accessible, et vous trouverez une Skulltula.

### La rivière Zora

046) Age : enfant

Foncez dans l'arbre à l'entrée pour faire tomber une Skulltula.

047) Age : enfant

La nuit venue laissez-vous tomber dans l'eau à l'entrée du domaine Zora et vous apercevrez une Skulltula sur une petite échelle non loin de vous.

048) Age : adulte

Devant l'entrée du domaine examinez le mur tout autour de vous et utilisez le super-grappin pour tuer la Skulltula.

049) Age : adulte

A mi-chemin entre l'entrée de cet endroit et celle du domaine Zora regardez en hauteur pendant la nuit et utilisez le super-grappin pour détruire la Skulltula.

### Le domaine Zora

050) Age : adulte

Placez-vous en bas de la cascade gelée et servez-vous du grappin pour atteindre le Skulltula en hauteur.

### Le lac Hylia

051) Age : enfant

Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

052) Age : enfant

La nuit venue examinez les alentours du laboratoire sur la droite pour trouver une Skulltula sur le mur.

053) Age : enfant

Gagnez la petite île avec les deux mini-piliers située au milieu du lac et tuez la Skulltula située dessus.

054) Age : adulte

Entrez dans le laboratoire, prenez les bottes de fer et sautez dans le bassin. Arrivé au fond effectuez une roulade dans la caisse pour la détruire et utilisez le grappin pour tuer la Skulltula.

055) Age : adulte

Allez sur la grande île au milieu du lac et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de l'arbre mort. Une Skulltula vous y attend.

### La fontaine Zora

056) Age : enfant

La nuit tombée placez-vous sur le gros tronc et examinez le mur en face de vous. Vous trouvez une Skulltula, utilisez votre boomerang pour lui régler son compte.

057) Age : enfant

Direction la petite île dans le coin de la fontaine, foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

058) Age : adulte

Utilisez une bombe sur le morceau de terre (là où s'agite le Vibration Pack) pour dégager l'entrée d'une grotte.

### Le ventre de Jabu-Jabu

059) Age : enfant

Après votre rencontre avec Ruto faite, une fois l'interrupteur faisant monter le niveau de l'eau actionné, gravissez l'échelle et tuez la Skulltula.

060) Age : enfant

Dans la salle précédant la salle du boss, le long du lierre montant vers la plate-forme d'où vous actionnez l'interrupteur.

061) Age : enfant

Dans la salle avec les multiples trous dans la salle, une fois passé dans la dernière ouverture accessible, tuez la Skulltula dans la salle en dessous.

062) Age : enfant

Elle se trouve de l'autre côté de la salle visitée en 061). Utilisez votre boomerang.

### Le temple de la forêt

063) Age : adulte

Traversez la salle principale et, arrivé au niveau des escaliers au fond, regardez sur le côté et vous apercevrez une Skulltula.

064) Age : adulte

Dans la partie gauche du temple, elle se trouve dans les jardins sur une petite île.

065) Age : adulte

Dans le jardin où vous avez combattu des loups gravissez le lierre sur la droite, grimpez sur l'arbre voisin puis sur l'autre arbre et tuez la Skulltula non loin en hauteur.

066) Age : adulte

En hauteur dans le jardin visité en 064) avancez le long de la colonne en marbre et au bout éliminez la Skulltula à gauche.

067) Age : adulte

Dans la salle circulaire précédant celle du boss, une des ouvertures accessibles en utilisant le système rotatif mène à une Skulltula.

## Le temple du feu

068) Age : adulte

Elle est cachée derrière un monstre qui a la particularité de vous avaler et de voler vos équipements. Tuez-le puis prenez la Skulltula.

069) Age : adulte

Au niveau du seul bloc bleu présent dans le temple jouez le chant du Temps pour libérer l'accès à une Skulltula.

070) Age : adulte

Elle se trouve près du Goron libéré dans le petit labyrinthe.

071) Age : adulte

Sur la gauche de la salle dans laquelle vous poursuit le mur de flammes.

072) Age : adulte

Dans la même salle que celle visitée en 071), allez sur la droite et vous la trouverez dans la zone suivante.

## La caverne de glace

073) Age : adulte

Dans la salle où vous avez du pousser le bloc de glace dans le mini-labyrinthe, regardez en hauteur au-dessus du gouffre.

074) Age : adulte

Elle se trouve en hauteur dans la salle où se situe la boussole.

075) Age : adulte

Derrière un mur de glace dans la pièce avec les cinq rubis d'argent à collecter.

## Le temple de l'eau

076) Age : adulte

Dans la pièce avec les plates-formes qui se déplacent de haut en bas, regardez le mur sur le côté et détruisez la Skulltula avec le super-grappin.

077) Age : adulte

Une fois votre ombre vaincue, une Skulltula se trouve en hauteur là où vous sortez de la rivière.

078) Age : adulte

Elle se situe en hauteur dans le pilier au centre de la salle principale du temple. Utilisez le grappin pour l'atteindre.

079) Age : adulte

Dans la pièce où se situent les tourbillons, examinez le mur sur le côté pour trouver une Skulltula.

080) Age : adulte

Elle se situe dans la zone traversée avant d'obtenir la clé de la salle de Morpha.

## Le puits

081) Age : enfant

Dans une petite pièce avec de nombreux trous invisibles, franchissez la porte en prenant soin de ne pas tomber et vous trouverez dans la pièce suivante une Skulltula.

082) Age : enfant

Direction nord par rapport à l'endroit où vous avez trouvé la boussole et vous trouverez une Skulltula.



083) Age : enfant

Franchissez le mur invisible situé non loin du coffre contenant la boussole (utilisez le monocle de vérité), continuez votre progression et vous obtenez une autre Skulltula.

### Le temple de l'ombre

084) Age : adulte

Grimpez en hauteur dans la salle avec les deux pièges à contrer en poussant un bloc dessous et vous trouverez une Skulltula.

085) Age : adulte

Dans la salle où vous avez détruit le pot en jetant dedans une bombe, elle se trouve derrière ce pot.

086) Age : adulte

Allez dans la pièce voisine du gouffre principal (votre monocle de vérité révèle des plates-formes) et vous apercevez une Skulltula.

087) Age : adulte

Elle se situe là où vous embarquez sur le bateau. Grimpez en hauteur et utilisez le super-grappin.

088) Age : adulte

Elle se cache dans la pièce à droite du pont à faire tomber en faisant exploser des choux-péteurs à l'aide de votre arc.

### La forteresse Gérudo

089) Age : adulte

Allez en haut de la forteresse, sur les toits, pendant la nuit, et utilisez votre grappin pour atteindre la Skulltula en hauteur.

090) Age : adulte

Allez sur la surface d'entraînement la nuit venue, vous trouverez une Skulltula sur l'une des cibles.

### Le désert

091) Age : adulte

Arrivé au niveau de la petite maison rentrez dedans, descendez au sous-sol et vous trouverez une Skulltula.

### Le colosse du désert

092) Age : enfant

Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

093) Age : adulte

Utilisez le haricot pour gagner un rocher en hauteur sur lequel se trouve une Skulltula.

094) Age : adulte

La nuit venue examinez les palmiers pour trouver sur l'un d'entre eux une Skulltula; utilisez le super-grappin pour la tuer.

### Le temple du désert

095) Age : enfant

Une fois le lierre menant à une salle avec des lézards à combattre, grimpez et faites un demi-tour sur place et vous apercevez une Skulltula sur le mur. Utilisez le boomerang.

096) Age : enfant

Dans la pièce avec des torches de chaque côté, une Skulltula se trouve sur une grille en hauteur.

097) Age : enfant

Dans la salle du mini-boss que vous affrontez étant enfant, elle se situe en hauteur.

098) Age : adulte

Elle se situe dans la salle avec la grande statue, elle se trouve du côté de l'épouvantail.

099) Age : adulte

A côté du bloc bleu que vous faites disparaître (il n'y en a qu'un dans ce temple).

### Le château de Ganondorf

100) Age : adulte

Allez sur la droite du château, et, au moment de passer sous une petite arche regardez sur la gauche pour trouver une Skulltula, éliminez-la avec le super-grappin.

## BOURSE DE 500 PIÈCES

Pour obtenir la bourse de 500 pièces, il faut d'abord récupérer 30 skulltulas d'or, puis aller parler à l'homme qui se trouve dans la maison aux skulltulas dans le village Cocorico.

## BOUCLIER HYLIEN

Il existe un moyen d'obtenir ce bouclier gratuitement au lieu de l'acheter pour 80 rubis à l'âge adulte. Lorsque vous êtes encore enfant, rendez-vous dans le cimetière du village, de nuit, et poussez toutes les tombes fleuries. L'une d'entre elles renferme un coffre qui contient le précieux bouclier.

## MASTER QUEST

Terminez une fois le jeu pour débloquer le mode Master Quest à l'écran titre.

## BOSS CHALLENGE

Juste après être passé à l'âge adulte et avoir appris le prélude de la lumière, vous pouvez accéder au Boss Challenge en allant vous reposer sur votre lit dans la hutte du village Kokiri. Ce mode vous permet d'affronter en temps limité les boss que vous avez déjà vaincus dans l'aventure. Pour pouvoir affronter tous les boss à la suite, vous devez d'abord les vaincre l'un après l'autre dans le mode Boss Challenge.

## CLINS D'OEIL À ZELDA : SKYWARD SWORD

1. Pour découvrir un clin d'oeil fait à Zelda Skyward Sword dans ce jeu, il faut, une fois adulte, se rendre au ranch Lon Lon et monter dans la chambre d'Ingo. Pour cela, il suffit de prendre la porte de gauche en entrant dans le ranch et de monter les escaliers. Une fois dans la chambre, il faut se placer devant (ou à côté) du lit afin de voir une armoire ainsi qu'une commode au dessus de laquelle se trouve un tableau. Il ne reste plus qu'à regarder entre ces deux meubles pour y voir une image de Link en train d'exécuter une attaque circulaire semblable à celle de The Legend of Zelda : Skyward Sword.
2. On peut trouver un poster de Skyward Sword dans la forteresse Gêrudo dans la salle qui mène en haut de la tour qui est juste au dessus de la prison de Link. C'est une salle où il y a deux gardes et une table avec deux vases, il faut casser les deux caisses et le poster se trouve derrière.
3. Un autre poster se trouve dans le magasin de missiles teigneux dans le bourg d'Hyrule (Link enfant), il se trouve à gauche du comptoir.

## APPÂT COULANT

Une fois l'écaille d'or obtenue, marchez sur le tronc au milieu de la mare pour obtenir un appât coulant qui vous permet d'attraper un poisson inédit mais très difficile à capturer. Il faudra alors vous équiper de la tunique zora et des bottes de plomb.

## ARGENT FACILE (BOSQUET SACRÉ)

A l'âge adulte, téléportez-vous au bosquet sacré et tuez tous les gardes avec des flèches de lumière. Chaque garde éliminé vous rapportera 50 rubis.

## REJOINDRE FACILEMENT LA CAVERNE ZORA ET LA CAVERNE GORON

Téléportez-vous au bosquet sacré puis sortez : vous voilà dans les bois perdu. Allez à droite pour sortir vers le village Kokiri, puis entrez à nouveau dans les bois perdu et suivez ce chemin :

-pour les gorons : droite, gauche, tout droit.

-pour les zoras : droite, gauche, droite, puis plongez dans l'eau pour rejoindre la cascade. Vous n'avez plus qu'à jouer la berceuse de Zelda pour entrer dans le domaine zora.

## 📌 SECRETS LIÉS À L'OCARINA

Voici les mélodies que vous devez jouer lorsque Navi s'arrête à un endroit précis et devient verte. Vous ferez alors sortir une fée qui régénérera vos coeurs.

- Au lac Hylia, sur la petite île entre les deux stèles, jouez le chant du soleil.
- Dans les bois perdu au théâtre Sylvestre, une fois les deux pestes mojo battues, jouez le chant du soleil.
- Dans les bois perdus, à côté du passage permettant d'aller au domaine Zora, jouez le chant des tempêtes.
- Dans la plaine d'hyrule, derrière la clôture à l'entrée du lac Hylia, posez une bombe au milieu, allez dans la grotte tout au fond, puis jouez le chant des tempêtes.
- Au fleuve Zora, à l'entrée du domaine Zora, sur le symbole de la triforme, jouez le chant des tempêtes.
- Au cimetière Cocorico, près du squelette dans la tombe royal, jouez le chant du soleil.
- A côté du poteau en bois sur le chemin qui va vers le village Goron, jouez le chant du soleil.
- A l'entrée du gymnase Gerudo, jouez le chant des tempêtes.

## 📌 AMÉLIORER SA CAPACITÉ À TRANSPORTER LES NOIX MOJOS

Pour augmenter le nombre de noix mojos que vous pouvez transporter il faut remplir votre bourse et vous rendre dans les bois perdus. Une fois à destination, traversez-les comme si vous alliez au Bosquet sacré mais n'y entrez pas ! Au lieu de ça, brisez le rocher qui se trouve à côté de l'entrée et entrez-y. Vous y trouverez une peste marchande qu'il vous faudra vaincre. Pour se faire pardonner de vous avoir attaqué, elle vous proposera de transporter plus de noix mojos pour une certaine somme de rubis.

## 📌 DÉCOUVRIR LE CIEL DANS LE CIMETIÈRE

Il est normalement impossible de pouvoir voir le ciel découvert au cimetière de Cocorico. Pourtant, il existe un glitch permettant de découvrir ce ciel. Pour cela, il faut se placer à un endroit du cimetière où la pluie ne tombe pas et jouer le chant des tempêtes. Une fois la pluie arrêtée, les nuages s'en iront et vous pourrez observer le ciel comme si vous étiez sur la plaine d'hyrule.

## 📌 EMBLEMENTS POUR PLANTER LES HARICOTS MAGIQUES

Pour acheter les haricots magiques, il faut parler au marchand qui se trouve à l'entrée du fleuve Zora (le prix augmente à chaque fois). Les haricots doivent être plantés dans les carrés de terre claire comportant un trou au milieu. Ils permettent d'accéder à des quarts de coeurs et des Skulltulas d'or.

Les 10 emplacements :

- près du marchand de haricots
- à droite du magasin dans le village Kokiri

- dans les bois perdus : tourner deux fois à gauche
- dans les bois perdus : droite / gauche / droite/ deux fois à gauche
- rangée de gauche du cimetière du village cocorico
- à l'entrée de la caverne Dodongo
- à côté du laboratoire au lac Hylia
- dans la vallée Gerudo, prendre la poule et aller sur la plateforme a droite du pont
- jouez le boléro du feu et plantez le haricot à côté du volcan
- près de l'entrée du temple de l'esprit

### PORTER PLUS DE BÂTONS MOJO

Dans les Bois Perdus, tournez deux fois à gauche. Renvoyez les projectiles de la peste Mojo et donnez-lui 40 rubis. Pour porter encore plus de bâtons, revenez dans les Bois Perdus et suivez les directions : droite, gauche, droite, gauche, gauche. Sautez dans le trou situé près des papillons et mettez le masque de la mort pour faire venir une peste Mojo qui vous proposera de porter jusqu'à 30 bâtons.

### PORTER PLUS DE GRAINES MOJO

Allez dans les bois perdus, tournez à droite, une cible est attachée à un arbre. Touchez-la trois fois au milieu avec le lance-pierres, et le Mojo vous donnera la capacité de transporter jusqu'à 40 graines Mojo. Pour pouvoir transporter jusqu'à 50 graines Mojo, allez sur la place du marché et jouez au jeu de tir. Si vous touchez toutes les cibles, vous pourrez transporter jusqu'à 50 graines Mojo.

### AVOIR PLUS DE MAGIE

Une fois que vous avez la masse des titans, entrez dans le cratère du péril en passant par la salle de Darunia, allez à droite, traversez le pont, détruisez les rochers qui sont contre le mur et entrez dans le passage. Jouez la berceuse de Zelda et une grande fée apparaîtra.

### RETROUVER SON CHEMIN DANS LES BOIS PERDUS

Dans les bois perdus, pour éviter de suivre un mauvais chemin et donc retourner au village Kokiri, il suffit de s'approcher à la limite de la zone d'ombre d'un passage. S'il mène un peu plus loin dans les bois perdus, la zone qui se trouve derrière sera légèrement révélée, confirmant en même temps que Link peut passer par là. Par contre si ce passage le renvoie au village, la zone d'ombre reste noire. Ceci est particulièrement utile après avoir appris le chant de Saria (la musique ne permet alors plus de guider Link), surtout en master quest où tout est inversé.

## VOLER LA CASQUETTE DU PÊCHEUR

Dans le coin de pêche du Lac Hylia, il est possible de voler la casquette du gérant. Pour cela, louez une canne à pêche et lancez-la sur sa casquette (il faut bien viser).

Une fois que vous l'aurez attrapée, vous aurez deux choix :

- La lui rendre, et il vous remerciera.
- La lancer dans l'eau, et il vous disputera en vous faisant payer une amende.

A noter que si vous la lancez dans l'eau, il ne la retrouvera jamais, même si vous sortez de sa cabane et que vous revenez.

## OBTENIR 200 RUBIS À L'INFINI

Une autre méthode que de récolter 100 skullutas d'or pour obtenir 200 rubis existe et c'est la suivante. En tant que link adulte, entrez dans les bois perdus et allez directement à gauche pour rencontrer un skull kid. Affrontez-le et en le tuant, vous récolterez un gros rubis jaune ! Revenez sur vos pas en quittant la salle et revenez encore dans la salle où vous aviez affronté le skull kid et il sera de nouveau là ! Vous pouvez recommencer à l'infini.

## MINI-JEU DES GRENOUILLES

Après avoir joué le chant des tempêtes aux grenouilles situées au bout de la branche du fleuve Zora et obtenu un fragment de coeur, elles proposeront à Link enfant un mini-jeu. Celui-ci consiste à jouer une mélodie en appuyant sur les touches correspondant aux grenouilles sur lesquelles se place le petit papillon. Attention, il faut être assez rapide. La séquence à jouer sur la version 3DS est la suivante : L, X, Y, R, X, Y, R, L, R, L, R, Y, X, L.

## CLINS D'OEIL À MARIO

### Ranch LonLon

Lorsque vous êtes adulte, allez trouver Malon dans la grange et, si vous faites attention, vous pourrez voir la tête de Bowser sur son foulard.

### Château d'Hyrule

Plus connu, dans la cour du château d'Hyrule où vous trouvez la princesse Zelda (en étant enfant), si vous regardez par la fenêtre de droite, vous pourrez voir des tableaux de Mario.

### FAIRE APPARAÎTRE 3 FÉES

Jouez le Chant des Tempêtes près d'un haricot planté, ce dernier grandira et 3 petites fées apparaîtront !

### TRANSFORMER LES PAPILLONS EN FÉES

En tant que Link enfant, faites venir un papillon sur un bâton Mojo pour transformer le papillon en fée !

### EVITER DE PERDRE UN BÂTON ALLUMÉ

En tant que Link enfant, rangez un bâton allumé avant que la flamme dessus ne s'éteigne afin d'économiser un bâton.

### FÉES AVEC LES PIERRES À POTINS

Jouez de l'ocarina (de préférence le chant des tempêtes) devant les pierres à potins pour faire apparaître des fées qui régénèreront vos coeurs. Vous pourrez aussi les attraper dans vos flacons.

# The Legend of Zelda : Oracle of Ages

© Nintendo / Capcom 2013

+ D'INFOS

FORUM

## + SUPER CODE

Entrez le code suivant dans la section secret d'une nouvelle partie. Vous verrez alors une triforce à côté de Link sur le menu. Vous commencerez la partie avec en votre possession la bague de Victoire. Prouvant que vous avez battu Ganon.

t b Coeur S b \$ g s Carré /  
Carré f 4 ( ! y \$ ? ~ 7

## + VAINCRE LE BOSS DE FIN

Le boss qui vous attend à la sortie de la Tour Noire à la fin du jeu risque de vous donner du fil à retordre. Voici la démarche pour le vaincre facilement avec un peu d'entraînement. Tout d'abord, sachez que vous pourrez trouver une fée et des graines dans les rochers si vous revenez jusqu'à l'escalier avant d'affronter le boss. La première phase du combat est identique au premier affrontement contre Veran. Frappez-la avec le shooter de graines mystère, attrapez ensuite l'ombre avec le grappin et frappez la vraie forme de Veran. Recommencez l'opération trois fois pour en venir à bout. Le boss se transforme alors en fée et fait apparaître quatre ombres de Link. Détruisez d'abord les quatre ombres en récupérant les coeurs puis frappez la fée avec l'épée (spin attaque) et le shooter de graines en vous éloignant pour éviter ses tirs. Une vingtaine de coups suffiront à le mettre à mal. C'est alors que le véritable combat commence. Le boss va prendre aléatoirement trois formes différentes, et vous devrez lui infliger une cinquantaine de coups pour en venir à bout. Si Veran se transforme en tortue, sautez avec la plume pour éviter sa technique d'écrasement jusqu'à qu'elle sorte sa tête, puis frappez-la sauvagement. Pour l'araignée, vous devrez lancer des bombes pour pétrifier temporairement le monstre et ensuite le frapper avec votre épée. Utilisez les graines pégase pour éviter plus facilement ses attaques et coupez l'herbe au centre pour récupérer des bombes. Enfin, pour l'abeille, mettez-vous dans un coin inférieur de l'écran et attaquez-la à distance avec le shooter de graines, puis avec l'épée lorsque l'abeille se rapproche. Si elle vous envoie des petites abeilles, profitez-en pour les tuer toutes et récupérer des coeurs (avec un peu de chance). Après une cinquantaine de coups, le boss est détruit et vous obtiendrez le mot de passe (propre à chaque cartouche) qui permet d'affronter Koume, Kotake et Ganon dans Oracle of Seasons.

## + CODES

Terminez le jeu deux fois puis donnez ces codes aux personnes indiquées

A la bibliothécaire

y b Coeur b r

A Troy

y b Coeur f t

A Tingle

q ~ R j L

A la fée

q ~ R - #

A l'Ancien

y b Coeur - q



## 📌 JEU DE CIBLES CHEZ LES GORONS

La destruction des cibles chez les Gorons est assez délicate à réussir. Pour vous aider, vous pouvez toujours tirer une graine sur la première cible avant de monter dans le chariot.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

Au commencement, vous vous retrouvez projeté dans la forêt. Montez vers le nord afin de venir en aide à Impa. Cette dernière vous suit jusqu'au rocher du signe divin ; déplacez-le pour vous permettre d'emprunter le passage. Vous tombez rapidement sur Nayru et quelques-uns de ses amis, essayez-vous et écoutez son chant. Veran fait alors son apparition et s'enfuit aussitôt en prenant possession de Nayru. Vous obtenez une épée de bois (attaque cyclone en maintenant enfoncé le bouton).

Allez voir l'arbre Bojo dans le village Lyma (en empruntant la grotte). Ce dernier disparaît ; allez aussitôt sur l'Est et empruntez le passage vers le passé.

Commencez par aller chercher la pelle qui se trouve dans la tour noire ( un chef de travaux vous l'offrira). Grâce à ce nouvel objet vous pouvez à présent passer par la grotte pour rencontrer l'arbre Bojo. Quelques semi-énigmes vous attendent à l'intérieur, toutes très faciles. Venez en aide à l'arbre et retournez dans le présent, la quête des essences peut alors commencer.

Une fois dans le présent l'arbre vous remercie avec une poche à graines " braise ". Dirigez-vous vers le cimetière de l'est en mettant le feu à tous les arbustes qui gêneraient votre progression. Une fois le bas du cimetière atteint, enflammez un des deux arbustes présents pour découvrir un passage souterrain. Sous terre, allumez les deux pots afin d'obtenir la clé du portail du cimetière. Allez-y et pénétrez dans la Tombe aux Esprits.

### Niveau 1 : LA TOMBE AUX ESPRITS

#### Gain : Bracelet Force + Esprit Eternel

Ce lieu correspond au premier niveau, ses énigmes étant relativement simples, il servira aux novices du genre d'intégrer les principes de base des Zelda.

Une fois à l'intérieur vous trouvez rapidement la carte et la boussole (très utile pour repérer les coffres et se situer). Ensuite poursuivez en résolvant les quelques énigmes qui se limitent à pousser des blocs, actionner des interrupteurs, allumer des pots et déplacer une jarre sur un interrupteur.

Le BOSS : On se croirait à Halloween, le boss est un homme à tête de citrouille ; pour le détruire, frapper à plusieurs reprises son corps jusqu'à sa disparition. Emparez-vous ensuite de sa tête à l'aide du bracelet de force, un esprit s'en échappe, lancez-lui la citrouille dessus.

Il vous faut à présent atteindre la forêt des fées. Arrivé là bas trois fées vous proposent de jouer à cache-cache, acceptez. Deux d'entre elles sont faciles à retrouver mais l'autre est particulièrement ardue à récupérer car les fées chamboulent la carte de manière à ce qu'il n'y est plus de cohérence. Pour retrouver cette dernière il vous faut partir de l'endroit où vous avez rencontré les fées pour la première fois, et allez une fois en haut, puis en bas, puis à nouveau en haut. Vous la trouverez sous un rocher. Les fées vous laissant à présent tranquille, finissez d'explorer la forêt. Vous tombez rapidement sur une grotte écroulée, allez chez Nayru, poussez la chaise, en entrez dans le passage ainsi découvert. A l'intérieur se trouve la Harpes des Ages qui vous permettra d'ouvrir les différents passages du temps. Grâce à ce nouvel objet, retournez dans le passé à la recherche de la grotte qui ici se trouve encore en bon état. Vous

la trouvez dans les bois de Bojo, mais il vous faut des bombes car son entrée est scellée. Engouffrez-vous donc davantage dans les bois jusqu'à trouver un arbre contenant des graines mystères. Emparez-vous en puis ressortez de la forêt. Un garde vous amène alors voir la reine Ambi pour lui faire part de votre découverte. Celle-ci vous prend les graines en échange d'un cadeau : des bombes (comme par hasard). Retournez à la grotte pour en libérer l'entrée et pénétrez à l'intérieur pour accéder au deuxième niveau.

## Niveau 2 : LE DONJON AILES

### Gain : Plume de Roc + Bois Ancien

- Servez-vous de votre bouclier pour retourner les tortues recouvertes de piques puis frappez-les de votre épée.
- Les cubes qui, quand on les pousse, pivotent sur eux-mêmes sont à encastrer suivant différentes couleurs en effet si sa couleur est rouge à un endroit où elle aurait dû être bleue aucune action ne se passera. A vous donc de prendre différentes trajectoires afin de tomber sur la bonne couleur à l'arrivée.
- Vous devez avoir recours à des bombes aux endroits où les murs paraissent fissurés pour ouvrir des passages (à trois reprises).

Bras droit du boss : il vole puis fonce sur vous en tentant de vous écraser, esquivez le puis frappez-le. Attention car en s'énervant vers la fin il tente de vous écraser deux fois d'affilée.

- Une fois les ailes acquises, sautez sur les dalles (beiges ou roses) pour en faire changer la couleur et reproduisez les combinaisons suivant la pièce où vous vous trouvez.
- A un moment, un interrupteur nécessite une jarre afin de le maintenir enfoncé dans le sol. Déplacez cette jarre tout en prenant garde à ne pas la bloquer contre les murs, en jouant avec la Plume de Roc.
- Dans une pièce avec une dalle changeante de couleur juste devant un feu, vous devez replacer des statuettes à droite exactement comme le sont celles de gauche. Faites prendre la couleur rouge à la dalle à alternance de couleur pour pouvoir déplacer les statuettes rouges, faites lui prendre une couleur bleue pour pouvoir bouger les statuettes bleues, de même pour la beige.
- Une pièce recouverte d'une couleur unique avec en son milieu une dalle changeante de couleur : faites changer la couleur de la dalle toujours sur le principe de sauter dessus, la pièce changeant entièrement de couleur trahie des ennemis invisibles auparavant. Profitez du court instant où vous pouvez les voir pour les abattre. Répétez l'opération autant qu'il en est nécessaire et la clé du boss est à vous.

LE BOSS : Vous devez défaire une grosse pierre aux multiples visages, mais seul le rouge est sensible. Cachez-vous sous les blocs de pierres près des échelles quand il se met à cracher des boules de feu. Dès qu'il cesse, grimpez au sommet de l'échelle et balancez avec de l'élan une bombe sur le haut de sa tête lorsqu'elle se trouve ouverte et qu'elle est rouge. Avec un bon timing la tête pivote puis finit sur la couleur rouge pour qu'elle soit touchée. Répétez l'opération jusqu'à sa destruction tout en récupérant les différents items qu'il crache (cœurs et bombes).

Restez dans le passé et dirigez-vous vers la plage du sud, jusque dans la maison de cheval. Ressortez et regagnez le présent.

Allez maintenant au cimetière précédemment exploré et venez en aide à Moosh. Celui-ci vous remercie en vous donnant la possibilité de le monter. Utilisez-le pour voler par-dessus les précipices, en haut du cimetière, une tombe est à déplacer car elle libère un passage souterrain. A l'intérieur tirez le levier grâce à votre bracelet force et hâtez-vous pour prendre les palmes de Zora. Allez chercher du même coup la corde de cheval.

Gagnez de nouveau le passé et déplacez-vous jusqu'à la maison de Rafton (plage du sud) pour lui donner la corde de cheval que vous venez de trouver afin qu'il vous confectionne un radeau. Avant de profiter de l'embarcation il vous faut toutefois une carte. Retournez alors une nouvelle fois dans le présent et partez à la recherche de Richy dans la forêt du temps. Retrouvez ses gants en creusant près de l'arbre de la plage du sud et rapportez-les-lui. Grâce à son aide, grimpez en haut de la colline où se trouve le lutin vert suspendu à un ballon. Arrivé au sommet, sautez et crevez le ballon de votre épée. Acceptez d'être son ami et la carte est à vous.

Voyagez encore une fois dans le passé et allez retrouver Rafton afin d'embarquer sur votre radeau pour les Iles Croissant. Allez vers l'est, pris dans une tempête, vous êtes frappé par la foudre. A votre réveil des bestioles vertes et moches vous dépouillent de vos biens ; ce sont les Tockays. Retrouvez-les et interpelez-les un par un afin de récupérer ce qui vous appartient. Déplacez les deux coquilles vertes près des murs qui paraissent abîmés pour qu'une fois dans le présent les lianes qui auront poussé vous permettent d'escalader les collines. N'oubliez pas de planter un arbre parfum puis téléportez-vous dans le présent une fois votre harpe du temps retrouvée. Allez cueillir les graines parfums sur l'arbre précédemment planté et retournez dans le passé troquer ces graines contre votre pelle. Vous avez à présent récupéré tous vos objets. Grâce à votre Bracelet et pelle enfin réunis dans votre inventaire, faufilez-vous jusqu'au deuxième téléporteur de l'île et empruntez-le pour pouvoir accéder au 3ème niveau du jeu.

## Niveau 3 : LA GROTTE LUNE

### Gain : Lance Graine + Echo du Hurlement

- Vous devrez solliciter pas mal vos bombes pour tuer des ennemis hors de distance, briser certains blocs usagés ou bien encore actionner certains interrupteurs inaccessibles.
  - Il vous faut briser les quatre cristaux bleus (vous l'aviez compris, je sais).
  - Les lapins sont à tuer avec vos bombes, attirez-les à l'aide de vos graines parfums puis balancez leur en une.
  - Déplacez les blocs de la salle à droite du tourniquet de manière à pouvoir lancer des bombes sur les blocs fissurés par-dessus les petites rambardes vertes, vous pouvez ainsi détruire le 2ème cristal. Enchaînez dans cette même salle en déplaçant la statue verte pour la mettre en haut à gauche de la dalle verte.
  - Dans la pièce tout à fait à l'ouest du rez-de-chaussée, poussez les trois blocs du haut pour obtenir une clé.
  - Pour gagner le sous-sol il vous faut vous laisser tomber dans la fosse aux statues.
  - Trouvez le 3ème cristal en empruntant les escaliers du sous-sol.
  - Dans une pièce où lorsque vous actionnez une boule, une statue prend vie, il vous faut la détruire à coup de graines de parfum pour acquérir la boussole.
  - Le tourniquet (la grosse étoile clignotante) fonctionne suivant ce principe : quand sa couleur est bleue il tourne dans le sens anti-horaire, quand elle est rose elle tourne suivant le sens horaire. Alternez votre arrivée au tourniquet (soit par le bas, soit par la droite) de manière à pouvoir aller vers le haut.
  - Au rez-de-chaussée, dans la salle tout en haut à gauche se trouvent deux mimes. Rapprochez-vous d'eux, tournez leur le dos et effectuez une attaque cyclone pour les tuer. Vous obtenez ici le lance-graines.
  - Servez-vous à présent de votre lance-graines pour allumer, actionner ou détruire tout objet hors de portée tout en sachant que le ricochet est plus qu'utile dans son utilisation. Des petites barres qu'il vous est possible de faire pivoter sont présentes un peu partout dans le niveau. Servez-vous en pour lancer des graines dessus et de ce fait leur faire prendre l'inclinaison souhaitée.
  - Une fois les quatre cristaux détruits, le tourniquet descend d'un étage. Il vous est alors possible d'explorer le sous-sol au complet.
  - Dans la salle située en dessous du tourniquet lorsqu'il s'est affaissé, il vous faut pousser les trois blocs de droite pour pouvoir ensuite allumer les torches grâce à votre lance- graines et son formidable ricochet.
  - Le bras droit du boss : déterrez-le à l'aide de votre pelle puis frappez-le de votre épée. Une fois ce dernier tué, revenez sur vos pas en utilisant de nouveau le tourniquet, puis retournez à la première salle du niveau mais sans utiliser le téléporteur (pour ainsi conserver le réglage du tourniquet). Arrivé à la toute première salle du donjon, utilisez cette fois-ci le téléporteur et reprenez le tourniquet qui vous mènera à une salle jusque là inaccessible. Ici, placez-vous sur l'interrupteur à même le sol est employé votre lance-graines pour atteindre toujours grâce à un ricochet, la manivelle du bas. La porte s'ouvre vous permettant d'obtenir la clé du boss. Rendez-vous à cette salle.
- LE BOSS : c'est une sorcière qui est la gardienne de ce 3ème niveau. Evitez ses ombres et tuez de votre épée les araignées qu'elle vous envoie. Au moment où elle se rematérialise, tournez-lui le dos et tirez de votre lance-graines sur le mur de manière à ce qu'elle soit touchée par ricochet car toute attaque de front reste impossible.
- Dès votre sortie, échangez quelques graines braises contre Dimitri " le poisson rouge " que les Tockays ont trouvé. Sauvé d'une mort certaine, celui-ci vous remercie en vous permettant de traverser les mers sur son dos. Regagnez le continent grâce à son aide. Dirigez vous maintenant vers les Plaines Nuun et au passage arrêtez-vous au magasin de la cité afin acheter la flutte étrange. Activez le pont à l'aide du lance-graines et poursuivez votre chemin jusqu'au pic, au nord-ouest de la cité. Une fée vous interpelle alors, acceptez de l'aider et rendez-vous dans la forêt des fées. Là bas il vous faut retrouver Dimitri en prenant pour direction (toujours en partant de l'arbre entouré des trois fées) Haut, Bas puis Haut. Une fois sauvé, il vous suffira de jouer de votre flutte étrange pour qu'ils apparaissent et viennent vous aider. Retournez dans les plaines aider l'homme chargé de construire un pont et à l'aide de Dimitri, traversez les courants d'eaux à l'est pour retrouver ses trois hommes afin qu'ils puissent reprendre leur besogne. Vous pouvez à présent traverser et vous rendre au village Symétrie. Là bas retournez dans le passé grâce à votre harpe.
- Allez voir l'homme qui vit dans la maison la plus en haut à droite du village puis acceptez de porter la noix à Patch pour qu'il la répare. Il vous faut pour cela gagner le sommet du mur de la restauration. Plongez alors dans le carré d'eau du lac Talus tout à fait en haut à droite et allez jouer de votre harpe devant l'homme qui recherche les mélodies du temps. Celui-ci vous enseigne alors le chant des flux. Jouez en près de la statue du hibou à un endroit de manière à ce que quand vous vous retrouvez dans le présent, vous ayez franchi les rochers qui vous gênent jadis. Trouvez le téléporteur sous le rocher et regagnez le passé. Entrez dans la grotte et ressortez en vers le haut. Poussez le drôle de rocher, se trouvant en dehors, sur la gauche afin de libérer l'eau. Allez ensuite pousser la coquille verte (celle qui donne des lianes

au retour dans le présent) sur l'autre pan de mur et faites un chant des flux, puis grimpez aux lianes qui ont poussées. Empruntez maintenant le téléporteur et redescendez jusqu'à l'échelle de droite pour arriver au mur de restauration. Escaladez le et entrez dans la grotte du haut pour rencontrer Patch. Acceptez de participer à sa cérémonie et balancez les monstres dans les trous afin que Patch puisse réparer la noix. Il vous faut à présent replacer la noix sur le piédestal, au village Symétrie. Faites un chant des flux pour pouvoir ainsi rentrer dans le volcan.

## Niveau 4 : DONJON ZOMBIES

### Gains : Grappin + Flamme Brûlante

- Faites tomber le dé sur la couleur bleue pour obtenir une clé.
  - Cherchez à pousser les blocs pour accéder à la porte fermée à clé dans la salle de l'Est.
  - Dans la salle où une boule interrupteur se déplace d'elle même de droite à gauche, effectuez un ricochet avec le lance-graines pour l'atteindre.
  - Dans la pièce où il vous faut reproduire une mosaïque, il faut déplacer les quatre blocs et reproduire tant bien que mal le modèle de droite pour enclencher l'ouverture de la porte.
  - Dans la salle où une plate-forme se déplace de bas en haut il vous faut à nouveau utiliser le lance-graines et la technique du ricochet.
  - Pour venir à bout du Demi-Boss de ce 4ème niveau, il vous faut le suivre de très près lorsqu'il lance son épée pour qu'ainsi il puisse se frapper lui-même. Une fois son armure détruite, donnez-lui plusieurs coups d'épée tout en évitant ses charges.
  - Dans les salles aux dalles changeantes de couleurs derrière vous il vous faut faire en sorte que le parterre de la salle se remplisse entièrement de rouge et cela sans bloquer la progression de la couleur en évitant tout croisement ou cul de sac. A vous de mettre en place le parcours adéquat.
  - Utilisez le grappin pour franchir les précipices importants ou bien encore pour déplacer les losanges gris sur les interrupteurs au sol.
  - Pour le dernier coffre que vous avez à récupérer (la clé du Boss en fait) ne poussez pas le premier pavé et utilisez le grappin pour monter sur la plate-forme avec la dalle bleue dessus, en attrapant la jarre située devant. Une fois sur la plate-forme, poussez la jarre située derrière la dalle bleue à l'endroit où était celle que vous avez utilisée pour monter. Placez-vous à présent sur le haut du mur de façon à pouvoir agripper la jarre qui se trouve en bas, dos au mur. Une fois en bas, poussez la deuxième jarre sur l'interrupteur et laissez-vous tomber dans la lave. Vous réapparaissiez à la porte du bas, réhissez-vous sur la plate-forme grâce au grappin et le contenu du coffre est à vous.
- LE BOSS : Il vous faut réussir à agripper l'oeil avec votre grappin malgré les ennemis qui lévitent autour de lui. Celui-ci se retrouve désorienté et tourne sur lui-même un court instant, frappez-le à ce moment là de plusieurs coups d'épée. Allez vers les Gorons, au nord de la maison de Nayru. Il vous faut un chou péteur afin de leur venir en aide. Ressortez et faites un chant des flux ; empruntez le passage dans la grotte et explorez les lieux. Trouvez le téléporteur et retournez dans le passé afin de récupérer les graines pégases puis regagnez le présent en effectuant un chant des flux. Allez dans le petit château puis prenez une graine de pégase afin de traversez la pièce suffisamment vite pour ne pas chuter avec le sol qui s'effondre. Vous arrivez alors dans la demeure d'un boss : le Grand goblin. Pour le vaincre, saisissez-vous des bombes qu'il vous envoie puis attendez qu'elles clignotent pour les lui renvoyer. Retournez ensuite dans le passé afin d'amener le chou péteur aux Gordons qui tentent de sauver leur ancêtre. En remerciement l'ancêtre vous donne la clé couronne. Allez ouvrir le portail en Roule-Roche. Pour cela passez par la porte donnant derrière le château où se trouvait le Boss que vous avez vaincu puis franchissez les différents précipices grâce à la plume et aux graines pégases.

## Niveau 5 : DONJON COURONNE

### Gain : Canne Somaria + Terre Sacrée

- Utilisez le lance-graines pour toutes les boules interrupteurs qui sont trop éloignées de vous, cela évite à certains endroits d'être pris au piège par les petits cubes qui sortent du sol.
- Dans la salle aux trois drôles de statues qui ouvrent les yeux dès que vous les touchez avec des graines il vous faut en fait vous placer à droite de ces trois statues et tirer sur la première d'un tir incliné vers le bas de manière à ce que la graine tirée sur la première statuette rebondisse sur la deuxième puis la troisième.
- Le demi-Boss : il vous faut attraper la grosse boule noire avant lui puis la lui lancer dessus un certain nombre de fois

pour en venir à bout.

- Une fois la canne Somaria récupérée (dans la pièce où l'on doit placer des statuettes de couleurs suivant un modèle) faites apparaître des blocs et placez les là où les interrupteurs au sol le demandent .

- Dans le parcours 2D, faites apparaître des blocs grâce à la canne afin de former des sortes d'escaliers là où Link ne peut pas passer.

- Dans la pièce aux deux statuettes se déplaçant uniquement ensemble, faites apparaître des cubes à l'aide de la canne Somaria pour bloquer la progression des statues à tour de rôle. Ce qui rendra leur progression simultanée impossible et vous permettra de les bloquer dans leurs emplacements respectifs.

- Dans la salle plongée dans l'obscurité totale avec un coffre en son milieu, servez-vous du grappin pour agripper un des ennemis dès qu'il passe près du coffre. Prenez son contenu puis laissez-vous tomber dans le vide.

LE BOSS : Il se divise en deux et trois parties durant l'affrontement. Pour pouvoir le toucher, il vous faut faire en sorte que les parties se réunissent de nouveau. Pour cela équipez-vous de la canne Somaria, faites apparaître des blocs puis ralentissez à coup d'épée l'une des parties du boss pour que l'autre vienne se fondre en elle. Une fois toutes les parties regroupées en une frappez-la à plusieurs reprises.

Retournez maintenant à Roule-Roche dans le passé, faites un chant des flux et rentrez là où se trouvait la maison du grand goblin. Poursuivez votre chemin et acceptez de danser avec les gorons pour que ceux-ci vous remettent l'emblème frère qui vous servira de passer par l'escalier souterrain dans la grotte du nord-est. Dirigez-vous ensuite vers la cascade et faite un chant pour pouvoir utiliser le téléporteur et ainsi gagner de nouveau le passé. Vous trouvez une graine donnant des lianes, déplacez-la avec le grappin afin de l'amener là où elle pourra prendre prise dans le présent et faites un chant des flux pour grimper sur cette échelle naturelle.

Allez jouer au jeu de tir pour obtenir le filet de roc, retournez dans le présent et jouez au même jeu pour obtenir le jus de la lave. Regagnez le passé et donnez le jus de lave à l'ami du goron gracieux pour obtenir la clé sirène. Retournez dans le présent et donnez le filet de roc au gardien de l'escalier, celui-ci vous donne un vase. A nouveau, gagnez le passé pour donner au gardien se trouvant au même endroit le vase. Vous obtenez la goronade. Allez donner cette goronade au goron qui se sent fatigué pour lui permettre d'ouvrir sa boutique. Gagnez à son jeu pour ainsi obtenir la vieille clé sirène.

Les deux clés que vous venez de durement gagner sont en fait la même et unique clé. Elle vous ouvre les portes du sixième donjon dans le passé (sous la fontaine) et dans le présent (dans la grotte). Il vous faudra donc alterner entre le donjon du présent et celui du passé car les actions dans l'un des donjons auront des répercussions dans l'autre. N'hésitez donc pas à changer d'époque dès que vous ne trouvez plus rien à faire dans l'un des donjons. Le donjon du présent renferme la tenue de sirène, celui du passé sert d'antre au boss.

## Niveau 6 : GROTTES SIRENES (Présent)

### Gain : Costume Sirène

- Dans la salle contenant une boule interrupteur, utilisez le lance-graines pour modifier le sol puis passez par les entrées de droite ou gauche.

- Dans la salle où trois serpents sont sur une plate-forme avec du vide autour que vous ne pouvez atteindre, utilisez une graine parfum pour les attirer dans le vide et vous obtiendrez une clé.

- Dans la salle aux mains bleues, deux blocs se trouvent adossés au mur du bas. Mettez une bombe dans l'espace entre les deux blocs pour créer un passage.

- Dans la pièce contenant 3 dalles de couleur et 1 cube coloré, il vous faut réussir à placer le cube sur chacune des dalles en conservant la bonne couleur. (rouge sur rouge, beige sur beige...).

- Pour le tourniquet, le sens où celui-ci vous fait tourner varie en fonction de sa couleur du moment. Si sa couleur est bleue il tournera dans le sens anti-horaire. Si celle-ci est rose il tournera alors dans le sens horaire. Choisissez différents passages pour faire en sorte que le tourniquet puisse vous amener du côté souhaité.

- Le Demi-Boss : Il ne se laisse pas approcher, préparez votre épée en maintenant le bouton, esquivez ses boules de feu et frappez le dès qu'il se tient à votre portée. Après un certain nombre de coups, il se transforme en deux chauves-souris. Attendez qu'elles chargent pour les frapper. Celles-ci succombent du premier coup d'épée.

- Dans la pièce renfermant le dernier coffre, utilisez les bombes pour détruire les blocs fissurés. Lancez-les dès qu'elles commencent à clignoter, sinon elles finiront inutilement dans le vide.

## Niveau 6 :GROTTES SIRENES (Passé)



## Gain : Pic Démuni

- Dans la salle où se trouvent six jarres, le fantôme et les deux interrupteurs. Faites un bloc avec la canne afin de maintenir enclenché celui de droite puis poussez une des jarres pour maintenir celui de gauche enfoncé.
- Pour les ennemis bougies, utilisez le lance-graines équipé de graines braises pour en venir à bout.
- Dans la salle remplie d'eau, allumez les torches à coup de lance-graines équipez de graines braises dans cet ordre : celle de gauche, celle du milieu, celle du bas, puis celle de droite.
- Dans la pièce aux deux lueurs errant à travers la pièce, il vous faut après un certain nombre d'allers et venues dans le donjon présent et passé mettre une bombe à l'endroit où en cognant votre épée contre un mur se produit un son creux pour vous permettre d'accéder à la pièce suivante.
- Plongez dans les eaux profondes (bouton B) pour accéder au sous-sol du niveau.
- Dans les salles sous-marines, équipez votre grappin en A pour pouvoir vous en sortir. Déplacez ensuite les losanges sur les dalles.
- Dans la pièce aux deux bâtonnets pivotant sur eux-mêmes sous l'impulsion d'un interrupteur au sol, il vous faut à l'aide de la canne placer un cube sur celui-ci de manière à ce que les bâtonnets soient orientés en haut, à droite. Prenez ensuite votre lance-graines et tirez en diagonale sur celui de gauche pour toucher la boule d'un ricochet.

LE BOSS : Pour le toucher, placez-vous sur le terre plein du milieu de la salle et visez le dès que celui-ci vous tourne le dos d'un coup de lance-graines. Vous avez aussi toujours la possibilité de le défier sous l'eau toujours avec le lance-graines et toujours en le visant par derrière. Pour faire le plein de munitions durant la bataille qui s'annonce longue, plongez et remontez aussitôt, les graines se trouvent sous les deux jarres. Pour éviter de se faire toucher par ses attaques en surface, plongez tout simplement.

Gagnez le passé puis allez au palais situé dans le village. Pénétrez dans le jardin et sans être vu par les nombreux gardes qui patrouillent à l'intérieur, et enclenchez les quatre interrupteurs pour ainsi déplacer les statues. Allez ensuite à l'endroit des statues, puis coupez de votre épée les herbes pour faire apparaître un passage. Celui-ci vous mène à l'intérieur du palais, trouvez Nayru et défiez-la. Equipez-vous ici du lance-graines chargé de graines mystères et touchez-la avant qu'elle ne vous lance sa déferlante de boules de feu. Etourdie, l'esprit qui la possède ressort un court instant de son corps. Profitez en pour le saisir à l'aide de votre grappin, celui-ci devient étourdi à son tour et retrouve son apparence normale ; c'est à ce moment là que vous devez lui infliger un coup d'épée.

Après son sauvetage, Nayru vous apprend le chant des âges, qui vous permettra de passer du passé au présent comme bon vous semble.

Trouvez la cabane du pêcheur dans le présent et faites un chant des âges juste devant. Continuez par la gauche en direction du village Zora jusqu'à une petite plate-forme au milieu de l'eau. Grimpez-y et refaites un chant des âges. Passez à présent sous l'eau, un passage invisible en surface se révèle alors ; regagnez la terre ferme et ayez à nouveau recours à ce cher chant du temps. Poursuivez votre chemin par la gauche, utilisez le grappin pour passer par-dessus les souches empoisonnées, vous voilà enfin au village Zora ! Allez sur l'île de la bibliothèque (Est de la ville) et gagnez le passé. Servez-vous alors de votre grappin pour franchir le cours d'eau afin de se retrouver de l'autre côté sur l'îlot. Dans la grotte se trouve une fée victime d'une malédiction la condamnant à demeurer monstre jusqu'à la fin de ses jours. Il vous faut l'aider et partir immédiatement en quête de la poudre de fée.

Quittez les mers et revenez aux alentours du cimetière pour découvrir (à l'est) la boutique de potion de Syrup, et ça dans le présent. Achetez-lui alors une de ses potions et pleurez car 300 rubis d'un coup ce n'est pas rien tout de même ! Retournez au village Zora, dans le passé cette fois ci et donnez au roi la potion car celui souffre d'une sorte d'empoisonnement. Faites un saut dans le présent et partez voir de nouveau le roi Zora afin de lui rappeler sa dette envers vous. Celui-ci vous remet alors la clé de la bibliothèque. Regagnez la, faites un chant des âges et enfoncez la clé dans la serrure. Pénétrez dans la bibliothèque, les hommes à l'intérieur vous apprennent qu'il vous faut trouver un livre pour obtenir la poudre de fée. Ressortez alors, effectuez un chant des âges de nouveau puis regagnez la bibliothèque pour trouver le fameux livre. Regagnez le présent et placez le livre sur le piédestal.

Notez les combinaisons que chacun des livres vous indique et avancez dans le vide en comptant les cases indiquées. Vous pouvez aussi vous aider d'un cube que vous fabriquerez avec la canne Somariat, poussez le devant vous pour ainsi voir si vous pouvez marcher en toute tranquillité ou risquer une chute. Une fois la poudre de fée obtenue, retournez voir la fée afin de la lui donner. La mer étant à présent entièrement nettoyé allez parler au roi Zora pour qu'il vous permette de rentrer dans la bouche de Jabu-Jabu.

## Niveau 7 : VENTRE JABU-JABU

## Gain : Grappin niveau 2 + Marée

Il vous faudra jouer avec le niveau d'eau de ce donjon, les actions possibles sur terre prennent d'autres proportions dans l'eau et vice versa. Trois niveaux d'eau sont possibles et indispensables à la progression du donjon.

- Dans les toutes premières salles où se trouvent quatre statuettes grises et quatre losanges, il vous faut placer grâce au grappin deux des losanges devant les deux statuettes du haut et les deux autres derrière celles du bas.
- Dans les niveaux sous l'eau, les carrés jaunes au sol vous permettent de remonter à la surface.
- Si jamais vous vouliez rétablir le niveau d'eau originelle du donjon, faites un "sauver et quitter".
- Dans la salle aux vers sortant de trous d'eau, pour pouvoir passer dans la salle de droite, vous devez pousser le premier bloc sur la droite puis le deuxième sur le haut.
- Une fois avoir baissé l'eau pour la première fois, laissez-vous tomber dedans par le petit trou à droite de la salle où une lueur jaune tourne autour d'un grand carré. Vous tombez alors au sous-sol, agrippez de votre grappin à la jarre au milieu de la pièce puis une de celle de gauche pour obtenir un anneau.
- Lorsque vous aurez actionné le deuxième interrupteur contrôlant l'eau, redescendez d'un étage et trouvez la salle qui une fois inondée vous permet l'accès à la chambre de droite.
- Le Demi-Boss : pour le vaincre, restez caché sur le côté gauche et armez-vous du lance-graines chargé de graines parfum. Faites éclater d'un tir les bulles qu'il vous lance puis au moment où il se trouve au-dessus de vous, tirez-lui une ou plusieurs graines afin qu'il se dégonfle. Frappez-le alors d'autant de coups d'épée que vous le pouvez quand il se retrouve vulnérable au sol. Une fois que vous en serez venu à bout remontez par l'échelle de droite, décelez la serrure et vous trouverez dans un coffre l'inverseur qui n'est autre que le grappin niveau 2.
- Au même étage où vous avez trouvé l'inverseur, vous trouverez dans une salle du haut une issue qui n'était pas là auparavant. Empruntez-la et utilisez le grappin pour passer le niveau 2D.
- Dans la pièce avec l'anémone, utilisez votre grappin pour en venir à bout. Détruisez ensuite tous les ennemis pour obtenir une clé.

Une fois le grappin niveau 2 en votre possession :

- Retournez au sous-sol pour aller chercher le dernier coffre de cet étage et déplacez le losange à l'aide du grappin sur l'un des deux interrupteurs. Fabriquez un cube grâce à la canne et placez sur le deuxième et la clé est à vous.
- Rendez-vous à l'étage du haut et franchissez le précipice dans la salle où toute une rangée de losanges se tient derrière.
- Le dernier niveau d'eau étant actionné vous pouvez récupérer le contenu des coffres de tous les étages à l'aide de votre nouveau grappin, et ceci sans grande difficulté.

LE BOSS : Equipez-vous du grappin et lorsque qu'il vous lance une boule de feu n'éclatant pas en plusieurs morceaux agrippez-le de manière à ce qu'il se prenne sa propre boule de feu dans la tronche. Prenez toutefois garde à sa rapidité de tir qui augmentera durant la bataille.

En sortant du poisson, on vous remet l'Ecaille de Zora en remerciement pour tout ce que vous avez fait pour le peuple Zora. Sortez alors de la ville par les mers et allez trouver le bateau pirate bloqué dans la Mer Tempête. Echangez au capitaine votre Ecaille de Zora contre l'oeil de Tokey. Retournez donc voir vos amis les Tokeys et, dans le passé, placez l'oeil Tokey sur la statue à qui il manque un oeil que vous trouverez derrière l'Ile Croissant. Traversez la grotte du Héros et dans la salle aux dalles invisibles, servez-vous à nouveau d'un cube fait pas la canne Somariat pour vous servir de guide-test. Empruntez l'escalier, vous atterrissez dans l'eau. Remontez en surface, gagnez la terre ferme et déplacez la statue du milieu sur la gauche pour vous ouvrir la grille.

## Niveau 8 : TOMBE ANCIENNE

### Gain : Bracelet Force niveau 2 +

Vraiment pas terrible comme dernier donjon, les énigmes sont simples et possèdent un air de déjà vu. Fort heureusement après ça il nous reste la tour...

- Dans la deuxième salle, allumez les deux torches avec des graines braises puis poussez la statue en haut à gauche et placez une bombe à la place. Une issue apparaît alors.
- Dans la pièce où se trouve un imposant livre inaccessible, placez grâce à votre canne un cube sur l'un des interrupteurs, mettez un losange sur le deuxième, allumez d'un coup de ricochet la torche puis montez sur le dernier interrupteur. Le livre se fend alors en deux vous ouvrant un passage.
- Dans la salle aux trois fantômes surexcités, déplacez tout simplement le bloc se trouvant au milieu de la salle pour faire apparaître un escalier.
- Dans la pièce aux cubes roses qui se rétractent suivant l'action d'une boule interrupteur, celles où ceux-ci prennent une grosse partie de la place, déplacez-vous dans la pièce du bas et touchez la boule interrupteur tout en restant sur les blocs roses. Passez ensuite dans la salle précédente tout en restant sur le parcours de blocs. Sautez ensuite sur les

autres blocs roses en haut afin de pouvoir passer dans la salle de gauche.

- Le Demi-Boss : renvoyez-lui d'un coup d'épée les boules d'énergie rondes qu'il vous envoie (en sachant que les autres explosent en plusieurs petites boules de feu). Il se transformera alors en chauve-souris et deviendra du même coup vulnérable. Frappez-le autant que possible avant qu'il ne retrouve son apparence d'origine et répétez l'opération autant que nécessaire.

- La clé du Boss est à récupérer en B3F, endroit auquel vous accédez par un escalier caché sous une des 4 tombes bleues du niveau B2F. Utilisez le grappin pour passer sur la plate-forme d'en face pour vous en saisir.

- Tirez sur les poignées aux murs afin de solidifier pour un court instant la lave et ainsi vous permettre de passer à la pièce suivante.

- Arrivé dans une pièce avec un coffre contenant une graine Gasha, des dalles oranges vont littéralement vous attaquer. Pour éviter de subir trop de dégâts, placez-vous dans un coin et levez votre bouclier.

- Dans les pièces où vous devez traverser un labyrinthe de blocs tout en étant traqué par des espèces de machines à dents rouges ; utilisez une graine pégase et prenez-les soit de vitesse soit par ingéniosité en vous cachant dans les recoins sûrs.

- Récupérez les quatre ardoises du niveau B2F (un jeu d'enfant à quelque chose près) et encastrez-les dans les ouvertures de la bute où se tient un livre. Celui-ci s'ouvrira alors comme le précédent et vous permettra l'accès à la salle du Boss.

- Pour entrer dans la salle du Boss allumez d'une graine braise et d'un coup de lance-graines la torche, un pont apparaît alors, vous permettant à présent d'enlever la tombe et d'ouvrir la porte pour l'affrontement.

LE BOSS : C'est un robot qui utilise différentes techniques au cours de l'affrontement.

Tout d'abord placez-vous un peu à gauche ou à droite de la salle et renvoyez-lui ses poings de manière à ce qu'il se les prenne en pleine figure.

Il essaye ensuite de vous aplatir entre ses gants pleins de pics. Lancez une bombe sur lui au moment où il les écarte pour qu'il la fasse exploser.

Commençant à désespérer, le robot s'armera d'un bouclier et toute attaque frontale sera alors exclue. Prenez votre lance-graines et frappez-le par l'arrière à l'aide d'un ricochet.

Finalement, le Boss décide de vous attaquer à grands coups de boulet. Un dans chaque main, il vous en lance un à la fois. Au moment où il lance l'un des deux boulets, tirez l'autre vers vous au maximum grâce au bracelet et relâchez. Partez parler à l'arbre Bojo dans le présent. Deux sorcières font alors leur apparition. Il vous faut vous rendre à la Tour Noire pour l'affrontement final avec Veran.

## LA TOUR NOIRE

Gagnez le passé et montez tout en haut de la tour. Les trois portes du haut se scindent en une, empruntez cette seule et unique ouverture. Jamais vous n'aurez vu autant d'escaliers d'un seul coup. Il vous faut les emprunter dans un ordre bien précis pour réussir à trouver le bon chemin. Suivez ces explications à la lettre pour ne pas vous perdre :

Dès votre arrivée empruntez le troisième escalier à gauche en partant du bas puis le deuxième à gauche en partant du haut (vous n'avez pas trop le choix en fait), puis l'escalier dans le coin haut-gauche, ensuite l'escalier à gauche de celui qui monte (vers le milieu), continuez par le deuxième escalier en haut en partant de droite, poursuivez par l'escalier situé une case en dessous, puis l'escalier en haut, au milieu, et enfin pour finir l'escalier au bas de la dalle violette.

Vous atterrissez alors dans une salle avec encore plus d'escaliers que les précédentes, mais rassurez vous on en aura beaucoup plus vite terminé cette fois ci ! Attendez que les quatre boules de feu s'éloignent de vous afin de vous libérer un passage, puis foncez sur le deuxième escalier adossé au mur du bas en partant de droite. Faites le plein en libérant les fées cachées dans les jarres puis montez l'escalier du haut (oui je sais encore un !).

Vous tombez rapidement sur Veran, vous allez alors devoir défier de nouveau celle-ci à travers une lutte acharnée.

Servez-vous du lance-graines pour assommer Ambi, l'esprit de Veran sort alors du corps d'Ambi, attrapez alors votre grappin afin de l'en éloigner puis, frappez-la.

Une fois Ambi libérée, Veran se transforme en fée. Détruisez les doubles qu'elle vous envoie pour récupérer des coeurs si besoin puis tout en évitant ces boules de feu frappez-la de votre épée dès qu'elle passe à votre portée.

On passe ensuite enfin aux choses sérieuses, vous affrontez Veran qui maintenant commence sérieusement à être sur les nerfs. Durant l'affrontement elle prend trois formes animales différentes.

- Lorsque que celle-ci est sous la forme d'une tortue évitez ses sauts puis au moment où elle fait une pose et sort sa tête, attaquez !

- Quand Veran devient araignée, sortez les bombes et balancez en sur elle jusqu'à la toucher. Elle se mettra alors à trembler, c'est à ce moment là qu'il vous faut la frapper.

- Sous sa forme de guêpe, frappez-la de grands coups d'épée dès qu'elle se rapproche trop ou choisissez une attaque éloignée grâce au lance-graines.



Voilà, Veran n'est plus et vous venez de finir le jeu. Mais sachez qu'en terminant Oracle of Seasons on vous donne un code à entrer lorsque vous commencez une nouvelle partie dans Oracle of Ages. On vous offre alors une aventure plus complète que celle que vous venez de terminer mais aussi et surtout, la vraie fin. A vos game boy et bon courage !

## LA FOLIE DES ECHANGES

Les échanges ont toujours tenu une place importante dans les Zelda, quête secondaire et non moins passionnante, laissez l'aventure principale quelques secondes pour partir en quête de l'Epée Noble.

- Dans le présent : allez au cimetière et trouvez le fantôme maudit. Poussez sa tombe, il vous remettra alors une montre.
  - Dans le passé : au village Lynna, amenez la montre au facteur pour obtenir le papier à lettre.
  - Dans le passé : toujours dans le village Lynna, amenez le papier dans les toilettes pour obtenir le sac qui pu.
  - Dans le présent : donnez le sac qui pu au Tokay de la hutte située tout à fait en bas à droite de l'île Croissant, il vous donne alors le morceau de viande.
  - Dans le présent : amenez-le morceau de viande à la foire aux masques à l'ouest de Lynna pour acquérir le masque de chien.
  - Dans le présent : échangez le masque de chien contre l'altère à la vieille femme aux chiens se trouvant dans le village Lynna.
  - Dans le passé : partez au village Symétrie pour troquer votre altère contre la moustache en fromage à l'homme se trouvant dans la maison moyenne.
  - Dans le présent : trouvez l'homme qui désire faire rire les gens dans le village Lynna et donnez-lui les moustache. Il vous apprend en guise de remerciement une blague trop drôle.
  - Dans le passé : restez au même endroit et faites un flux des ages. Entrez dans la maison racontez votre blague au jeune garçon, vous décrochez alors le livre émouvant.
  - Dans le présent ou dans le passé : trouvez la sorcière n'importe où sur la carte (celle-ci apparaît aléatoirement et la musique change alors), et laissez-la vous renverser. Vous échangez alors le livre émouvant contre la rame.
  - Dans le passé : Allez dans la maison du garçon qui vous avez confectionné un radeau et troquez la rame contre le ukulélé des mers.
  - Dans le passé : Sur la côte des âmes perdues, donnez au vieil homme l'ukulélé des mers afin d'obtenir l'épée brisée.
- Dans le passé : Retrouvez l'homme qui répare les objets pour qu'il puisse s'occuper de votre épée. Escaladez le mur de la restauration pour le trouver et acceptez la traditionnelle cérémonie. Vous voilà enfin en possession de l'épée noble. Dotée d'une plus grande force d'attaque, elle jette également des tirs laser lorsque vous avez tous vos coeurs de remplis.

## ➕ TRUCS MARRANTS

Dans le passé, retournez dans la maison où vous avez donné le papier à lettre pour y faire quelques trucs qui ne servent à rien mais qui sont amusants.

- Poussez le vase dans le trou pour que la main crie "Noooooooooon"
- Lancez des graines dans le trou. La main réagira en fonction de la graine.

## ➕ LES SORCIÈRES ET GANON

Pour vous battre contre les 2 sorcières et Ganon, il faut être venu en secret en Labyrynna. Pour cela, il faut utiliser le code donné dans Oracles of Seasons. Une fois que vous aurez battu Onox, l'arbre Bojo vous parlera. Il faut alors que vous trouviez la chambre secrète et marchez dans la direction opposée au regard de la statue. Vous trouverez les sorcières dans la salle suivante. Grâce à votre épée, renvoyez les boules bleues sur la sorcière rouge et inversement avec les boules rouges. Lorsque les deux sorcières auront fusionner, faites une attaque cyclone et tirez une graine mystère sur elle pour les vaincre. Ganon apparaîtra ensuite et il suffira de la frapper avec l'épée pour le battre.

## CODES DE FIN DE JEU

Quand vous avez terminé le jeu, allez chez Farore (celle qui garde les secrets). Parlez-lui et elle vous donnera un code de fin du jeu. Allez chez Vasu (celui qui garde les anneaux) pour parler à serpent rouge qui vous donnera un autre code.

## AMÉLIORER SA CAPACITÉ À TRANSPORTER DES GRAINES

Après avoir fini une première fois l'île Tokay, rendez-vous dans le présent, tout à l'Est de la Tour Noire et dans la forêt du Temps. Vous y trouverez Tingle flottant dans les airs. Pour l'atteindre, équipez-vous de votre plume de Roc pour sauter au-dessus des trous et rentrer dans une grotte. Une fois dedans, équipez-vous de votre lance-graines puis visez le mur nord. Lancez-y des graines jusqu'à ce que l'une d'entre elles rebondisse sur l'interrupteur qui fera apparaître un pont. A l'autre bout du pont, prenez les escaliers puis rééquipez-vous de votre plume de Roc et de votre épée. Placez-vous à côté de Tingle puis sautez grâce à votre plume tout en attaquant avec votre épée. Si tout se passe bien, vous devriez pouvoir réussir à crever son ballon. Ceci fait, parlez-lui : si vous avez assez de graines mystères, il vous récompensera en vous donnant la possibilité de transporter jusqu'à 50 graines de chaque type.

## CHOIX DE L'ANIMAL COMPAGNON

Les Zelda Oracle permettent de rencontrer trois animaux particuliers qui peuvent servir de monture à Link. L'un des trois vous confiera sa flûte, qui vous permettra de l'invoquer sur la carte du monde. Une zone de cette carte change en fonction de l'animal dont vous avez la flûte.

Attention, si vous allez dans cette zone avant de prendre l'une des flûtes étranges, vous aurez le compagnon par défaut du jeu.

vi

Dans Oracle of Ages, les trois animaux sont rencontrés une première fois avant de découvrir la zone variable. Le choix de l'animal s'effectue après avoir fini le troisième donjon, et il vous aidera à atteindre le quatrième.

-Moosh l'ours volant, est d'abord rencontré dans le Cimetière Yoll, mais il ne vous confiera sa flûte que plus tard dans le jeu si vous n'en avez pas sur vous.

-Ricky le kangourou boxeur sera d'abord rencontré alors que vous cherchez une carte pour aller à l'île du Croissant, mais pour qu'il vous aide plus tard dans le jeu, il vous faudra gagner sa flûte au jeu de tir de la cité Lynna.

-Dimitri, le Dodongo rouge, une sorte de tricératops capable de nager, sera d'abord rencontré sur l'île du Croissant, et il vous aidera à retourner sur le continent, mais il ne vous aidera plus tard que si vous achetez sa flûte au magasin de cité Lynna.

## PROJETER LES ENNEMIS

Vous en avez assez de certains ennemis ? Armez-vous donc du Lance Graines et d'une graine de vent. L'ennemi ciblé sera projeté loin de vous.

## POUSSIN DE COMPAGNIE

Jetez une Graine Mystère sur une poule, elle se transformera alors en un petit poussin qui vous suivra à la trace.

## RENDRE LES MOMIES INNOFENSIVES

Lors de votre quête, vous rencontrerez des momies assez difficiles à tuer. Mais vous pouvez les transformer en de simples squelettes en leur jetant des Graines de Braise dessus.

## POULET GÉANT

Attaquez un poulet et lancez sur lui une Graine Mystère. Surprise, il se transformera en un poulet géant.

## GRAINES FACILES

Grimpez le long du tronc de l'arbre Bojo. Sur le chemin, vous trouverez des petites cavernes contenant des graines cachées sous des buissons. Vous pouvez sortir et rentrer dans ces cavernes autant de fois que vous le voulez, les graines ré-apparaîtront à chaque fois.

# The Legend of Zelda : Oracle of Seasons

© Nintendo / Capcom 2013

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 SUPER CODE

Entrez le code suivant dans la section secret d'une nouvelle partie. Vous verrez alors une triforce à côté de Link sur le menu. Vous commencerez la partie avec en votre possession la bague de Victoire. Prouvant que vous avez battu Ganon.

t b Coeur S b \$ g s Carré /  
Carré f 4 ( ! Y \$ ? ~ 7

## 📌 AUTRE CODE

t b Coeur f b Y Flèche Gauche t D Trèfle  
Carré Cercle N ( ! y \$ s ~ 3

## 📌 MURS DESTRUCTIBLES

Tapez sur les murs avec l'épée. Si ça sonne creux, c'est que vous pouvez les détruire avec une bombe.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

Allez directement dans le campement et parlez à tous les personnages présents. Dansez avec Din avant qu'elle ne se fasse enlever.

Dirigez-vous vers la côte Ouest, sous le village Horon et pénétrez dans la Grotte du Héros afin de retrouver votre épée. A l'intérieur, déplacez le bloc pour permettre l'ouverture des portes. Marchez sur l'interrupteur pour faire apparaître une clé.

Une fois l'épée récupérée, allez voir l'arbre Bojo au village Horon. Pour cela il vous faut vous présenter au portail avec votre épée. Percez la bulle de l'arbre Bojo pour le réveiller, vous obtenez la clé racine.

Dirigez-vous à présent vers Horon Nord, puis utilisez la clé racine dans la drôle de serrure après le pont. Entrez ensuite dans l'arbre.

### Niveau 1 : DONJON RACINE NOUEUSE

Gain : Sac de Graines + Terre Fertile

- Déplacez le bloc d'en haut à droite pour ouvrir les portes.
- Tuez tous les ennemis dans certaines des pièces pour récupérer des clés.
- Actionnez les manivelles pour changer la trajectoire des wagons.
- Dans la salle aux deux étoiles mécaniques, déplacez le bloc de manière à ce qu'il fasse obstruction entre elles, pour ainsi ouvrir
- Dans la pièce aux nombreux blocs, poussez astucieusement ceux-ci pour vous frayer un passage.
- Utilisez une bombe à l'endroit où le mur est fissuré.
- Le Demi-Boss : rien de bien difficile ici, deux taureaux craintifs vous attaquent ; tuez en un l'autre disparaît avec.
- Une fois le sac de graines trouvé, servez-vous des graines braises pour allumer les torches et ainsi débloquent les différentes situations du donjon.

LE BOSS : Ce dragon est plus impressionnant que puissant, prenez toutefois garde à ces charges et boules de feu et frappez le dès que sa corne clignote.

Grâce à vos graines, brûlez les petits buissons qui vous empêchaient de passer au nord-est du village. Vous apercevez une fille portant une longue robe et un ruban sur la tête. Suivez la discrètement afin de pouvoir infiltrer son repère. Vous débouchez dans la ville de Subrosia. Apprenez la danse subrosienne pour obtenir le boomerang puis partez vers le temple à l'est pour parler aux esprits des quatre saisons. Rentrez dans la salle située droit devant vous afin d'obtenir le Spectre des Saisons ; puis amenez-le dans la tour de droite pour obtenir le pouvoir de l'hiver.

Allez dans les environs de la maison de Holly (la maison qui demande un ramoneur) et déclenchez l'hiver. Passez par l'escalier sur la colline puis sautez dans la cheminée. Parlez à Holly, celle-ci vous remet la pelle. Revenez à présent au début de la forêt, là où les amas de neige vous bloquaient le passage auparavant. Dégagez le passage à l'aide de votre nouvelle pelle, prenez le chemin de droite et trouvez les graines mystères. Continuez sur ce chemin et vous tombez rapidement sur le deuxième donjon.

## Niveau 2 : LES RUINES SERPENT

### Gain : Bracelet + Don du Temps

Rien de bien compliqué dans ce deuxième niveau, actionnez les interrupteurs pour obtenir des clés et orientez-vous à l'aide de la carte que vous devriez trouver sans difficultés.

- Le demi-Boss : Faites attention aux araignées qu'il vous lance et aux trous qu'il forme dans le sol. Pour le vaincre utilisez vos bombes dans la bataille.

LE BOSS : Celui-ci attaque de deux manières différentes lorsqu'il se bloque. Il se met alors soit à vous charger, soit à vous cracher des boules de feu. Pour le vaincre, lancez-lui une bombe et, à l'aide de votre bracelet, saisissez-vous du monstre et projetez-le dans les pics.

Allez creuser sur la plage de Subrosia et trouvez le minerais, allez ensuite l'échanger contre le ruban rose dans une boutique à l'ouest puis, rapportez le ruban à sa propriétaire. Allez avec elle au temple et ouvrez la serrure en haut à gauche, pénétrez dans la salle afin de rencontrer l'esprit d'été et obtenir son pouvoir.

Il vous faut maintenant partir en direction des marais boueux, situés au nord du village Horon. Sur le chemin, trouvez les graines parfums puis dirigez-vous vers l'arène. Parlez à l'homme qui la tiens et acceptez de le défier afin de gagner les gants de Ricky. Allez trouver ce dernier, à l'ouest d'ici, c'est un kangourou. Tout à l'entrée du marais, vous trouverez les graines pégases ainsi que la maison de l'éclusier. Il vous expliquera alors qu'ayant perdu sa clé vous ne pouvez atteindre le marais. Tirez la manette pour la retrouver. Dans le passage à côté, utilisez les graines de pégases pour traverser le pont. Arrivé au nord des marais boueux, faites l'été et grimpez aux lianes qui pousseront pour accéder au 3ème donjon.

## Niveau 3 : ANTRE MITES POISON

### Gain : Plume + Soleil Brillant

- Pour venir à bout des tortues à pics sur le dos, retournez-les de votre bouclier avant de les frapper de votre épée.
- Dans la salle au coffre contenant les bombes, posez en une à l'endroit où le mur sonne creux lorsque que vous le touchez du bout de votre épée.
- Dans la pièce aux statuettes rouges et bleues, il vous faut reproduire la rangée du haut afin de permettre l'ouverture de la porte.
- Dans la pièce aux gros cylindres bleus, équipez-vous du bracelet force et poussez-les en maintenant la touche

adéquate au bracelet enfoncée. Faites attention aux trous et récupérez la petite clé. Pour repartir, poussez le bloc du haut.

- Dans la salle aux tapis roulants et aux trois mimes, évitez la pierre qui tourne en furie autour du centre et venez à bout des mimes pour obtenir la plume.

Dans la salle remplie d'eau où se trouve un coffre et quelques ennemis, empruntez l'escalier du haut pour atterrir dans une salle obscure. Ici, empruntez la dalle mouvante pour aller tout à l'ouest de la salle et laissez-vous tomber dans le vide. Vous revenez ainsi dans la salle du dessous mais un passage souterrain vous est alors accessible. Celui-ci vous amène à un niveau 2D, passez par le haut en sautant de plate-forme en plate-forme et prenez garde aux chauves-souris.

- Sauter sur les trampolines bleus lorsque vous en trouvez pour ainsi pouvoir accéder aux étages supérieurs. Lorsque qu'une dalle beige est présente dans la salle vous pouvez alors déplacer le trampoline pour sauter d'un autre endroit.

- Après tout ça, revenez à l'endroit où les dalles rouges s'effondrent si vous marchez sur l'interrupteur puis sautez-le à l'aide de la plume.

- Le Demi-Boss : il vous faut ici mettre à sang trois ennemis, en effet ces pieuvres vicieuses sortiront de trou d'eau de temps à autre pour vous lancer de misérables petites boules de feu. Pour en venir à bout vous devez saisir une par une les pieuvres avec le bracelet et, une fois sur la terre ferme, les frapper puis les détruire. Une fois la bataille terminée, un escalier apparaît alors, empruntez-le puis poursuivez tout à gauche jusqu'à trouver un trou pour s'y laisser tomber.

- Une fois dans la salle du dernier coffre (qui contient bien sur la clé du Boss), poussez le quatrième bloc en partant du haut et sautez par dessus le précipice pour aller ouvrir le coffre.

LE BOSS : C'est un gros papillon qu'il vous faudra embêter dans ce troisième niveau. Évitez ses boules de feu et tuez les petits papillons qu'il pond pour récolter des coeurs. Si vous chutez, remontez à l'aide du trampoline. Attendez qu'il se pose au centre de la pièce pour ainsi pouvoir le frapper aisément.

Dirigez-vous à présent à l'est, passez à côté du palais du grand goblin où juste derrière se trouve la cité Engloutie. Avec l'aide de Dimitri, parcourez les environs puis escaladez les cascades jusqu'à trouver un homme dans une grotte où se trouve un coffre à 50 rubis. Pour devenir son élève il vous faut accéder à la grotte juste à côté, toujours sur le dos de Dimitri. A l'intérieur, rassemblez les quatre statues en laissant un espace entre elles puis positionnez-vous au milieu et faites une attaque cyclone de manière à toutes les toucher. Amenez ensuite le diplôme du maître au vieil homme de la grotte voisine afin qu'il vous remette les palmes.

Redescendez alors tout au sud de la cité Engloutie et plongez dans le petit carré d'eau pour atterrir dans une grotte secrète où tu pourras récupérer une graine Gasha. Regagnez à nouveau la cité à l'aide d'une graine vent puis grimpez dans une autre grotte où l'on entre grâce aux lierres pour trouver une autre graine Gasha. Allez ensuite sur la souche et faites venir l'hiver. Vous pouvez à présent accéder au terre plein central où le magasin de potion demeure (vous ne pouvez en acheter pour l'instant).

Retournez sur la souche et faites le pouvoir de l'été. Allez parler à Ingo le collectionneur de vase et plongez près de sa maison pour découvrir un passage vous menant à un niveau 2D. Refaites surface à droite et vous vous retrouvez du côté du Mt. Cocotte. Trouvez la souche et faites l'hiver, montez en haut de la colline puis laissez-vous tomber dans la première issue de manière à pouvoir gagner le téléporteur. Dès votre arrivée deux gamins vous volent votre plume en vous laissant en échange du mauvais minerais. Retrouvez-les dans la maison, ressortez, puis suivez les sans être vu afin de voir où ils enterrent votre plume. Déterrez-la avec votre pelle. Entrez ensuite dans la maison vers l'est où vous trouverez une graine Gasha. Empruntez ensuite le passage souterrain afin de rejoindre la cité et n'oubliez pas la graine Gasha dans le niveau 2D.

Une fois dans le temple vous apprenez le pouvoir du printemps. Trouvez maintenant la maison pirate au sud et téléportez-vous dans la grotte, actionnez le levier et regagnez à l'aide du pont le village Horon.

Retournez au Mt. Cocotte et faites le printemps et allez chercher la banane pour Moosh en grimpant les collines à l'aide du coq (s'accrocher à ses pattes avec le bracelet pour voler). Moosh décide alors de vous aider, profitez-en pour aller chercher la clé dragon à l'endroit où il y a de nombreux trous, toujours au Mt. Cocotte. Refaites alors venir le printemps et servez-vous de la fleur pour monter sur la plate-forme près de l'endroit où se trouve la souche. Vous trouvez plus haut une nouvelle souche (un quart de cœur en dessous), faites l'hiver pour accéder à l'entrée en hauteur. En ressortant des grottes vous trouvez à nouveau une poule, comme précédemment accrochez-vous à elle avec le bracelet pour passer le précipice. Utilisez de l'autre côté la clé dans la serrure pour assécher la cascade d'eau puis regagnez-la pour emprunter le passage maintenant accessible (faire aussi l'été).

## Niveau 4 : DONJON DRAGON DANSANT

Gain : lance-pierres + Pluie Apaisante

- Dans la pièce aux jarres et aux 8 interrupteurs, placez 7 jarres sur 7 interrupteurs puis mettez-vous tout simplement sur le huitième pour gagner une clé.
  - Quand vous vous trouvez dans les wagons, frappez les leviers afin de changer l'itinéraire et accédez à certaines salles.
  - Lorsque que vous trouvez un bloc seul au milieu d'une pièce n'hésitez pas à le bouger car il déclenche souvent l'arrivée d'un coffre ou d'une clé.
  - Pour pouvoir passer dans la salle d'eau avec les longs rouleaux pointus circulants, il vous faut plonger (bouton B) au moment où ils fondent sur vous.
  - Utilisez la plume combinée d'une graine pégase pour sauter par-dessus les longs précipices.
  - Le Demi-Boss : pour le battre il vous faut allumer les deux pots, vous verrez alors que seul l'un des trois ennemis a une ombre ; c'est celui-ci que vous devez tuer.
  - Dans un passage où vous vous trouvez dans un chariot, allumez les torches à l'aide du lance-pierres et des graines braises pour ainsi faire apparaître le coffre. Récupérez ensuite son contenu en passant par une pièce plus bas.
  - Dans la salle où l'eau représente une tête de mort, plongez (bouton B) dans l'oeil gauche pour repêcher la clé du Boss.
- LE BOSS : Commencez par attaquer sans relâche sa pince gauche jusqu'à ce qu'elle tombe. Munissez-vous ensuite du lance-pierres armé de graines braises et visez son oeil.
- Partez maintenant au Lac Monocle situé juste derrière le village Horon et empruntez le téléporteur pour Subrosia. Trouvez le chou péteur et déterrez-le à l'aide du bracelet force. Allez ensuite parler au subrosien en haut du temple et confiez-lui le chou péteur afin qu'il vous libère l'entrée au temple. Vous apprenez alors le pouvoir de l'Automne. Revenez aux environs du Lac Monocle et déclenchez l'automne pour pouvoir déplacer les champignons et entrer à l'intérieur de la grotte.

## Niveau 5 : GROTTES LICORNE

### Gain : Magneto-Gants + Chaleur Nutritive

- Dans la salle à l'est de l'étage 1F, Poussez le bloc vers la droite pour faire apparaître une première boule noire marquée d'un N.
  - Dans la salle aux 2 guerriers de pierre, poussez celui à votre portée de manière à placer l'autre sur l'interrupteur. Il vous faut en fait la placer sous le bloc situé lui-même sous l'escalier.
  - Dans la salle aux quatre guerriers de pierre, tuez-les et faites très attention à l'ordre dans lequel vous le faites. Quatre coffres apparaissent alors, ouvrez-les dans l'ordre où vous avez tué les chevaliers pour obtenir une petite clé.
  - Dans la salle remplie d'eau avec des jarres volantes et 3 blocs sur la gauche. Poussez le 1er et troisième vers le haut puis le deuxième sur la droite ou la gauche pour réussir à passer à la pièce suivante.
  - Grâce à vos gants, déplacez les billes et franchissez les précipices grâce aux blocs métalliques en vous plaçant sur les dalles beiges avec un losange.
  - Dans la salle à la dalle magnétique pivotante sur elle même, servez-vous de vos gants pour être attiré vers elle puis, une fois qu'elle vous amène dans le sens voulu, lâchez le bouton et réappuyez immédiatement pour être projeté en arrière.
  - Le Demi-Boss : évitez ses attaques tant bien que mal et lorsqu'il arrête de s'exciter en tous sens, frappez la boule au bout de sa queue.
  - Dans le passage 2D aux bornes métalliques, utilisez les gants pour passer de plates-formes en plates-formes.
  - Dans les derniers quartiers alentours à la chambre du Boss, vous devez déplacer une des billes à l'aide de vos gants pour pouvoir par la suite vous en servir comme bouclier afin de pouvoir passer les flammes et atteindre la pièce qui suit.
- LE BOSS : Equipez-vous des Magneto-Gants et dirigez la boule pointue sur l'ennemi dès que celui-ci touche le sol. Au bout d'un certain nombre de fois le Boss se divise en plusieurs petits ennemis. Ecrasez les toujours à l'aide de la boule pour en venir à bout.

## A LA RECHERCHE DES QUATRE JOYAUX

Troquez la carte de membre à Subrosia dans une des boutiques et entrez dans le magasin du village Horon pour accéder grâce à votre carte à la boutique secrète. Achetez-y la carte au trésor, 4 points apparaissent alors sur la carte. Ce ne sont que les emplacements des quatre joyaux qu'il vous faut trouver pour vous permettre l'accès au nord-ouest de la carte.

Joyau Rond : Dans la Plaine Holodrum, traversez l'eau à l'aide de vos palmes puis rentrez dans l'arbre pour parler à l'homme



Joyau Carré : Dans les Marais Boueux, faites l'hiver sur la souche au nord puis pénétrez dans la grotte au Sud en mettant une bombe sur l'entrée bouchée.

Joyau Croix : A la côte Ouest, allumez la torche se trouvant dans l'eau pour qu'un pont se forme puis, arrivé sur l'île, faites renaître la chenille grâce à une graine mystère et tuez-la.

Joyau Pyramide : A côté de l'entrée du quatrième donjon, plongez tout en haut à droite de la carte et traversez le niveau 2D.

Partez ensuite au Nord des marais Boueux, passez par le passage sous la souche et encastrez vos joyaux dans les orifices correspondants. La porte s'ouvre alors.

Faites l'été sur la souche puis poussez la statue du guerrier pour faire apparaître un demi-escalier. Retournez sur la souche et faites l'hiver, vous pouvez alors grâce à la neige emprunter la moitié d'escalier. Plus haut, poussez les deux premières statues en partant du bas dans l'eau. Provoquez alors sur la même souche l'automne et empruntez le passage souterrain derrière les champignons que vous pouvez alors déplacer. Renvoyez à la créature aux feuilles sur la tête ses tirs avec ton bouclier puis parlez-lui afin qu'il vous révèle son secret. Celui-ci consiste en fait à suivre cette manipulation : trouvez la souche dans la forêt, faites venir l'hiver et continuez à l'ouest. Provoquez l'automne et partez vers le sud. Faites maintenant le printemps et prenez à l'est. Enfin, faites l'été et allez au nord.

Montez vers le nord jusqu'à la souche et faites l'hiver. Poursuivez alors votre chemin par le sud-est et empruntez le passage formé par les chutes de neige. Une fois en haut, poussez la première statue sur la gauche. Redescendez en faites le printemps. Servez-vous de la fleur pour grimper sur la colline et poursuivez par l'ouest. Vous arrivez alors au sixième donjon.

## Niveau 6 : VESTIGE ANCIEN

### Gain : Boomerang niveau 2 + souffle du vent.

- A l'étage 1F, dans une salle avec des serpents et 3 jarres disposées en haut à gauche de la pièce, posez une bombe malgré l'absence de marque en plein milieu du mur du bas ; tu trouveras alors un joli petit paquet de rubis.

- Arrivé au tourniquet pour la première fois, continuez par l'est en l'empruntant puis faites le tour par la droite. En revenant alors au tourniquet, il vous orientera sur l'ouest. N'oubliez pas cette méthode et servez-vous en autant que nécessaire durant ce donjon.

- Dans la salle où se trouve une boule magnétique et une lueur. Il vous faut en fait placer la bille sur l'interrupteur en haut à droite. Pour cela, équipez-vous des magneto-gants pour déplacer la boule astucieusement jusqu'à l'interrupteur. Pour la faire passer au dessus du vide, ne relâchez pas la pression et expulsez-la de l'autre côté.

- Dans la salle au bloc solitaire et aux nombreux serpents. Déplacez le bloc sur le haut après avoir tué tous les ennemis pour permettre ainsi l'ouverture de la porte de droite. Empruntez la, débloquez le bloc serrure et faites venir la boule, avec vos gants sur l'interrupteur pour repartir à gauche. Mais au lieu de ça vous pouvez réemprunter le tourniquet, faire le tour comme précédemment puis repassez par l'ouest et cette fois-ci bien repartir par la gauche et enfin retrouver le tourniquet qui cette fois-ci vous orientera au nord.

- Dans la salle gardée par un oeil cracheur de rayons, prenez la carte dans le coffre en haut à gauche puis poursuivez par l'est et tuez toutes les chauves-souris de la salle. Prenez ensuite une graine pégase, marchez sur l'interrupteur et atteignez la porte avant que le sol ne s'effondre sous vos pieds.

- Poussez les trampolines sur les dalles de couleur pour accéder aux étages supérieurs.

- Dans la pièce où vous trouvez le bracelet niveau 2, pour pouvoir ressortir utilisez votre toute nouvelle arme et éliminez toutes les statues.

- Une fois le Boomerang niveau 2 trouvé, utilisez-le pour atteindre les boules interrupteurs hors de portée (maintenez le bouton enfoncé pour pouvoir le diriger).

- Dans la salle au gros rubis rouge, lorsque que vous prenez celui-ci les murs se mettent à rétrécir, foncez alors avec les graines pégase et la plume roc jusqu'à la porte.

- Dans la pièce aux squelettes armés d'épées et aux quatre blocs, poussez celui d'en haut à gauche pour que la porte puisse s'ouvrir.

- Vous laissez tomber dans certains trous et la seule façon d'accéder à certains endroits et coffres.

- Le Demi-Boss : évitez ses boules bleues et frappez-le dès qu'il fonce sur vous.

- Dans la salle avec une boule et deux ennemis poulpes, enfiler vos gants et tuez-les grâce à la boule.

- A l'étage 4F, dans la salle qui contient la trampoline ; il vous faut pousser la trampoline en bas à droite de la salle, vous montez alors d'un étage. Actionnez la boule interrupteur avec le boomerang et redescendez. Un escalier est alors présent. Empruntez-le.

LE BOSS : équipez vous de votre boomerang et détruisez les fleurs du Boss (frappez les lorsqu'elles s'ouvrent). Une



fois les quatre détruites, frappez l'ennemi toujours à l'aide de votre boomerang pour en venir à bout. Partez vers la Côte Est, au sud. Vous rencontrez un pirate mécontent de son sort. Retournez à Subrosia grâce au souterrain dans le village Horon pour parler au capitaine des pirates. Parlez ensuite à un des pirates à l'étage. Celui-ci effectue une manoeuvre sur les étagères. Mémorisez-la puis partez la réaliser à l'endroit où se trouve le pirate de la côte Est. Entrez dans le bateau à moitié enseveli et acceptez de retrouver le crâne du pirate. Montez tout au nord, vous trouvez près d'un point d'eau le crâne. Emportez-le à l'aide du bracelet force puis gagnez l'ouest. En marchant dans le trou de sable, le crâne semble vous indiquer quelque chose. Laissez-vous alors engloutir, vous trouvez alors la cloche rouillée.

Retournez à Subrosia pour parler au capitaine. Partez dans la maison subrosienne où se trouve les pelles et parlez au manager pour qu'il vous répare la cloche des pirates. Retournez la donner au capitaine. Vous partez alors traverser les mers.

Une fois à terre, partez vers le haut et entrez dans la maison. Posez une bombe à l'endroit fissuré pour atteindre la souche et ainsi pouvoir changer les saisons. Provoquez alors l'été et poursuivez tout à fait à l'ouest du bateau pour pouvoir emprunter l'échelle de lianes. Continuez alors vers le haut pour trouver le septième donjon.

## Niveau 7 : CRYPTTE ETRANGE

### Gain : Cape de Roc + Graine de Vie

- Dans la salle qui vous conseille de fuir avant les ténèbres, prenez une graine pégase et dépêchez-vous d'atteindre l'issue de droite. Tuez ensuite les fantômes et vous obtiendrez une clé.
- Dans la salle sombre aux deux torches, allumez les pour faire apparaître un fantôme puis défiez le. Vous pouvez ainsi explorer complètement la salle qui précédemment s'éteignait.
- Dans la pièce aux statues guerrières bleues entourant un escalier, touchez-les et détruisez celles qui sont vivantes, l'une d'entre elles est à pousser sur l'interrupteur.
- Dans la pièce à la plate-forme verte et à la borne métallique, enfillez vos gants et propulsez-vous en arrière pour atteindre le bord gauche.
- Dans la pièce aux huit statues bleues et aux quatre interrupteurs, marchez sur ceux-ci dans l'ordre suivant : le deuxième à gauche en partant du haut ; le premier en bas en partant de gauche ; le premier à gauche en partant du haut et le deuxième en bas en partant de gauche.
- Dans la salle au trampoline entouré de blocs, poussez du côté gauche comme de droite, le premier et troisième bloc vers le centre puis, celui du milieu vers le haut. Déplacez ensuite le trampoline de trois cases vers la gauche puis d'une vers le haut.
- Dans la salle aux quatre torches et à la tombe entourée de deux herbes, vous devez faire en sorte de les allumer le plus rapidement possible. Prenez pour cela une graine pégase et votre lance-pierres équipé de graines braises. Un autre fantôme apparaît alors, défiez-le.
- Dans la pièce inondée d'eau aux deux rouleaux, plongez pour les éviter sans dommages.
- Dans la pièce au grand ravin infranchissable, tuez les ennemis de votre boomerang pour faire apparaître un pont.
- Dans la salle avec un trampoline bleu et un autre rouge, sautez d'abord sur le bleu et tuez les deux squelettes. Prenez ensuite le rouge et laissez-vous tomber dans le trou en haut à gauche.
- Une fois la cape obtenue, retournez dans les salles où de grands précipices ne vous permettaient pas de passer auparavant pour accéder à de nouvelles salles (comme dans la salle aux dalles qui se projettent sur vous). N'oubliez pas que vous pouvez aller toujours plus loin avec une graine pégase.
- Dans la salle aux ennemis magnétiques, tuez-les tout en les attirant vers vous afin de faire apparaître un trampoline. Déplacez celui-ci vers le haut le plus possible de manière à gagner l'étage supérieur. Déplacez la boule tout à fait à gauche puis sautez sur la plate-forme du bas. Mettez la boule sur l'interrupteur et le coffre est à vous.
- Le Demi-Boss : vous devez ici battre les deux fantômes rencontrés auparavant. Faites en sorte de garder toujours au moins une torche allumée et combattez-les avec votre épée.
- A l'étage B2F, dans la salle aux trois interrupteurs dans le vide, prenez une graine pégase et appuyez sur le troisième interrupteur en partant du haut, ensuite sur le premier, puis sur le deuxième. Marchez ensuite sur l'interrupteur pour qu'un trampoline apparaisse puis rattrapez la plate-forme mouvante pour après vous laissez tomber à gauche ou à droite de la statue Hibou. Mettez ensuite à l'aide de votre boomerang tous les interrupteurs boules en rouge excepté celui d'en haut à gauche.
- Pour les pièces aux nombreux escaliers, dessinez rapidement un plan de chacune des deux salles en y mettant les escaliers, blocs et murs. En les superposant vous pouvez alors d'un bref coup d'oeil vous retrouver et décider du chemin à suivre pour trouver la porte du Boss.

LE BOSS : Faites lui perdre dans un premier temps ses deux têtes en même temps. Pour cela concentrez votre épée pour une attaque cyclone et relâchez l'attaque entre ses têtes pour ainsi les toucher toutes deux en même temps. Lorsqu'il ne possède plus ses têtes, frappez-le de votre épée et sautez lorsqu'il qu'il déclenche une secousse. Rendez-vous aux restes du temple (la partie au nord de votre carte qui n'est pas à ce stade encore exploré), changez la saison en automne et partez par l'ouest. Vous pouvez à présent franchir le passage grâce aux feuilles mortes qui bouchent les trous. Avec la souche que vous trouvez sur les restes du château, faites l'hiver puis passez à l'aide de la neige dans le téléporteur pour Subrosia. Entrez dans un premier temps dans la grotte du haut et lancez une bombe à dans le carré de lave. Reprenez le téléporteur, faites l'été sur la première souche du lieu que vous avez trouvez et poursuivez à droite grâce aux lianes. Prenez après plusieurs sauts à l'aide de votre cape, la porte donnant dans le château. Traversez les différentes salles d'intérieur ne sera pas d'un grand soucis, il vous faut en fait trouver l'entrée la plus haute du château où un téléporteur pour Subrosia vous attend. Celui-ci vous mène tout droit au huitième donjon.

## Niveau 8 : DONJON EPEE & ECU

### Gain : Super lance-pierres + Cycle des Saisons

- Dans la salle à la statue grise protégée par du vide et des blocs, lance une graine parfum dessus à l'aide de ton lance-pierres pour obtenir une clé.
- Dans la pièce où vous trouvez la première boule magnétique, tuez tous les ennemis (le poulpe avec la boule) pour qu'une clé apparaisse.
- La première fois que vous atteignez le tourniquet, laissez-vous orienter vers le nord puis refaites le tour par la droite et reprenez-le. Il vous oriente cette fois-ci vers le sud.
- Dans la salle où l'hibou vous parle d'un silence nécessaire, enlevez tous vos équipements et cessez de bouger quelques secondes. La statues guerrière s'animera alors, vous permettant l'accès à l'escalier.
- Dans la salle où vous trouvez la carte du donjon, enfiler vos magnéto-gants et attirez vers vous la boule jusqu'au bord de la lave. Inversez ensuite le sens du courant (relâchez puis réappuyez sur le bouton) et déplacez la boule au dessus de la lave puis, placez-la sur l'interrupteur.
- Utilisez le super lance-pierres pour allumer plusieurs statues d'un seul coup chaque fois qu'il en est utile.
- Le Demi-Boss : armez-vous du lance-pierres et des graines mystères, touchez-le et il se deviendra glacé. Attendez qu'il vous envoie un bloc de glace puis visez celui-ci d'une graine mystère. Vous pouvez alors porter le bloc et lui lancer dessus. Balancez-lui une graine braise afin qu'il retrouve son état originel puis lancez-lui le bloc de glace.
- Dans la salle aux blocs de glace, il vous faut le pousser sur les dalles de droite. Poussez sur la droite le premier bloc en partant du bas. Poussez ensuite deuxième bloc sur le bas puis sur la droite de manière à ce qu'il vienne se coller au premier bloc. Puis poussez le vers le haut mais ne le rentrez pas encore dans son emplacement. Occupez-vous à présent du dernier des blocs. Faites lui faire la même chose que le deuxième puis rentrez les blocs dans leurs emplacements.
- Dans la pièce aux deux plates-formes mouvantes et à l'interrupteur placé au milieu de quatre jarres, cassez de votre épée une des jarres située à l'extrême ouest et poussez celle qui suit sur l'interrupteur.
- Dans une pièce avec trois cristaux et un hibou. Saisissez un cristal à l'aide du bracelet force puis partez au sud. Jetez ensuite le cristal dans le trou aux bordures rouge. Faites de même pour les deux autres trous se trouvant au nord, puis occupez-vous du dernier au sud-ouest (il faut ouvrir une porte avant, par le nord). Sachant que vous pouvez embarquer dans les wagons avec un cristal.

LE BOSS : Grâce à la cape, planez dans les airs lorsqu'il lance toutes attaques. Dès qu'il se trouve à votre portée où dès qu'il réapparaît pour faire une courte pause au centre de la pièce, frappez-le !

Retournez au village Horon pour parler à l'arbre Bojo. Dirigez-vous ensuite au nord là où une pancarte qui parle de Ricky se trouve (la rangée de carrés noirs sur votre carte en fait). Trouvez le château d'Onox et entrez-y.

## LE CHATEAU D'ONOX

Partez directement au nord en entrant dans le château et tuez tous les ennemis que contiennent les salles, puis continuez toujours vers le haut. Vous tombez rapidement sur un petit Boss. Pour le vaincre, lancez-lui des bombes en pleine figure lorsque qu'il vous envoie des flammes de haut. Continuez au nord pour l'affrontement final. Une potion à 300 rubis (vous la trouvez chez la sorcière, dans la cité engloutie) est fortement conseillée pour parvenir à battre ce boss final.

Vous ne pouvez toucher Onox qu'avec des attaques cyclones. Touchez-le plusieurs fois pour en venir à bout dans ce

premier round.

Onox se sert ensuite de Din comme bouclier. A l'aide de votre bâton des saisons, repoussez celle-ci puis, toujours grâce à vos attaques cyclones, frappez le général.

Une fois battu, vous chutez dans le vide. Onox vous montre alors son vrai visage.

Sautez sur sa main lorsqu'il tente de vous écraser puis frappez le rubis encastré dans sa tête. Recommencez plusieurs fois jusqu'à sa destruction.

Nous voilà donc à la fin du jeu, n'oubliez pas de noter le code pour pouvoir commencer un nouveau scénario dans Oracle of Age et ainsi découvrir la vraie fin. Bonne chance !

## 📌 TROUVER LES JOYAUX

### Le joyau TRIANGLE

Il se trouve dans le coin en haut à droite de l'écran où se situe le donjon n°4. Plongez pour aller le chercher (il n'y a pas de monstres).

### Le joyau CROIX

Retournez au village Horon et sortez par l'Ouest. Allez sur la plage afin de trouver une torche et un pont cassé. Lancez une graine Braise sur la torche pour réparer le pont et traversez-le puis jetez une graine Mystère sur le rocher en forme de point d'interrogation pour faire surgir la bête sombre, qui se toruve être un serpent noir. Tuez-le pour récupérer le joyau CROIX.

### Le joyau ROND

Téléportez-vous aux marais boueux. Allez une fois à droite, trois fois en bas, une fois à droite, encore une fois en bas après les escaliers, une fois à droite et sortez de l'eau pour entrer dans la grotte. Le vieil homme vous donnera le joyau.

### Le joyau CARRE

Retournez aux marais, allez une fois en bas, une fois à gauche, une fois à gauche et descendez pour aller dans l'eau peu profonde. Remontez ensuite d'un écran et allez à gauche pour faire l'hiver en montant sur la souche. Continuez à droite, trois fois en bas, à droite, deux fois en bas et creusez la neige pour débloquer le passage menant au mur fissuré. Vous trouverez le joyau dans le coffre de la grotte.

## 📌 VAINCRE ONOX

Pas d'astuce particulière pour ce boss. Lors de la première phase du combat, évitez son lancer de boulet en vous aidant des graines pégase (un item qui pourra d'ailleurs vous servir tout au long du combat) et frappez-le avec votre épée à l'aide de l'attaque tournoyante. Il se sert alors de Din comme bouclier. Ecartez-la rapidement à l'aide du bâton des saisons et continuez à frapper Onox comme lors de la phase précédente. Après un certain nombre de coups (tout dépend de la puissance de votre épée) Onox se transforme alors en dragon. Pour le vaincre, vous devrez parvenir à monter à l'aide de la plume sur l'une de ses mains puis sauter en direction de sa gueule pour frapper le cristal rouge avec votre épée. Evitez les flammes bleues en vous décalant au dernier moment, utilisez des graines pégase pour esquiver les boules de feu, et mettez-vous à l'extrémité de l'écran pour sauter sur sa main au dernier moment lorsqu'il tente de vous balayer. N'hésitez pas à aller chercher la bague rouge, la noble épée et une potion magique avant d'aller affronter Onox.

## OBTENIR LA BAGUE ROUGE

Cette quête vous permet d'obtenir la bague rouge qui multiplie votre force à l'épée par deux. Tout d'abord, allez voir le sage qui se trouve dans un passage secret situé un écran en-dessous du premier niveau (en été). C'est lui qui vous donnera la fameuse bague si vous revenez le voir après avoir vaincu quatre monstres répartis à travers le monde. Voici leurs emplacements.

1er monstre : Cherchez la souche près de la maison vide de Western Coasts, faites venir le printemps, descendez jusqu'au bateau pirate, allez à droite sur la plage dans le coin nord-est, et vous tuez tous les ennemis à l'écran.

2ème monstre : Cherchez la souche de Spool Swamp et faites venir l'été. Descendez au maximum jusqu'à l'écran qui se trouve en-dessous de celui qui mène au téléporteur vers Subrosia. C'est là que se trouve votre adversaire.

3ème monstre : Faites venir l'automne sur la souche qui se trouve un écran à droite de l'entrée du niveau 2. Dirigez-vous deux écrans à gauche et éliminez le troisième monstre coriace.

4ème monstre : Rendez-vous Tarm Ruins et cherchez la souche la plus proche de la porte où vous avez placé les quatre joyaux. Faites venir l'hiver et allez ensuite à gauche, en haut, et à droite pour trouver le quatrième monstre.

Revenez voir le sage dans le passage secret pour obtenir la bague rouge.

## QUÊTE DE LA NOBLE ÉPÉE

Pour obtenir cette épée, vous devrez accomplir la quête des échanges jusqu'au bout. Commencez par aller voir Mr Wright dans la maison au sud du village Horon et éclairez-le avec une graine de feu pour qu'il vous donne le cuccodex. A partir de la sortie nord du village Horon, allez à droite, en haut, en haut, à droite puis en haut, pour trouver une maison. A l'intérieur, la fille vous donnera l'oeuf Lon Lon. Cherchez la sorcière qui vole sur son balai et laissez-la vous percuter pour obtenir la poupée. Allez dans la plaine à l'ouest du monde pour trouver la maison de madame Ruul qui vous donnera la boule de fer. Allez voir le chef cuisinier au nord-ouest de Subrosia pour qu'il vous prépare une soupe de lave. Rendez-vous au sommet de la montagne Goron en utilisant les escaliers pour trouver Biggoron qui vous offrira le vase Goron. Allez dans Sunken City et entrez chez Ingo le collectionneur qui vous donnera un poisson. Allez ensuite parler à l'homme qui essaye de faire descendre son chat au nord du village Horon pour qu'il vous donne le Mégaphone l'oiseau de bois (vous pourrez ensuite acheter des potions magiques). Allez parler à l'homme qui se trouve dans l'horlogerie du village Horon et récupérez l'huile de moteur. Allez en haut du moulin et parlez au personnage qui se trouve au sommet pour obtenir le phonographe. Avec ce dernier objet en votre possession, faites brûler l'arbuste qui se trouve à l'entrée des bois perdus pour trouver un escalier et parlez à la peste Mojo. Traversez ensuite les bois perdus en commençant par faire venir l'hiver, allez à gauche, faites venir l'automne, allez à gauche, faites venir le printemps, allez à gauche, faites venir l'été, et enfin allez à gauche pour récupérer la noble épée.

## LES SORCIÈRES ET GANON

Pour vous battre contre les 2 sorcières et Ganon, il faut être venu en secret en Holodrum. Pour cela, il faut utiliser le code donné dans Oracles of Ages. Une fois que vous aurez battu Onox, l'arbre Bojo vous parlera. Il faut alors que vous trouviez la chambre secrète et marchez dans la direction opposée au regard de la statue. Vous trouverez les sorcières dans la salle suivante. Grâce à votre épée, renvoyez les boules bleues sur la sorcière rouge et inversement avec les boules rouges. Lorsque les deux sorcières auront fusionner, faites une attaque cyclone et tirez une graine mystère sur elle pour les vaincre. Ganon apparaîtra ensuite et il suffira de la frapper avec l'épée pour le battre.

## LE PLEIN D'OBJETS

Rendez-vous aux ruines de Tarn et modifiez la saison pour vous retrouver en automne. Tournez à gauche, puis en bas et encore à gauche. Vous serez alors face à plusieurs Like-Like. Tuez-en le plus possible et revenez à l'écran de droite. Maple apparaîtra. Foncez-lui dessus pour le bousculer et ramassez pas mal d'objets. Vous pouvez recommencer cela autant de fois que vous le souhaitez.

## DU MINERAI PLEIN LES POCHEs

Pour obtenir autant de minerai que vous le désirez, allez à la plage de Subrosia 2. Utilisez la pelle un peu partout et du minerai apparaîtra. Tentez d'obtenir le minerai étoile afin de l'échanger contre un truc spécial.

## CODES DE FIN DE JEU

Quand vous avez terminé le jeu, allez chez Farore (celle qui garde les secrets). Parlez-lui et elle vous donnera un code de fin du jeu. Allez chez Vasu (celui qui garde les anneaux) pour parler à serpent rouge qui vous donnera un autre code.

## LE HUITIÈME DONJON

Pour accéder au 8ème donjon, il faut aller au temple des saisons. Visitez-le et vous trouverez un endroit difficile à passer : une suite de trous où, normalement, il faut utiliser les graines pégases et la cape. Nous avons mieux à vous proposer : trouvez la souche et provoquez l'automne : les trous seront bouchés et vous pourrez passer grâce à une graine pégase. Ensuite, cherchez le téléporteur pour Subrosia et entrez dans la grotte où vous verrez un Subrosian. Jetez plusieurs objets (vous ne pouvez plus les récupérer) dans un trou de lave. Jetez-y une bombe. Cela aura pour effet de faire tomber de la lave au temple. Vous pourrez alors continuer votre exploration et trouver un quart de coeur dans une grotte obstruée. Une fois ce dernier récupéré, utilisez la cape pour sauter par dessus la lave et atteindre une autre souche. Provoquez l'été et grimpez à la liane plus loin. Continuez dans cette direction et vous atteindrez une grotte. Progressez en faisant attention aux monstres et vous atteindrez une salle du temple où vous pourrez vous restaurer et aller à Subrosia. Traversez la petite ligne droite et vous trouverez un volcan. Entrez et... bienvenue dans le huitième donjon.

## OBTENIR DES FÉES FACILEMENT DANS LES DONJONS

Bien souvent dans les donjons, vous pourrez rencontrer des Spark, sortes d'ennemis étincelants de forme ronde qui se déplacent en longeant les murs. Lancez votre boomerang dessus ; ils seront instantanément tués et libéreront une fée !

## CHOIX DE L'ANIMAL COMPAGNON

Les Zelda Oracle permettent de rencontrer trois animaux particuliers qui peuvent servir de monture à Link. L'un des trois vous confiera sa flûte, qui vous permettra de l'invoquer sur la carte du monde. Une zone de cette carte change en fonction de l'animal dont vous avez la flûte.

Attention, si vous allez dans cette zone avant de prendre l'une des flûtes étranges, vous aurez le compagnon par défaut du jeu.

Dans Oracle of Seasons, le choix de l'animal s'effectue après avoir fini le deuxième donjon, et il vous aidera à atteindre le troisième, mais on peut découvrir la zone variable avant de les rencontrer (et dans ce cas, il y a de fortes chances pour qu'il s'agisse de celle de Ricky).

- Ricky le kangourou boxeur est le premier rencontré du trio, et il vous confiera sa flûte si vous n'en avez pas déjà une autre sur vous.
- Moosh l'ours volant, il faudra acheter la flûte étrange au magasin du village Horon pour 150 rubis. Lorsque vous serez dans le marais boueux, vous rencontrerez le personnage, attaqué par des ennemis qu'il faudra vaincre. Une fois cela fait, il vous dira que la flûte que vous possédez vous permettra de le faire venir lorsque vous aurez besoin de lui.
- Dimitri, le Dodongo rouge, une sorte de tricératops capable de nager, sa flûte peut-être récupérée à la salle de danse de Subrosia après plusieurs parties. Il sera également rencontré au marais boueux, attaqué par des ennemis qui réclameront 80 rubis pour le laisser tranquille.

# The Legend of Zelda : The Minish Cap

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

## ⬇ EVITEZ LES EXPLOSIONS

Lorsque vous êtes amené à affronter des ennemis explosifs tels que les bombes, sachez que vous pouvez les stopper et vous protéger tout simplement en utilisant le bouclier. Vous pouvez également les stopper avec l'épée.

## ⬇ TUER LES MAINS

Pour tuer les mains rapidement et sans risquer de se faire ramener en arrière, utilisez tout simplement l'arc et éliminez-les d'une seule flèche.

## ⬇ DES FÉES À FOISON

Entrez dans la forêt de Tyloria et foncez dans les arbres avec vos bottes de Pégase. Vous verrez que la plupart d'entre eux cachent des fées que vous pouvez capturer dans vos flacons.

## ⬇ ELIMINER LES DARKNUT

Il existe une méthode pour vaincre les chevaliers Darknut assez facilement. Vous devez parer leurs coups à l'aide du bouclier et profiter de ce moment pour contre-attaquer immédiatement à l'épée.

## ⬇ EVITER LES BOULES ÉLECTRIQUES

Lorsque vous êtes acculé dans un coin et qu'une boule électrique arrive vers vous, faites une roulade pour passer à travers elle. Mieux, vous pouvez également les éliminer avec le boomerang pour récupérer des fées !

## 📌 TROUVER LES FRAGMENTS

- Coupez et cassez tout ce que vous pouvez : herbe, jarres, ennemis.
- Passez la nuit à l'hôtel de la cité d'Hyrule et choisissez la chambre en fonction de la couleur du fragment que vous cherchez (vert = 50 rubis, bleu = 200, rouge = 400).
- Achetez un fragment au Goron sur la place du marché (vert = 300, bleu = 400, rouge = 500 rubis)
- Creusez le sol avec vos griffes de taupe, par exemple dans la zone de la maison de la sorcière.
- Achetez du Nectar Blanc au vendeur de nectar sur la place du marché pour trouver plus facilement des fragments du bonheur.

## 📌 LES BOIS PERDUS

Pour trouver la sortie des bois perdus au niveau de la Vallée des Rois, prenez les directions suivantes : haut, gauche, gauche, haut, droite et haut. Vous pouvez également faire : gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut pour trouver un coffre contenant des coquillages, puis haut pour arriver dans le cimetière.

## 📌 LES PAPILLONS DU BONHEUR

1. Faites un assemblage avec Din pour faire venir un papillon à l'entrée des Ruines du Vent. Attrapez ce Papillon du Bonheur pour acquérir la capacité de décocher vos flèches plus rapidement.
2. Faites un assemblage avec Nayru pour faire venir un papillon au cimetière. Attrapez ce Papillon du Bonheur pour acquérir la capacité de nager plus rapidement.
3. Faites un assemblage avec Farore pour faire venir un papillon dans les marais. Attrapez ce Papillon du Bonheur pour acquérir la capacité de creuser plus rapidement.

## 📌 LES AMULETTES

Dans le village, entrez dans la grande maison côté est où se trouvent Nayru, Din et Farore. Assemblez un fragment avec Farore pour qu'un intrus s'introduise dans la maison qui se trouve à l'est du pont d'Hyrule. C'est Gantarro, un agent immobilier. Il accepte de louer la maison mais uniquement à une fille. Revenez parler à Farore pour qu'elle accepte d'y résider. Si vous avez un flacon vide, elle le remplira avec l'amulette de Farore qui augmente la puissance et la défense de Link. Au passage, le costume de Link prend une couleur violette. Vous pouvez ensuite retrouver Gantarro, un peu plus tard, près de la maison rouge, à l'ouest de la ville. Elle intéressera Din, qui acceptera de la louer. Vous la trouverez ensuite dans cette maison et elle pourra glisser l'amulette de Din dans l'un de vos flacons. Elle augmente votre puissance temporairement et colore la tenue de Link en rouge. Notez que vous pouvez en fait choisir les deux jeunes filles qui habiteront ces maisons, la troisième restera à l'hôtel. Sachez donc que si vous aviez choisi Nayru, elle vous aurait proposé l'amulette de Nayru qui augmente la défense de Link. Il est impossible de dégager le troisième terrain avec les deux chats.



## 📌 LE SOUND TEST

Récupérez les 136 figurines à la loterie pour récupérer un objet que vous montrerez à l'homme assis à l'extérieur du bar pour qu'il vous ouvre une pièce où se trouve un quart de coeur, mais aussi 600 rubis et le Sound Test. Vous devez avoir terminé le jeu et sauvegardé votre partie pour obtenir les 6 dernières figurines.

## 📌 LES BOMBES À TÉLÉCOMMANDE

Faites un assemblage avec Genta l'Ancien dans le village des Minish, puis rendez visite au lutin qui se trouve dans la petite maison à gauche du tronc près de la souche. Il remplacera vos bombes par des Bombes à Télécommande.

## 📌 L'ARC DE LUMIÈRE

Faites un assemblage avec le voyageur qui se trouve dans la maison en dessous de la poste pour créer un téléporteur au-dessus de la maison de Link dans la plaine sud. Vous vous retrouvez chez les éoliens. Dans une pièce, vous trouverez Gust, le grand-père malade. Aspirez le fantôme qui lui tourne autour avec le Pot Magique et prenez les 100 coquillages en récompense. La fin de cette quête ne peut se faire que lorsque tous les moulins à vent fonctionnent au-dessus des nuages. Sautez dans la grande tornade pour trouver un symbole de téléportation, et entrez dans le bâtiment. Vous vous retrouvez à nouveau chez les éoliens, là où vous aviez sauvé le grand-père malade. Revenez le voir à l'étage pour qu'il vous offre l'Arc de Lumière. Notez que vous devez faire cette quête avant de compléter le palais du vent, autrement vous n'aurez plus la possibilité d'avoir les flèches de lumière.

## 📌 SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue à l'aventure

Jadis, alors que le monde était voué à sombrer dans les ténèbres, le peuple des Minish descendit sur Terre. Ses membres léguèrent au brave une lumière d'or et une épée, grâce auxquelles le héros parvint à repousser le mal. Dès lors, la paix fut rétablie et l'épée devint une relique vénérée de tous.

### Une cérémonie qui tourne mal

Une chaumière accueillante dans une verte prairie. Une jeune fille charmante qui pénètre à l'intérieur. C'est la princesse Zelda venue chercher Link qui réside dans la demeure du forgeron Smith. La fête annuelle en l'honneur des Minish a commencé, et le jeune Link se doit de livrer l'épée du roi au château d'Hyrule. Les cheveux en épi et l'esprit encore brumeux, le héros s'éveille et suit la princesse, après avoir reçu l'épée de Smith des mains de son grand-père. Celle-ci sera offerte au vainqueur du tournoi organisé à l'occasion de la fête annuelle. Suivez Zelda sur la route nord, et pénétrez dans la Cité d'Hyrule. A peine entrés, la candide demoiselle se rue sur les attractions, vous abandonnant sur place. Rejoignez-la près du vieux conteur et suivez-la sur chacun des stands jusqu'à ce qu'elle vous offre le Petit Bouclier qu'elle vient tout juste de gagner. Quittez cet écran au nord pour accéder au château d'Hyrule. En chemin, vous devrez paralyser une Peste Marchande en lui renvoyant son projectile à l'aide du bouclier pour libérer le passage vers le château. Adressez-vous ensuite à Tengaro, le ministre d'Hyrule, pour assister à la cérémonie. Vous êtes alors témoin de l'intervention de Sire Vaati, le gagnant du tournoi, qui ouvre le coffre scellé par l'Épée Minish et libère ainsi les puissances démoniaques sous les yeux du roi. Seule la princesse Zelda parvient à contrer l'attaque de Vaati à l'aide du pouvoir de la lumière, mais malgré le sacrifice de Link, celle-ci finit par être changée en pierre. A son réveil, Link pénètre

dans la salle du trône et apprend que seule l'Épée Minish peut lever la malédiction qui pétrifie la princesse. Mais l'épée ayant été brisée, il va falloir vous rendre directement auprès des Minish que l'on dit résider dans la Forêt de Tyloria pour leur demander d'en forger une nouvelle. Le roi vous confie alors l'épée Minish brisée et le vieux forgeron vous fait don de l'épée de Smith que vous allez pouvoir utiliser comme arme. Votre première quête consiste à trouver le Temple de la Forêt qui se trouve quelque part dans la forêt de Tyloria. Vous obtenez par la même occasion la carte d'Hyrule sur laquelle est indiquée l'emplacement du temple.

## La Forêt de Tyloria

Quittez le château d'Hyrule pour pénétrer dans les jardins. A partir de là, continuez vers le sud en direction de la plaine nord et quittez cet écran en coupant les herbes au sud-est pour accéder à la Ferme Lon Lon. Quittez la route vers le sud jusqu'à la colline de l'est, et vous constaterez que le chemin sud-est vous conduit directement à la Forêt de Tyloria. Une fois là-bas, empruntez le pont et progressez en suivant le seul passage accessible. Plus loin, vous assisterez à une scène insolite où un bonnet vert qui se termine en bec d'oiseau se fait agresser par des octoroks. Emparez-vous d'abord du Quart de Coeur (1) et revenez sur vos pas pour lui venir en aide. Une fois les deux ennemis vaincus, vous racontez le but de votre quête au bonnet qui prétend s'appeler Exelo. Eloignez-vous pour qu'il décide finalement de s'installer de force sur votre tête afin de voyager avec vous. Bien qu'il soit arrogant et assez désagréable, vous pouvez faire appel à lui en appuyant sur le bouton Select. Faites à nouveau route vers le sud pour rejoindre une souche d'arbre sur laquelle vous pouvez vous miniaturiser. Sautez dessus et rétrécissez en appuyant sur R. Profitez de votre nouvelle taille pour vous glisser dans les troncs qui se trouvent sur la gauche, puis traversez la mare en marchant sur les nénuphars mobiles. Lorsque vous pénétrez sous le feuillage, la vue s'adapte à la taille minuscule de Link et vous découvrez un nouvel environnement. Au bout, vous découvrez enfin le Village des Minish sylvestres. Etant donné l'accueil peu chaleureux qu'ils vous réservent, il va vous falloir au moins trouver un traducteur. Empruntez le chemin de droite et longez l'écran sur la droite pour atteindre un pont étroit qui mène vers l'est. Là, vous trouvez un nouveau Quart de Coeur (2). De retour dans l'écran précédent, pénétrez dans le bâtiment bleu qui se trouve juste à gauche, et parlez au Minish. Celui-ci n'est autre que Festa le prêtre et il comprend justement la langue des humains. Il vous conseille de vous rendre dans la maison en forme de tonneau un peu plus au sud pour avaler une Noix Baba afin de comprendre la langue des autochtones. Longez le côté est et bifurquez sur le pont. Vous pénétrez dans le fameux tonneau qui renferme la noix. Poussez la caisse sur le bord et mangez la Noix Blabla pour comprendre enfin vos interlocuteurs. Quittez le tonneau et longez cette fois le côté ouest. La maison jaune qui se trouve tout à fait au nord est celle où réside le maire. Il est surpris de vous voir parler le Minish et vous accueille à bras ouverts. Exelo lui explique la raison de votre venue, et celui-ci vous informe que pour reforger l'épée sacrée, vous allez devoir trouver quatre Eléments. Il vous indique ensuite l'emplacement des Eléments sur votre carte en vous conseillant de commencer par l'Elément Terre. Rendez-vous à nouveau dans le bâtiment bleu et parlez au Minish pour pénétrer dans le Temple de la Forêt.

## Le Temple de la Forêt

Bienvenue dans le premier donjon du jeu. Commencez par pousser la statue centrale pour dégager la porte nord. De l'autre côté, actionnez tous les socles de la salle pour faire apparaître un coffre contenant une petite clé. Utilisez-la sur la porte du dessus, puis tirez sur la poignée pour construire un pont vers le champignon. Tirez-le au maximum et relâchez-le pour atterrir sur la plate-forme de gauche. Vous arrivez dans la salle du tonneau. Empruntez d'abord les escaliers de droite pour activer la dalle qui enflammera les lianes retenant le tonneau du côté droit de la pièce. Ensuite, descendez les marches, pénétrez à l'intérieur du tonneau et sortez par la porte de gauche. Vous vous retrouvez à présent du côté gauche de la pièce. Pour brûler les dernières lianes, vous devez simplement pousser la statue sur l'un des deux socles et marcher sur le socle restant. Maintenant que le tonneau est libéré, entrez de nouveau à l'intérieur et dirigez-vous vers le bas pour le faire pivoter de manière à pouvoir sortir en bas à gauche. Passez la porte sud-ouest et tirez le champignon au maximum pour atteindre le grand coffre. Il contient la carte du donjon. Redescendez au niveau du champignon et tirez-le à moitié pour atterrir sur la plate-forme intermédiaire. Sortez par la porte de gauche. Placez-vous à gauche de la jarre et poussez-la jusqu'au socle de droite afin de créer un pont. Passez la porte sud. Il faut à présent activer les deux nouveaux socles tout en trouvant un moyen de rester entre les deux pour atteindre le coffre. Pour cela, poussez une fois la statue de droite vers la gauche, faites le tour, poussez deux fois la statue de gauche vers la droite, placez-vous à gauche de la statue de droite et repoussez la statue de gauche deux fois vers la gauche. Le coffre apparaît juste devant vous. Il contient une petite clé. Revenez à présent dans la pièce avec le tonneau. Entrez à l'intérieur et faites-le pivoter de manière à pouvoir sortir en haut à droite. Utilisez votre clé pour déverrouiller la porte de droite. Là, tirez sur le champignon pour atteindre la plate-forme inférieure et marchez sur le socle pour construire un pont. Celui-ci va vous permettre de tirer le champignon au maximum de manière à pouvoir atteindre la partie sud de l'écran. Passez la porte. Ici, placez-vous à droite de la statue de droite et tirez-la trois fois vers la droite. Faites le tour de

la salle et poussez la statue de gauche jusqu'au socle. Vous pouvez maintenant passer la porte nord. Éliminez ensuite tous les monstres de la pièce pour obtenir une nouvelle petite clé. De retour dans la salle aux deux champignons, allez au nord et sautez en contrebas. Empruntez le passage ouest et activez le socle pour ouvrir la porte sud. Ne passez pas cette porte mais plutôt celle située au nord-ouest à l'aide de votre clé. Vous allez affronter un sous-boss. Pour le battre, vous devez simplement lui frapper la tête pour le paralyser, et profiter de cet instant pour attaquer sa tête à coups redoublés. Évitez-le lorsqu'il est rouge de colère, puis recommencez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le battre vous permet d'obtenir le Pot Magique. Le Pot Magique s'apparente à une sorte d'aspirateur qui permet de faire disparaître les matières poussiéreuses et d'aspirer des objets ou des ennemis. Utilisez-le dans la pièce où vous avez vaincu le sous-boss pour enlever toutes les toiles d'araignées, et empruntez le passage sud pour récupérer un Quart de Coeur (3). De retour dans la salle pleine de poussière, faites le ménage avec le Pot Magique et profitez-en pour éliminer les monstres avec ce même objet. Lorsque toute la salle est déblayée, marchez sur les différents socles pour faire apparaître un téléporteur et deux coffres qui contiennent des coquillages surprises. Dans la pièce située juste au sud, poussez le bloc pour aspirer la poussière à gauche de la salle, et activez le socle pour obtenir des coquillages supplémentaires. Pénétrez ensuite à l'intérieur du tonneau, et faites-le pivoter jusqu'à voir la sortie obstruée par une toile d'araignée. Aspirez-la et passez dedans lorsqu'elle se trouve au centre de l'écran. Vous atterrissez près d'une sorte de ruisseau. Utilisez le Pot Magique pour attirer le nénuphar vers vous et montez dessus. Vous devez ensuite le guider à l'aide de votre soufflerie de poche de manière à quitter cet écran par le nord-est, l'autre porte étant pour l'instant verrouillée. Dans l'écran de droite, accostez au niveau des marches et soulevez toutes les jarres sauf celle qui se trouve le plus au centre, de manière à pouvoir la pousser sur le socle. Le barrage disparaît, vous laissant continuer par le passage nord. Vous arrivez dans une nouvelle salle.

Débarrassez-vous de toutes les jarres sauf une dont vous vous servirez pour activer le socle et faire apparaître le coffre, puis remontez sur le nénuphar afin de pouvoir en piller son contenu. Il contient une petite clé. Allez maintenant ouvrir le grand coffre en poussant le bloc de droite vers le haut et celui de gauche vers la gauche pour obtenir la boussole. Les escaliers vous conduisent à l'étage supérieur. En aspirant la poussière, vous révélez un nouveau socle qui vous permet de récupérer des coquillages. A présent, empruntez l'escalier pour revenir à l'étage inférieur, utilisez le nénuphar pour atteindre la plate-forme au nord et déverrouillez la porte. Tirez le premier champignon pour atteindre l'autre côté de la pièce, puis aspirez le second et le troisième à l'aide du Pot Magique. Faites la même chose avec le quatrième afin d'atteindre le grand coffre. Celui-ci contient la Grande Clé. Actionnez l'interrupteur du bas pour dévoiler un téléporteur rouge qui vous conduit dans la première salle du donjon. Avant d'utiliser le Pot Magique pour aspirer les deux toiles d'araignées, empruntez le téléporteur bleu de façon à récupérer très facilement un nouveau Quart de Coeur (4). A présent, revenez dans la toute première salle via le téléporteur, aspirez les toiles et empruntez l'escalier de gauche. Poussez le bloc pour dégager l'accès au coffre afin de vous emparer de 20 rubis. Passez par l'autre escalier pour atteindre le champignon, aspirez-le à l'aide du Pot Magique et recommencez l'opération afin d'atteindre la porte du boss.

#### BOSS : Blob Vert Géant

Vous avez affaire à un Blob vert beaucoup plus grand que vous. La solution : utiliser le Pot Magique au niveau de son "pied" pour le faire basculer. Une fois à terre, vous pouvez le frapper à l'épée. Allez-y franchement et recommencez jusqu'à en venir à bout. Méfiez-vous surtout de ses attaques sautées et gardez vos distances. Le battre vous permet de récupérer l'Élément Terre. Emparez-vous du réceptacle de coeur et empruntez le téléporteur pour quitter le donjon.

### Le Mont Gonggle

Vous devez maintenant prévenir l'Ancien que vous êtes en possession du premier élément. Allez vers le sud pour rejoindre le village des Minish et retrouvez le maire dans la maison jaune au nord-ouest du village. Il vous conseille de vous rendre au Mont Gonggle pour rencontrer Melta, le seul Minish capable de forger les épées. L'Ancien dévoile alors un raccourci pour quitter la forêt. Utilisez-le pour revenir à l'extérieur, passez le tronc et entrez dans la petite maison où habite l'inventeur Belta. Celui-ci vous fait don du Sac de Bombes. En utilisant la souche au sud, vous reprenez votre taille normale et pouvez continuer vers le nord. Observez la stèle qui se trouve là pour la voir exploser. Il s'agit en fait d'un point de téléportation que vous pourrez utiliser lorsque vous aurez obtenu l'ocarina. Posez une bombe sur les rochers fissurés au sud pour quitter la forêt. Dès que vous entrez dans la colline de l'est, servez-vous de votre Pot Magique pour étirer le champignon au maximum afin d'atteindre l'autre côté. Détruisez les rochers à l'aide d'une bombe pour passer à l'écran supérieur, et faites exploser l'entrée que vous apercevez dans le mur. Vous y trouvez quelques coquillages. Revenez dans l'écran précédent et sortez par le nord en utilisant le Pot Magique pour vous défendre contre les monstres. En détruisant la nouvelle série de rochers à l'aide d'une bombe, vous récupérez de nouveaux coquillages. Allez maintenant vers l'ouest pour rejoindre la plaine d'Hyrule. Profitez-en pour dénicher une nouvelle stèle qui vous servira plus tard avec l'ocarina. Au nord, au niveau du panneau qui se trouve près de la cité d'Hyrule, dirigez-vous vers l'ouest et descendez les marches jusqu'à l'entrée encastree dans le mur. Utilisez une bombe

pour la faire sauter et pénétrez à l'intérieur. Il s'agit d'une fontaine où vous pouvez récupérer des fées pour mettre dans vos flacons, du moins quand vous en aurez trouvé. Rejoignez maintenant la Cité d'Hyrule pour rencontrer un musicien qui vous explique en quoi consistent les Fragments du Bohnheur. Vous obtenez ainsi un Sac à Bonheur dans lequel vous pourrez stocker vos fragments. Vous pouvez maintenant faire des assemblages en récupérant divers fragments, puis en les emboîtant avec ceux des autres personnages que vous rencontrerez. Pour cela, il vous suffit de leur parler en utilisant le bouton L. Essayez avec le musicien et vous verrez que l'assemblage a pour effet d'ouvrir un passage secret à l'intérieur d'un arbre dans la plaine sud. Si vous y allez tout de suite (l'endroit est indiqué sur votre carte), vous recevrez un Quart de Coeur (5). De retour dans la Cité d'Hyrule, entrez dans le dojo à gauche du pont pour vous entraîner avec Tesshin, le maître d'armes. Il vous apprendra l'Attaque Tornade. Pénétrez ensuite dans la maison rouge au-dessus du pont et achetez la Grande Bourse pour 80 rubis. Dès que vous aurez rassemblé 300 rubis, revenez dans la boutique pour acheter le Boomerang. Un peu plus haut, sur le marché, utilisez le Pot Magique pour souffler la poussière à l'endroit où Zelda avait gagné le bouclier. Plus tard, vous pourrez constater les effets de votre action. Une fois acquise l'attaque tornade, le garde situé au nord-ouest de la ville vous laisse passer. Vous arrivez ainsi au Plateau de Bélet. Vous avez maintenant l'occasion de faire un petit détour pour acquérir le premier flacon. Empruntez l'échelle qui se trouve légèrement au sud et posez une bombe sur la paroi de droite. Equipez votre bouclier et renvoyez la pierre que vous lance le Mojo pour avoir la possibilité d'acheter un Flacon pour seulement 20 rubis. Sachez que celui-ci vous sera indispensable pour ce que vous allez devoir faire au Mont Gonggle. Continuez vers l'ouest pour arriver au pied du Mont Gonggle. Placez-vous près du ruisseau en bas de l'écran, et remplissez votre flacon d'eau. Arrosez ensuite la vigne avec pour pouvoir grimper à l'étage supérieur. En contournant les rochers, vous pourrez faire exploser la paroi qui se trouve près des vignes pour ressortir un peu plus haut, juste à côté du rocher de transformation. Utilisez-le pour devenir minuscule, mais seulement après avoir détruit la pierre fissurée à l'aide d'une bombe. Ce nouveau passage vous permet de remplir votre flacon avec de l'eau verte miraculeuse : l'eau du Gonggle. Reprenez ensuite votre taille normale et explosez la paroi nord pour trouver une grotte remplie de fées et de rubis. Plus à l'ouest, vous trouverez une caverne contenant un Mojo qui vend des bombes pour 30 rubis. Revenez légèrement en arrière et explosez la paroi nord afin de découvrir l'entrée d'une grotte. Tirez sur le champignon au maximum pour passer le trou et montez à l'étage supérieur.

Vous pourrez vous débarrasser des monstres en retirant leur masque à l'aide du Pot Magique. Une fois à l'extérieur, sautez sur la tornade pour planer jusqu'à la plate-forme de gauche. Poursuivez votre route au nord-ouest. Posez une bombe sur le mur nord pour pénétrer dans une grotte qui dissimule un Quart de Coeur (6), 50 rubis et un Fragment du Bonheur. Revenez maintenant dans l'écran précédent et utilisez l'échelle pour monter. En aspirant la poussière à l'aide du Pot Magique, vous découvrirez une fissure dans le sol que vous pourrez emprunter en étant minuscule. Ça tombe bien puisqu'un tronc caché sous la poussière vous permet justement de vous transformer. Glissez-vous dans la fissure pour gagner un Fragment du Bonheur dans la demeure d'un Minish. Un lutin vous explique le fonctionnement de l'eau chaude spéciale que vous avez récupérée dans votre flacon. Utilisez maintenant la corde pour vous glisser dans la paroi et traversez la grotte jusqu'au coffre. Il contient un Fragment du Bonheur. Revenez ensuite à l'emplacement de la graine de haricot et engouffrez-vous dans le passage pour trouver la fameuse graine. Malgré sa taille, vous pouvez parfaitement la soulever. Déposez-la à l'extérieur dans le trou prévu à cet effet. Vous pouvez maintenant reprendre votre taille normale et utiliser l'eau de Gonggle pour faire pousser le haricot. Vous êtes maintenant dans la partie principale du Mont Gonggle. Dirigez-vous vers la muraille au nord, et posez une bombe contre le mur entre les rochers. Vous trouverez dans cette grotte des fées que vous pouvez capturer dans votre flacon, ainsi qu'un Quart de Coeur (40). Redescendez au niveau du panneau et prenez cette fois la direction de la Mine du Gonggle. Plus à l'est, vous trouvez un pont au bout duquel vous pouvez poser une bombe pour dégager l'accès à une grotte. Prenez le Fragment du Bonheur dans le coffre et montez à l'étage. Deux bombes devraient vous permettre d'accéder aux blocs qui vous séparent de la sortie. Utilisez les deux tornades pour atteindre la plate-forme de gauche. Montez l'échelle jusqu'au panneau, puis allez à droite dans la direction du raccourci vers le pied du mont Gonggle. Ne descendez pas mais posez plutôt une bombe contre la paroi. A l'intérieur, un Mojo vous vendra une Bague d'escalade pour 40 rubis. Vous pouvez à présent grimper le long des falaises. Faites un essai sur le mur qui descend vers le pied du Mont. Arrêtez-vous au niveau du champignon rouge, détruisez les deux pierres avec le Pot Magique et tirez sur le champignon pour atteindre la plate-forme en face. Vous devez maintenant vous diriger le plus possible vers la gauche, jusqu'au panneau qui vous met en garde contre les chutes de pierres. Escaladez la paroi en longeant le mur sur le côté droit pour arriver sur une plate-forme où un panneau vous conseille de ne pas jeter de bombes dans la fontaine. Faites exploser la paroi pour entrer dans une grotte qui sert de refuge à une Grande Fée. Jetez une bombe dans la fontaine et choisissez la réponse la plus honnête. Elle vous offrira alors le Grand Sac de Bombes. Continuez d'escalader la falaise vers le nord jusqu'à ce que vous changiez d'écran. Tirez sur le champignon rouge au maximum pour atteindre l'autre côté de la montagne. Il se met à pleuvoir, ce qui n'augure rien de bon. Montez sur le tronc pour changer de taille, et empruntez le passage étroit en bas de l'écran. Vous devez courir en faisant des roulades pour éviter les gouttes d'eau. Reprenez ensuite votre taille normale et poussez le rocher de gauche dans le trou. Vous devez maintenant faire en sorte de pousser le second

rocher sans le coincer jusqu'au second socle, en passant par-dessus le premier rocher. Poussez-le une fois à gauche, deux fois en haut, une fois à gauche, deux fois en haut, quatre fois à gauche, une fois en bas, dix fois à gauche, quatre fois en haut et une fois à droite. Vous pouvez maintenant atteindre l'échelle. Au bout de la grotte, des blocs vous barrent la route. Intéressez-vous uniquement aux cinq blocs qui se touchent. Poussez celui qui est le plus à droite vers le bas. Faites le tour, poussez celui qui est le plus à gauche vers le bas, puis le seul que vous pouvez pousser vers la droite. Enfin, poussez le bloc central vers le bas, puis celui qui se trouve juste à votre gauche vers la gauche, et vous pourrez sortir. Vous n'avez pas d'autre choix que de pénétrer dans la caverne suivante. Commencez par détruire les deux jarres avec le Pot Magique ainsi que les deux autres qui se trouvent en face, puis tirez sur le champignon afin d'atteindre l'autre côté du gouffre. L'escalier vous conduit à l'étage supérieur. Vous devez lancer une bombe sur l'interrupteur pour activer le pont. Vous pénétrez ensuite dans une nouvelle grotte où il faut encore pousser un rocher dans un emplacement précis.

Poussez-le un fois en bas, deux fois à gauche, deux fois en bas, trois fois à gauche, une fois en haut, une fois à gauche, une fois en haut et une dernière fois à gauche. Il reste encore à pousser la statue pour atteindre l'escalier. Dans cette nouvelle pièce, poussez le bloc le plus près de la porte vers la gauche et celui du dessus vers le haut. Il ne reste plus qu'un bloc à pousser vers la gauche pour atteindre le coffre qui contient un Fragment du Bonheur. Utilisez le bloc pour vous miniaturiser et empruntez le passage vers la gauche. Il débouche dans la Mine de Melta. Faites le tour pour descendre au centre de la pièce où se trouve Melta, le patron de la mine. Il vous propose de reforgez l'épée Minish. En attendant que le travail soit fini, il vous demande d'aller chercher l'Élément Feu. Par chance, la mine des humains qui contient cet élément se trouve juste à côté d'ici. Vous n'avez qu'à parler à l'homme qui garde la porte de gauche pour y accéder. Utilisez la pierre pour reprendre votre taille normale et activez le symbole de téléportation.

## La Grotte de Feu

Dans la salle de droite en partant de l'entrée, posez une bombe sur le mur nord et neutralisez les ennemis à l'aide du bouclier. Un grand coffre apparaît alors, vous permettant d'obtenir la boussole. Passez ensuite à gauche pour emprunter l'escalier qui descend vers l'étage inférieur. Continuez vers la gauche jusqu'à pouvoir monter sur le promontoire, et suivez les rails côté est pour monter dans le chariot. Il vous emmène à une vitesse vertigineuse dans la partie ouest de cet étage. Au bout, faites exploser la paroi de gauche et éliminez tous les ennemis à l'aide du Pot Magique pour faire apparaître un socle qui va vous permettre de vous miniaturiser. Une fois petit, empruntez le passage étroit au nord-est et continuez dans cette direction jusqu'à ce vous pénétriez dans une zone chargée de vapeur. Laissez-vous tomber en contrebas et slalomez entre les flammes pour atteindre le socle. Une fois grand, détruisez les flammes à coups d'épée (comme à la fin de Zelda 1 sur NES !) puis montez l'escalier afin de récupérer la carte du donjon qui se trouve dans le coffre. Vous devez maintenant marcher sur les dalles instables au-dessus de la lave pour récupérer un Fragment du Bonheur et actionner le socle pour repartir. Ensuite, aspirez les jarres avec le Pot Magique afin de marcher sur la plate-forme et passez dans la salle de gauche. Utilisez la dalle mobile pour atteindre l'autre côté de la pièce, où se trouvent les sortes de vers. Frappez-les pour les forcer à se mettre en boule et poussez-les dans les différents trous. Pour les placer correctement, soulevez-les et marchez dans les trous pour les faire tomber. Le coffre contient 50 rubis. Utilisez maintenant les tornades pour traverser la lave jusqu'au coffre. Déplacez le bloc rose et poussez le bloc sur lequel il est posé jusqu'au trou. Vous obtenez une petite clé. Marchez enfin sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Revenez à droite afin de monter à nouveau dans le chariot, et déverrouillez la porte qui se trouve à gauche de votre point de chute. Marchez sur les rails jusqu'au levier que vous activerez d'un coup d'épée pour changer le sens des rails avant de revenir prendre le chariot. Passez par le nord pour atteindre la salle où le chariot est renversé, puis suivez les rails au-dessus de la lave de manière à accéder à la partie droite. Faites exploser la paroi sud afin de récupérer un Quart de Coeur (7). Au nord-est, vous devez vous laisser tomber pour affronter une horde de blobs argentés hérissés de pics. Une fois vaincus, ils vous laissent accéder au coffre qui contient le Bâton Sauteur. Un peu plus loin, vous avez l'occasion d'essayer votre nouvel objet. Montez sur la première plate-forme, et utilisez le bâton sur la seconde pour la retourner. Vous aurez juste le temps de passer avant que les plates-formes ne tombent. Vous devez ensuite emmagasiner l'énergie du bâton sur le trou afin de vous propulser sur la corniche. En activant l'interrupteur qui se trouve là-haut, vous faites apparaître un téléporteur bleu et ouvrez la porte sud. De retour dans la salle du chariot renversé, utilisez le bâton pour le remettre en place et empruntez-le. Poussez le socle du coffre jusqu'au trou et récupérez la petite clé. Faites demi-tour jusqu'au téléporteur bleu et déverrouillez la porte qui mène au deuxième sous-sol. Vous devez à nouveau vous miniaturiser sur le socle afin de passer par le conduit de gauche qui vous mène dans une salle avec un autre chariot renversé. Au bout, vous pouvez reprendre votre taille normale, mais sur le chemin du retour, planquez-vous dans les recoins pour éviter les pics. Retournez le chariot à l'aide du bâton et empruntez-le. Actionnez le levier et remontez à bord du chariot pour arriver dans une salle remplie de vers. Placez-les dans les trous pour atteindre le socle sur lequel repose le levier, puis tirez-le jusqu'au dernier trou isolé afin de pouvoir actionner le levier. Une voie se libère, vous permettant de poursuivre votre route. Laissez-vous tomber à partir de l'ouverture située au nord de manière



à récupérer le Fragment du Bonheur. Ensuite, poussez le bloc pour sortir de là, utilisez le bâton sur le trou et propulsez-vous jusqu'au second coffre qui renferme un autre Fragment du Bonheur. Sur la droite, vous devez à nouveau utiliser le bâton sur les plates-formes mobiles afin de progresser. Commencez par activer l'interrupteur au centre de la salle pour faire apparaître le téléporteur rouge. Ensuite, faites le tour pour rallier une série de plates-formes mobiles que vous devez retourner avec un bon timing pour traverser. Sortez par le nord, grimpez sur l'échelle et laissez-vous tomber dans le trou. A droite, vous devez slalomer entre les pics pour trouver un Fragment du Bonheur.

Remontez en utilisant le bâton sur le trou, laissez-vous tomber à gauche et propulsez-vous jusqu'à la tornade. Vous êtes maintenant sur la corniche nord de la salle. Utilisez l'autre tornade pour atterrir sur la corniche sud, puis les deux autres tornades dans la pièce suivante. Le coffre devant lequel vous vous arrêtez contient 100 rubis. Utilisez à nouveau les tornades pour atteindre cette fois le centre de la pièce. Le coffre au sud-ouest contient un Fragment du Bonheur. Continuez ainsi jusqu'au grand coffre central qui, lui, dissimule la Grande Clé. Coup de chance, la porte correspondante se trouve juste au-dessus. Déverrouillez-la et sautez à pieds joints dans le trou.

#### BOSS : Gleeok

Évitez les attaques du monstre en faisant des roulades, et utilisez le bâton sur sa carapace pour la faire sauter. Vous devez alors en profiter pour grimper sur son cou afin de frapper son corps d'un maximum de coups d'épée. Partez quand le monstre commence à trembler pour ne pas tomber dans la lave, puis évitez les chutes de pierres et longez le bord. Répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive. Votre victoire vous rapporte l'Élément Feu. Emparez-vous du réceptacle de cœur et utilisez le téléporteur vert pour quitter le donjon.

### L'histoire d'Exelo

Il est temps de revenir voir Melta pour récupérer votre épée enfin forgée. Miniaturisez-vous à partir du socle de manière à pouvoir entrer à nouveau dans la Mine de Melta. Le forgeron vous fait don de l'Épée Blanche qui remplace votre ancienne épée. Prenez le chemin le plus court jusqu'au pied du mont Gonggle, et rejoignez la cité d'Hyrule. En chemin, passez par le Plateau de Bélet et la Plaine Nord d'Hyrule pour reconstituer le pont en actionnant le levier auquel vous pourrez accéder en utilisant le bâton sur le trou. Rendez-vous maintenant à la Ferme Lon Lon, sortez par le chemin sud jusqu'à la Colline de l'Est, descendez les marches et utilisez le bâton sur le trou pour monter sur la corniche. Elle mène à une portion de la forêt où se trouve un arbre qui sert d'abri à une Grande Fée. Acceptez de lui donner tous vos rubis, et elle vous cédera la Grande Bourse. De retour dans le château d'Hyrule, montez d'un écran et allez à droite pour descendre à l'étage inférieur. Une porte au sud de la pièce vous permet de trouver l'accès au sanctuaire où vous allez pouvoir imprégner l'épée du pouvoir des éléments. Insérez l'épée dans le socle pour activer les éléments Terre et Feu et suivez les instructions de la stèle qui vient d'apparaître. Placez-vous sur l'une des deux dalles lumineuses, chargez votre épée au maximum, marchez sur le second socle et relâchez la pression. Vous venez de vous dédoubler grâce au pouvoir de l'épée blanche. Faites un autre essai sur les dalles qui se trouvent près de la porte pour pouvoir sortir. En quittant le château d'Hyrule, Vaati fait une apparition et deux Moblins vous attaquent dans la plaine nord, juste après les jardins. Pour les battre, vous devez simplement éviter de les attaquer de front. Laissez-les charger, esquiviez et contre-attaquez. Exelo vous apprend alors qu'il est en fait un sage Minish et que Vaati était son disciple. Mais fasciné par le côté obscur des humains, Vaati déroba le bonnet à voeux pour devenir un puissant sorcier, et transforma Exelo en simple bonnet.

### Les Bottes de Pégase

Prenez la direction de la Vallée des Rois en posant une bombe sur le rocher ouest, et glissez-vous dans la grotte en bas des marches. Vous ne pouvez pas encore pousser le bloc géant, mais vous pouvez tout de même descendre les escaliers pour aller chercher le Quart de Cœur (8). Allez voir le maître du dojo dans la cité d'Hyrule pour qu'il vous apprenne l'attaque brise-rocs. Elle vous permet simplement de détruire certains éléments comme les jarres d'un simple coup d'épée. Maintenant que vous pouvez vous dédoubler, revenez au mont Gonggle, escaladez quatre séries de parois sur la droite et entrez dans la caverne où se trouvent des dalles de couleur. Utilisez votre technique de dédoublement pour ouvrir la porte, et récupérez le Quart de Cœur (9). Les coffres contiennent chacun 50 rubis. Cette caverne est en fait un dojo où le maître d'armes Tosshin peut vous apprendre l'estocade roulée. Elle vous permet d'enchaîner une roulade et un coup d'épée. Reprenez la direction du village, et empruntez à nouveau l'échelle qui mène au souterrain où vous avez récupéré le premier flacon. Vous pouvez maintenant pousser le bloc vers la gauche en vous dédoublant. Vous débouchez ainsi dans la partie sud du plateau de Bélet, et pouvez en profiter pour découvrir une autre grotte en faisant exploser le mur nord. Elle renferme un coffre contenant un Fragment du Bonheur. En sortant, faites le tour pour pousser le petit rocher dans le trou afin de créer un raccourci vers le village. Allez en bas pour pénétrer dans les Bois de l'Ouest. Une séquence nous permet d'assister à la prise de contrôle du roi d'Hyrule par Vaati qui est toujours

à la recherche de la Lumière d'Or. Un peu plus bas, vous pouvez pousser une autre pierre pour créer un raccourci vers l'est. N'hésitez pas à tuer les Moblins pour gagner des Fragments du Bonheur. Au nord-ouest, les marais sont inaccessibles tant que vous n'avez pas les Bottes de Pégase. A l'est, vous pouvez rapidement rejoindre la cité. Profitez de votre passage en ville pour acheter le boomerang dans la boutique d'objets. Il vous en coûtera 300 rubis. Vous pouvez également faire un assemblage de fragments avec le musicien dans le bar en appuyant sur L. Il existe bien d'autres personnes dans le coin avec qui vous pouvez assembler vos Fragments du Bonheur. Sur la place du marché, entrez chez le cordonnier qui dort à poings fermés, et miniaturisez-vous sur le pot retourné pour monter sur le bureau. Ils vous promettent de vous fabriquer des Bottes de Pégase si vous allez voir la sorcière Syrup au nord de la forêt de Tyloria. Passez par la ferme Lon Lon pour aider Talon et Malon à retrouver la Clé de la Ferme. Miniaturisez-vous près de la souche et entrez dans la maison par la petite ouverture près de la porte. La Clé de la Ferme se trouve dans l'une des jarres. Ressortez en vous miniaturisant pour pouvoir la donner à Talon qui vous laisse maintenant utiliser sa maison pour accéder au lac Hylia. Avant d'aller là-bas, faites le tour par le nord-ouest, poussez le petit rocher pour créer un raccourci qui pourra vous servir, et utilisez le bâton sur le trou pour monter sur la corniche. Miniaturisez-vous sur la souche afin d'emprunter la planche côté est, et glissez-vous dans la fissure afin de récupérer un Fragment du Bonheur. Reprenez ensuite votre taille normale et jetez-vous dans la tornade pour atteindre la corniche sud, et répétez l'opération pour atteindre une autre partie du lac Hylia. Passez au sud dans la forêt et suivez la pancarte qui indique la boutique de Syrup. Achetez-lui le Champignon du Réveil pour 60 rubis. En repartant, passez chercher le Quart de Coeur (10) près du ruisseau. Revenez ensuite dans l'écran du Lac Hylia, puis bifurquez à gauche vers la Ferme Lon Lon. Poussez le petit rocher pour créer un raccourci, et sautez dans la tornade afin de rallier la corniche de gauche. Laissez-vous tomber en contrebas de l'autre côté de la barrière, poussez le petit rocher dans son trou et discutez avec le Goron. Vous pouvez faire un assemblage avec lui, ce qui aura pour effet de faire venir un marchand Goron dans la cité d'Hyrule. Vous pourrez lui acheter des Fragments du Bonheur. Au nord-ouest de la Ferme Lon Lon, utilisez le bâton sur le trou pour monter sur la corniche afin d'accéder à la Cascade de Sera. Vous y trouvez un Quart de Coeur (11). Vous devez maintenant retourner dans la cité pour réveiller le cordonnier à l'aide du champignon à l'odeur très forte. Il vous cède alors les fameuses Bottes de Pégase.

### Quelques assemblages en Hyrule

Profitez de votre retour dans la cité d'Hyrule pour parler aux habitants et effectuer quelques assemblages de Fragments du Bonheur. Il y a au moins trois personnages dans le bar qui sont intéressées, ainsi que la plupart des gens du village. L'un des clients du bar vous dévoile un passage dans la Ferme Lon Lon qui débouche sur un coffre contenant la deuxième Grande Bourse qui vous permettra de stocker encore plus de rubis. De plus, le marchand Goron peut vous vendre des pièces manquantes sur la place du marché. Vous pouvez également traverser la plaine nord pour atteindre les jardins du château. En coupant les buissons au sud-est, vous trouverez une échelle secrète qui mène à un dojo où se trouve un Quart de Coeur (12). Vous devrez malheureusement revenir plus tard pour bénéficier de l'enseignement du maître. Repassez dans le dojo qui se trouve au sud de la cité pour apprendre la Charge qui vous permet de courir tout en attaquant. Près de la maison de l'institutrice, vous pouvez trouver un autre symbole de téléportation. Notez qu'il est possible de trouver des Fragments du Bonheur en achetant du pain dans la boulangerie ou en dormant à l'hôtel. Si vous assemblez un fragment avec l'homme qui habite dans la maison jaune en dessous de l'école, vous découvrirez un passage secret dans la fontaine des jardins du château qui mène à un Quart de Coeur (13). Dans plusieurs maisons du village, vous trouverez des jarres bleues qu'il est possible de retourner avec le bâton pour se miniaturiser. Utilisez-en une pour devenir minuscule afin d'emprunter le passage étroit qui permet de rentrer dans la boulangerie par la droite. Grimpez sur l'étagère et passez dans le trou de gauche pour trouver un coffre contenant 100 rubis. Vous aurez sans doute remarqué que le facteur traverse la ville en permanence. Rattrapez-le afin de faire un assemblage avec lui, puis rendez-vous à la poste. Le personnage nouvellement apparu vous propose de souscrire à un abonnement au magazine Tesshin pour 200 rubis. Acceptez, sortez puis rentrez à nouveau dans la poste. Le premier volume sera disponible. Vous y trouverez des conseils plus ou moins utiles. Entrez maintenant dans la maison au toit mauve, à droite de la boutique d'objets. Renversez la jarre pour devenir minuscule et faites un assemblage avec le chien. Sortez par le petit conduit et grimpez sur la vigne à droite pour entrer dans l'hôtel par l'arrière. A l'intérieur, reprenez votre taille normale afin de récupérer le Quart de Coeur (14). Dans la grotte qui se trouve dans le pré de la ferme Lon Lon, vous devez vous dédoubler afin de pousser le bloc qui empêche l'accès au coffre contenant 50 rubis. De plus, vous pouvez faire un assemblage avec Talon pour créer une fissure dans la forêt de Tyloria. A l'intérieur, vous trouverez un Fragment du Bonheur. Si vous cherchez la boutique des figurines ou tout simplement un moyen d'atteindre la partie sud-ouest du village, renversez l'un des pots du village (par exemple celui de la maison au toit mauve ou celui du bar) pour vous miniaturiser, et empruntez la planche qui prolonge le pont à l'ouest. Vous pourrez reprendre votre taille normale en passant par la cabane des bûcherons. La maison qui se trouve juste en-dessous est celle des figurines. Vous devez donner des coquillages surprise en échange de figurines pour compléter votre collection.

## Le chemin des Marais

Maintenant que vous êtes en possession des Bottes de Pégase, vous pouvez traverser les Marais de Tabanta au nord-ouest de Bois de l'Ouest. Entrez dans la caverne qui se trouve au centre de cette zone, et atteignez la salle du coffre. Celui-ci est protégé par un guerrier Darknut. Pour le battre, contre ses attaques avec le bouclier et contre-attaquez immédiatement à l'épée. Le coffre contient un premier Fragment du Bonheur doré. En sortant de la grotte, grimpez sur la vigne et empruntez la passerelle qui va vers le nord. Redescendez puis faites le tour pour atteindre une cavité dans le mur nord. Là, un Mojo acceptera de vous vendre des flèches quand vous aurez l'arc. Vous pouvez tout de même faire un assemblage avec lui. Il vous libérera un accès dans un arbre de la Forêt de Tyloria où vous trouverez un autre Mojo qui vous vendra des Fragments du Bonheur pour 100 rubis. Traversez ensuite le marais à l'ouest jusqu'à la souche qui vous permet de vous transformer. Glissez-vous dans le tronc et utilisez le Pot Magique pour faire avancer le nénuphar. Une fois au bout, laissez-vous tomber dans la fissure et éliminez tous les ennemis qui encombrant cette grotte pour obtenir l'Arc. Faites demi-tour, reprenez votre taille normale et traversez les marais vers l'est. A l'aide de l'arc, tirez une flèche dans l'oeil de la statue pour qu'elle se mette en mouvement, puis contournez-la afin de grimper le long de la vigne. Jetez-vous dans la tornade et allez au sud en survolant l'eau pour atterrir sur la plate-forme au sud-ouest. Là, vous pouvez déplacer la tombe pour trouver un dojo ainsi qu'un Quart de Coeur (15). Le maître d'armes n'acceptera de vous dévoiler sa technique que lorsque vous posséderez au moins sept précis d'escrime. Ressortez et traversez les marais au sud-ouest pour atteindre un nouveau symbole de téléportation. N'oubliez pas de l'activer et de pousser le petit rocher dans le trou au nord. Lancez ensuite une flèche dans l'oeil de la statue pour pouvoir grimper le long de la vigne, et continuez jusqu'à ce que vous trouviez une nouvelle tornade. Elle vous permet d'atteindre l'entrée située au sud. Poussez le petit rocher et entrez à l'intérieur. Le coffre contient un second Fragment du Bonheur doré. Utilisez les raccourcis nouvellement créés grâce aux rochers pour remonter jusqu'à la toute première vigne (celle qui se trouve à l'ouest de l'entrée des marais). Longez les passerelles et descendez le long de la vigne pour trouver une autre statue dans l'oeil de laquelle vous lancerez une flèche afin de passer derrière elle. Une ouverture dans le mur nord vous permet de trouver le troisième et dernier Fragment du Bonheur doré. Repartez vers le sud en poussant le petit rocher pour faire un raccourci, puis empruntez les passerelles supérieures. Descendez jusqu'à ce que vous trouviez une autre statue, et lancez-lui une flèche pour passer. Prenez le Fragment du Bonheur dans le coffre, laissez-vous tomber et traversez les marais vers le sud-ouest pour atteindre trois étranges statues avec lesquelles vous allez pouvoir assembler vos trois Fragments dorés. Ceci aura pour effet de dégager l'accès aux Ruines du Vent.

## Les Ruines du Vent

Faites exploser la paroi fissurée pour trouver un Fragment du Bonheur. Touchez la statue de fer pour la voir s'animer et détruisez-la. Utilisez la souche pour vous miniaturiser et glissez-vous dans la fissure. Un Minish vous explique comment fonctionnent les statues de fer. Le coffre contient un Fragment du Bonheur. Glissez-vous ensuite dans la statue de fer pour actionner le levier afin de la mettre en marche, et reprenez votre taille normale. Vous pouvez maintenant toucher la statue pour la détruire. Poussez le petit rocher et passez dans l'écran de droite. Un peu plus loin, utilisez la souche pour vous miniaturiser et allez actionner le levier dans la statue de fer. Reprenez votre taille normale pour la tuer, et poussez le petit rocher au-dessus. Avant de partir, utilisez à nouveau cette souche pour descendre le long des vignes dans l'écran de gauche. De cette façon, vous pourrez atteindre une corniche qui donne accès à une grotte. Un Quart de Coeur (16) est dissimulé à l'intérieur. Dans l'écran suivant, éliminez les trois statues de fer afin d'accéder aux coffres contenant 50 coquillages et 50 rubis. Pour passer la dernière statue de fer, vous devez d'abord vous miniaturiser sur la souche pour désactiver le levier qui se trouve à l'intérieur, puis passer en reprenant votre taille normale. Plus loin, éliminez tous les ennemis pour continuer. Vous ne tardez pas à trouver l'entrée du troisième donjon.

## Forteresse du Vent

Commencez par prendre l'avant-dernière porte sur la droite et montez à l'étage supérieur. Prenez le Fragment du Bonheur dans le coffre en évitant la boule électrique, et tirez les deux leviers. Le second coffre contient un autre Fragment du Bonheur. Suivez le chemin via l'échelle jusqu'à la salle des deux interrupteurs, et dédoublez-vous grâce aux dalles colorées pour ouvrir la porte. Utilisez le socle de transformation nouvellement révélé, et activez le levier dans la statue de fer. Vous devez reprendre votre taille normale pour la vaincre. L'espace étant dégagé, vous pouvez maintenant tirer le levier contre le mur pour voir une clé tomber deux étages en dessous. Miniaturisez-vous avant de sauter dans le trou. Vous atterrirez juste devant la clé. Passez par le conduit de droite et montez sur le socle pour reprendre votre taille normale afin de récupérer le Quart de Coeur (17). Vous pouvez pousser l'un des blocs pour descendre dans la salle en-dessous, afin de passer par l'autre porte pour récupérer la Petite Clé. Ressortez dans le



couloir principal, et prenez la porte qui se trouve juste à gauche de celle d'où vous venez. L'escalier vous conduit à l'étage supérieur. Utilisez vos flèches sur les statues pour les faire bouger, et emparez-vous de la Carte du Donjon qui se trouve dans le grand coffre. Ensuite, déverrouillez la porte de gauche. Slalomez sur la plate-forme de manière à atteindre l'autre côté, et passez dans l'écran de gauche. Ici, vous devez lancer une flèche dans les yeux muraux pour construire un pont, sans vous faire prendre par la main qui vous ramènerait en arrière. La pièce qui suit semble vide, mais attendez quelques instants pour voir surgir un Darknut en cape. Pour le battre, vous pouvez à nouveau vous contenter de parer ses coups avec le bouclier avant de contre-attaquer pendant le bref instant où il est vulnérable. Le vaincre vous permet de faire apparaître le téléporteur bleu. Dans la salle du dessous, courez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour actionner la dalle qui ouvre la porte, et engouffrez-vous vite de l'autre côté. Sur le promontoire, repérez les trois marques le long du mur et posez une bombe au centre pour trouver un passage secret. Le grand coffre contient les Griffes de Taupe. Avec cet objet, creusez la terre dans la salle où vous êtes afin d'atteindre le coffre de 100 rubis. Faites demi-tour et revenez dans la pièce où se trouvaient les deux portes verrouillées. Là, passez la porte sud. Servez-vous des griffes pour dégager la statue, et positionnez-la sur l'interrupteur pour gagner un Fragment du Bonheur. L'échelle conduit à une nouvelle zone où vos griffes seront mises à contribution. Creusez pour atteindre la porte nord, puis poussez le bloc décalé devant la porte du boss pour mettre en place le téléporteur rouge. Utilisez-le pour revenir à l'entrée, et regagnez le couloir principal. Récupérez le rubis de droite avant de vous frayer un chemin jusqu'au mur de gauche où est dissimulé un coffre contenant un Fragment du Bonheur. Passez ensuite l'avant-dernière porte, montez à l'étage et descendez pour trouver une autre zone où vous pourrez creuser avec vos griffes. Le premier coffre contient un Fragment du Bonheur, de même que le second qui se trouve en haut de l'échelle. Retournez à présent dans le couloir. De l'autre côté de la première porte, côté gauche, éliminez les deux magiciens pour obtenir 80 coquillages. La deuxième porte est la seule que vous n'avez pas encore visitée. Elle mène à l'étage supérieur. Envoyez une flèche dans l'oeil mural afin d'ouvrir la porte de gauche. Éliminez les quatre squelettes pour continuer. Les griffes vous permettent à nouveau de dégager l'accès à un coffre qui contient un Fragment du Bonheur, ainsi qu'à une échelle. Continuez à creuser à l'étage du dessus jusqu'à trouver un interrupteur qui dévoile un coffre contenant un nouveau Fragment du Bonheur. Envoyez deux flèches dans les yeux du haut assez rapidement pour ouvrir la porte, et passez de l'autre côté. Dédoublez-vous en contournant les statues pour activer les deux interrupteurs simultanément, puis éliminez les statues à coups de flèches. Vous obtenez ainsi la Boussole. Revenez dans la salle précédente et transpercez cette fois les yeux du mur est pour passer. Dédoublez-vous d'abord dans le sens vertical, puis dans le sens horizontal pour pousser le bloc en haut de la pièce, de manière à pouvoir tirer le levier pour faire tomber la clé. Laissez-vous tomber dans le trou pour récupérer la Petite Clé. Revenez dans le couloir principal et empruntez la porte centrale pour revenir dans la salle avec les deux portes scellées. Vous pouvez maintenant déverrouiller celle de droite avec votre nouvelle clé.

Là, vous devez tirer le levier pour faire apparaître un pont, mais vous aurez juste le temps de courir en faisant des roulades pour le traverser. Détruire les mains bleues n'est pas évident. Je vous conseille d'utiliser les flèches pour les avoir à distance. Avant d'utiliser le socle de transformation, rendez-vous à droite en évitant les pièges, puis déplacez les deux statues sur les interrupteurs en haut à gauche et en bas à droite. Vous n'avez plus qu'à vous dédoubler correctement en slalomant pour activer les deux derniers interrupteurs, et ainsi récupérer une nouvelle Petite Clé. Après avoir déverrouillé la porte du bas, revenez sur le socle pour vous transformer, passez dans le conduit de la pièce de droite, et marchez entre les deux barres piquantes pour atteindre la porte sud. Sur la corniche, pénétrez dans la petite ouverture en haut des marches, et activez l'interrupteur. Vous devez déblayer la terre avec les griffes pour récupérer la

#### BOSS : Ohisse

Dans un premier temps, vous devez éliminer les deux mains de la statue en les frappant d'abord avec une flèche, puis à coups d'épée. Lorsque les deux mains sont neutralisées, c'est le moment de vous miniaturiser en utilisant les socles pour entrer à l'intérieur de la tête de la statue. Là, frappez le pilier vulnérable avec votre épée sans ménager vos efforts pour le détruire. Vous devez ensuite reprendre votre taille normale, et recommencer l'opération jusqu'à la destruction du boss. Emparez-vous du réceptacle de coeur et montez les marches jusqu'à la stèle pour obtenir l'Ocarina du Vent.

### Du nouveau en ville

En quittant le temple, vous verrez que vous pouvez désormais vous téléporter à l'aide de l'ocarina sur les différents symboles que vous avez déjà brisés. Revenez dans la cité d'Hyrule pour constater que de nouvelles choses sont maintenant accessibles. C'est le cas de la boutique avec les ballons, où vous pouvez gagner ou perdre beaucoup d'argent. Vous pouvez également rentrer dans le hall des monstres, indiqué par un fantôme violet. Si vous réussissez à éliminer tous les monstres, vous obtiendrez un Quart de Coeur (18). Il existe une entrée bloquée juste au-dessus de la boulangerie. Vous pouvez utiliser vos griffes pour la déblayer afin d'y récupérer trois Fragments du Bonheur et 100 rubis. Souvenez-vous qu'il y a une portion à laquelle vous n'avez pas encore accès dans cette grotte. Vous retrouverez

ce genre de portes en terre à plusieurs endroits du monde, par exemple dans la forêt de Tyloria, juste avant le pont. Vous y trouverez 50 rubis et un Fragment du Bonheur. Une autre entrée se trouve juste à gauche mais vous n'y avez pas encore accès. Dans le village, entrez dans la grande maison côté est, où se trouvent Nayru, Din et Farore. Assemblez un fragment avec Farore pour qu'un intrus s'introduise dans la maison qui se trouve à l'est du pont d'Hyrule. C'est Gantarro, un agent immobilier. Il accepte de louer la maison mais uniquement à une fille. Revenez parler à Farore pour qu'elle accepte d'y résider. Si vous avez un flacon vide, elle le remplira avec l'amulette de Farore qui augmente la puissance et la défense de Link. Au passage, le costume de Link prend une couleur violette. Vous pouvez ensuite retrouver Gantarro, un peu plus tard, près de la maison rouge, à l'ouest de la ville. Elle intéressera Din, qui acceptera de la louer. Vous la trouverez ensuite dans cette maison et elle pourra glisser l'amulette de Din dans l'un de vos flacons. Elle augmente votre puissance temporairement et colore la tenue de Link en rouge. Notez que vous pouvez en fait choisir les deux jeunes filles qui habiteront ces maisons, la troisième restera à l'hôtel. Sachez donc que si vous aviez choisi Nayru, elle vous aurait proposé l'amulette de Nayru qui augmente la défense de Link. Il est impossible de dégager le troisième terrain avec les deux chats. Près de la poste, faites un assemblage avec l'ouvrier pour que son patron retrouve l'envie de travailler. Passez par le bar pour vous miniaturiser et rendez-vous dans la cabane des ouvriers au sud-ouest de la ville. En assemblant un fragment avec le patron, un coffre apparaîtra dans la forêt de Tyloria. Il contient 200 rubis. Téléportez-vous au Mont Gonggle, miniaturisez-vous sur la souche et entrez dans la Mine de Melta. Faites un assemblage avec le Minish qui se trouve près de la porte du dortoir afin de faire apparaître un coffre au nord-est des montagnes. Il renferme un Fragment du Bonheur. Vous pouvez également faire un autre assemblage avec le Minish qui se trouve dans la pièce du dessous. Cela aura pour effet de faire sortir une araignée d'or au pied de la montagne. Enfin, faites un dernier assemblage avec Melta dans la pièce en bas à gauche de la mine. Un haricot se met alors à pousser au nord-ouest de la carte, vous permettant d'accéder à un nuage sur lequel se trouve un Quart de Coeur (19). De retour en ville, vous pouvez aller dans la boutique pour acheter le Grand Carquois à 600 rubis. Dans le bar, déplacez l'étagère vers la gauche et miniaturisez-vous pour monter au-dessus. Entrez dans l'ouverture, sortez par la droite et pénétrez dans le toit du magasin. Récupérez les 10 coquillages dans le coffre puis descendez l'escalier. Lorsque vous reprenez votre taille normale derrière le comptoir, le vendeur vous voit en train d'essayer de prendre le flacon. Le problème est qu'il y met la pâtée pour son chien. Vous devez accepter le marché qui consiste à apporter la pâtée au chien Brutus afin de récupérer le précieux Flacon. Rendez-vous donc au Lac Hylia, et versez la pâtée dans la gamelle du chien qui se trouve à l'intérieur de la maison rouge. En récompense, vous pouvez garder le Flacon. Rendez-vous maintenant au Mont Gonggle et escaladez la paroi ouest jusqu'à ce que vous arriviez au pied de l'échelle qui se trouve au nord-ouest de la carte. Là, vous pouvez dégager une entrée de terre avec vos griffes pour trouver un Quart de Coeur (20). Du côté droit de la grotte, vous trouverez un mur étrange avec lequel vous pourrez faire un assemblage. Il aura pour effet de permettre au Goron de la ferme de finir de creuser son trou dans la roche. Rendez-vous dans le Village des Minish de la forêt de Tyloria, et faites un assemblage avec le prêtre Festa dans le temple au toit bleu, au nord-est du village. Un coffre apparaît au nord de la ferme Lon Lon. Passez par la cascade de Sera et allez au sud pour l'atteindre. Le coffre contient 200 rubis.

### Le Boomerang Magique

Rendez-vous dans la plaine sud d'Hyrule, près de la maison de Link. Servez-vous du bâton sur le trou de droite pour monter sur le monticule où se trouve le Tingle vert. Faites un assemblage avec lui pour ouvrir l'entrée d'un arbre dans la plaine nord. Cherchez maintenant le Tingle mauve, alias Dingle. Il se trouve sur une plate-forme au nord de la ferme Lon Lon. Entrez dans le pré et empruntez le passage de la grotte puis l'échelle pour atteindre l'endroit où il est perché. Faites un assemblage avec lui pour ouvrir une autre entrée dans un arbre de la plaine nord. Si vous n'avez pas le fragment adéquat, consultez l'astuce "Trouver les fragments" sur cette page pour savoir comment l'obtenir. Le troisième lutin se trouve sur les rives du Lac Hylia. Téléportez-vous là-bas et assemblez un fragment avec David Junior pour débloquent l'accès à un autre arbre. Enfin, quittez la cité d'Hyrule pour l'ouest, passez le premier pont qui va vers les montagnes et bifurquez tout de suite sur le pont qui va au nord. Creusez l'entrée de la grotte avec vos griffes, récupérez les deux Fragments du Bonheur et empruntez l'échelle. Faites un assemblage avec Kingle pour ouvrir l'accès au dernier arbre. Tant que vous êtes là, miniaturisez-vous sur la souche pour entrer dans la petite maison. Là, vous pourrez faire un assemblage avec le Minish sylvestre pour dévoiler un passage secret dans le plateau de Bélet. Il renferme un stock de rubis bleus. Rendez-vous à présent dans la plaine nord et entrez dans chacun des arbres que vous avez ouverts grâce aux lutins. Tout en allant actionner les quatre interrupteurs pour allumer les torches, vous pourrez récupérer 200 coquillages et trois fragments du bonheur. L'échelle qui apparaît à l'intersection des quatre arbres permet de récupérer

### A la recherche des livres perdus

Téléportez-vous au Lac Hylia et entrez dans la petite maison Minish près de la souche pour apprendre des informations

intéressantes concernant le bibliothécaire de la cité d'Hyrule. Au passage, un assemblage avec le Minish vous permet ensuite de dégager l'accès à un arbre situé dans les Bois de l'Ouest. Vous y trouverez un Quart de Coeur (21). Rendez-vous maintenant dans la bibliothèque de la ville. Allez sur le toit et renversez la jarre à l'aide du bâton pour vous miniaturiser. Suivez les traces de pas qui mènent à l'étagère pour rencontrer de nouveaux Minish qui vous supplient de rapporter les livres empruntés. L'un des livres se trouve dans la maison habitée par un homme et un chien. Vous devez d'abord remplir l'un de vos flacons en vous approchant du ruisseau afin d'éteindre le feu de chemin dans la maison en question. Miniaturisez-vous sur la jarre, entrez dans la cheminée et passez sur les toits pour entrer dans la maison d'à côté. Montez sur l'étagère et poussez le livre pour le faire tomber sur le sol. Au passage, faites un assemblage avec le chat blanc pour dégager l'accès à un arbre dans la plaine nord. Il contient quelques fées. Profitez de l'absence du propriétaire pour récupérer le Livre Rouge dans la maison de droite, puis ramenez-le à la bibliothèque, à l'employée de gauche. Interrogez-la pour savoir où se trouve le second livre perdu et parlez bien à tous les personnages de la bibliothèque, sans oublier de lire le panneau d'affiche dans le hall avant de continuer. Allez remplir l'un de vos flacons avec de l'eau, puis passez par le bar pour vous miniaturiser afin d'emprunter le pont qui mène à la partie sud-ouest du village. Reprenez votre taille normale en passant par l'arrière de la cabane des ouvriers. L'homme qui habite la maison située au-dessus vous laissera enfin entrer, mais il vous annonce qu'il a perdu le livre. Commencez par éteindre le feu de la cheminée avec votre flacon d'eau, et retournez dans la maison des ouvriers pour vous miniaturiser. Glissez-vous dans la cheminée, passez sur le toit et entrez dans la maison jaune près de la rivière. Un Minish refusera d'abord de vous laisser passer par le petit conduit, mais allez parler à celui qui se trouve dans la maison de Left (l'homme qui a perdu le livre) puis revenez le voir afin qu'il finisse par céder. Une fois de l'autre côté, empruntez la passerelle pour atteindre l'autre côté du ruisseau, évitez les chats et glissez-vous dans l'ouverture de la fontaine. A droite, vous devez utiliser le bâton sur le trou pour vous propulser sur la corniche. Vous pourrez récupérer les Bracelets de Force si vous éliminez tous les ennemis. Il vous permettra de pousser des objets lourds. De retour dans la maison de Left, poussez les deux étagères vers la gauche et empruntez le passage nouvellement accessible. Là, enlevez la poussière située dans le coin sud-ouest avec le Pot Magique afin de dévoiler des dalles de couleur qui vont vous permettre de vous dédoubler. Le but est de vous positionner à trois personnes à la fois (les deux Link + le Minish) sur le livre vert pour le faire tomber. Vous devez reprendre votre taille normale dans la cabane des ouvriers pour pouvoir vous emparer du Livre Rouge. Encore une fois, donnez-le à l'employée de gauche et parlez à tous les personnages de la bibliothèque, sans oublier de lire le panneau d'affiche dans le hall avant de continuer. On vous informe que le maire a emprunté le dernier livre. Allez lui parler dans sa maison qui se trouve au-dessus de l'hôtel, et foncez dans le mur avec vos bottes pour faire tomber les quatre masques. Retournez la jarre qui se trouve dans la pièce avec le bâton afin de vous miniaturiser, et passez sur les étagères pour trouver une maison de Minish. Les deux êtres pensent que le maire a oublié le livre dans la cabane du lac et vous indiquent sa position sur la carte. Pour y aller, rendez-vous à la ferme Lon Lon et empruntez le chemin qui mène vers le sud-ouest du Lac Hylia pour rejoindre la maison de la sorcière. Juste avant d'y arriver, vous pourrez entrer dans la grotte qui se trouve à côté et où vous aviez dû déjà piller les coffres. En allant au bout, vous pourrez faire un assemblage avec un mur étrange qui permet à un Goron de venir en aide à celui qui n'arrivait pas à creuser dans la roche. Si vous y allez, vous constaterez qu'ils sont encore bloqués un peu plus loin. Toujours dans la grotte, creusez au nord jusqu'à l'échelle pour sortir dans une autre partie du Lac Hylia. Foncez dans l'arbre qui se trouve au-dessus de la cabane pour mettre en évidence une souche qui permet de se miniaturiser. Entrez par l'arrière de la cabane en utilisant le nénuphar, et poussez l'étagère vers la droite pour atteindre le livre. Faites-le tomber et reprenez votre taille normale pour vous emparer du Livre Bleu. Téléportez-vous au village et rendez le dernier livre à l'employée de bibliothèque. Maintenant que l'étagère est complétée, revenez voir les Minish des livres et rendez-vous chez Bookta. Vous pouvez faire un assemblage avec lui pour faire apparaître un Octorok d'or dans les ruines. Placez-vous sur le trèfle pour vous retrouver dans un souterrain. Sortez en poussant les deux blocs du coin, puis traversez l'eau en attirant le champignon à l'aide du Pot Magique. Vous devez ensuite éliminer les deux insectes en évitant leurs pinces pour accéder au coffre contenant les Palmes.

### Détour au Lac Hylia

Reprenez votre taille normale et rendez-vous dans la ferme Lon Lon. Utilisez vos bottes de Pégase pour fonder sur l'arbre qui scintille afin de dévoiler une souche qui permet de se miniaturiser. Utilisez-la pour entrer dans la fissure au bout de laquelle vous trouverez un Quart de Coeur (22). Téléportez-vous à présent vers le Lac Hylia. Plongez dans le petit bassin à côté de la maison au toit rouge afin de dénicher un autre Quart de Coeur (23). Nagez dans l'eau le plus bas possible pour atteindre un nouveau Quart de Coeur (24). En montant les escaliers qui se trouvent juste au-dessus, vous atteindrez l'intérieur d'un arbre qui est en fait un dojo. Emparez-vous du Quart de Coeur (25) qui se trouve là et parlez au maître Hasshin pour apprendre le Rayon de Ténacité. Cette technique vous permet de tirer des rayons avec l'épée lorsque vous n'avez plus qu'un seul coeur. Sortez et faites le tour par la gauche pour pousser le rocher dans le trou afin de créer un raccourci. Maintenant, miniaturisez-vous sur la souche située au sud-est du lac et longez le mur en

nageant jusqu'à trouver une vigne qui permet d'atteindre une fissure. Faites un assemblage de fragments avec le Minish pour faire pousser un haricot au-dessus de la maison au toit rouge. Glissez-vous ensuite dans l'ouverture au nord-est du lac et frayez-vous un passage jusqu'au coffre pour trouver un fragment du bonheur. Retournez la jarre dans la maison rouge et assemblez un fragment avec le chien pour faire apparaître un coffre dans le passage situé près de la souche. Il contient un fragment du bonheur. Pour entrer dans le quatrième donjon, vous devez monter sur le bloc de glace et vous miniaturiser pour entrer dans la fissure.

## Le Temple de l'Eau

Le temple étant envahi par la glace, vous constaterez que la progression est beaucoup plus délicate sur ce sol glissant. Vous pouvez tout de même pousser les blocs pour passer dans la salle du dessus. Protégez-vous des tirs ennemis à l'aide du bouclier, et poursuivez votre route jusqu'à l'escalier. Déplacez le levier vers la gauche pour faire apparaître un rayon de lumière, puis remontez à l'étage. Vous pouvez maintenant vous lâcher dans le trou afin d'atteindre le bloc de glace dans lequel est enfermée la clé. Poussez-le vers le bas puis vers la droite afin de le faire fondre, et emparez-vous de la Petite Clé. Utilisez-la pour ouvrir la porte de gauche au 1SS. Là, vous n'avez pas d'autre choix que de vous laisser tomber en contrebas. Là encore, vous devez trouver le moyen d'amener le bloc contenant la clé dans le rayon de lumière pour le faire fondre. Commencez par bouger le bloc du haut ainsi que le bloc de la clé vers la gauche. Ensuite, bougez ce dernier en haut puis à gauche. Poussez le dernier bloc en bas puis à gauche. Ce qui vous permet de pousser le bloc de la clé en bas, puis à gauche, en haut et enfin à droite. Emparez-vous de la Grande Clé et poussez le levier pour faire disparaître le rayon de lumière. Remontez l'escalier et revenez dans la toute première salle du donjon. Vous pouvez à présent déverrouiller la porte sud pour vous retrouver face à l'Elément que vous recherchez. Malheureusement, il est coincé dans un gigantesque bloc de glace. Remarquez au passage la tête géante de l'octrok gelé. Il s'agit certainement du boss. Passez dans la salle en bas à gauche. En empruntant le chemin qui descend, vous trouverez la Carte du Donjon. Remontez et sautez dans l'eau. Vous pouvez éviter la barre acérée ainsi que toutes les autres attaques en plongeant sous l'eau. De plus, cela vous permettra de récupérer facilement des rubis sous la cascade. Continuez vers la gauche et empruntez l'échelle. Là, vous avez le choix entre deux directions. Partez à droite et nagez jusqu'à ce que vous puissiez remonter sur la rive. Pour atteindre l'interrupteur, vous devez attirer le champignon en utilisant le Pot Magique. Le mécanisme a pour effet de détruire le barrage. Profitez-en pour vous jeter dans la cascade afin de tomber au niveau inférieur. Actionnez à nouveau le mécanisme pour continuer. Plongez sous l'eau au centre des parois en forme de jarre pour trouver une Petite Clé. Vous devez maintenant remonter à l'étage en escaladant le mur de gauche près de la cascade, puis revenir au niveau de la porte scellée dans le mur de gauche. Déverrouillez-la et descendez pour actionner l'interrupteur afin de détruire le barrage. Montez sur le nénuphar et utilisez le Pot Magique pour vous diriger en direction de la cascade. Le nénuphar tombe avec vous, vous permettant enfin d'atteindre l'interrupteur. Maintenant que les barrages sont détruits, continuez vers la droite. Vous devez à nouveau affronter le ver géant. Cette fois, atteindre sa queue puis sa tête sera beaucoup plus difficile dans la mesure où vous évoluez sur la glace. Quand vous l'aurez vaincu, vous pourrez vous emparer de la Boussole. Revenez à l'embranchement dans l'eau, et guidez le nénuphar au nord. Actionnez l'interrupteur pour détruire le barrage, puis montez sur la grande patinoire pour actionner l'interrupteur suivant. Vous constatez qu'il ne tient pas en place tout seul. Récupérez les 50 rubis du coffre au nord, puis intéressez-vous aux blocs. Poussez le bloc du haut vers le bas, puis à droite, en bas, à gauche et en haut. Le barrage est maintenant détruit, ce qui vous permet de continuer plus haut avec le nénuphar. Comme vous ne pouvez pas faire grand-chose dans le renforcement de gauche, continuez vers le nord-est. La salle dans laquelle vous pénétrez est plongée dans la pénombre. Passez la porte au nord en évitant de tomber dans le vide, puis montez l'escalier. Il faut que vous vous débarrassiez des trois ennemis en évitant de les affronter de face pour faire apparaître le téléporteur bleu. Plus bas, vous arrivez dans une salle avec un levier géant. Utilisez les dalles de couleur pour vous dédoubler afin de pouvoir pousser le levier. Cela aura pour effet de dégager un grand rayon de lumière dans la salle de l'Elément, ce qui fait fondre le petit bloc de droite. Empruntez ce nouveau passage, récupérez le fragment du bonheur dans le coffre, et avancez précautionneusement dans la salle pour récupérer un autre fragment. Placez-vous au centre des pièges et empruntez le passage de droite pour trouver un autre fragment dans une des jarres. La sortie se trouve en bas à gauche. Plus loin, descendez les deux séries d'escaliers au nord, et poussez le levier. Ceci vous permet d'atteindre le levier de la salle précédente. Poussez-le afin de faire apparaître un rayon de lumière. Descendez à nouveau pour pousser encore une fois le levier pour faire fondre la glace qui emprisonne le coffre qui contient une Petite Clé. A présent, remontez au 1SS et déverrouillez la porte du bas. Dans cette nouvelle salle, poussez le levier pour faire apparaître le sous-boss. Vous le vaincrez en aspirant son pied avec le Pot Magique pour le faire basculer, puis en le frappant à coups d'épée redoublés lorsqu'il est au sol. Attendez patiemment en évitant ses attaques quand il est chargé d'électricité. En le battant, vous obtiendrez la Lanterne. Revenez au niveau des blocs de glace et faites-les fondre avec votre nouvelle lanterne pour emprunter l'escalier. Utilisez à nouveau votre lanterne pour progresser à chaque fois que vous verrez un bloc gelé, et



récupérez les 100 rubis dans le coffre. Vous devrez allumer les torches dans la salle suivante pour éliminer les trois ennemis afin d'ouvrir la porte. Plus loin, allumez la torche du bas puis les suivantes afin d'atteindre le coffre contenant un fragment. Explotez le mur ouest pour récupérer une Petite Clé en éliminant tous les ennemis. Revenez dans la pièce précédente, continuez jusqu'au coffre contenant le fragment et allumez la torche pour débloquent le passage de gauche. Prenez le dernier fragment et déverrouillez la porte. Poursuivez jusqu'à la salle aux dalles colorées. Dans un premier temps, dédoublez-vous verticalement pour pousser le bloc en haut à droite. Ensuite, dédoublez-vous horizontalement pour pousser le bloc du dessous sur les dalles colorées. Poussez le bloc de gauche vers le bas une fois, et terminez en poussant le bloc du haut vers la droite pour quitter cette salle. Vous arrivez dans une pièce avec trois interrupteurs à actionner. Poussez le premier bloc de glace contre le bloc de gauche, et poussez le deuxième bloc de glace sur l'interrupteur du bas. Maintenant vous allez devoir vous dédoubler sur les dalles colorées, en contournant le gros bloc pour qu'il y ait un espace entre vos deux Link. A partir de là, slalomez jusqu'à pouvoir positionner vos personnages sur les deux derniers interrupteurs. La porte s'ouvre, vous permettant d'atteindre une salle où il suffit de pousser le bloc décalé par rapport aux autres afin d'ouvrir la porte suivante. Faites fondre le bloc de glace pour pouvoir vous dédoubler, et poussez le gros bloc vers la droite pour sortir. Allumez toutes les torches le plus rapidement possible et continuez en plongeant sous l'eau pour éviter de vous faire toucher. Dans la dernière salle, vous devrez détruire les jarres et exploser la paroi nord pour dévoiler un passage secret. Vous pouvez frapper les monstres volants lorsqu'ils descendent à votre niveau. N'hésitez pas à faire des allers-retours dans la pièce pour recharger vos vies, et marchez sur l'interrupteur pour créer un téléporteur rouge. Vous aurez besoin de la lanterne dans la salle suivante. Notez que vous pouvez l'utiliser pour brûler les toiles d'araignées. Vous avez deux vers géants à éliminer pour pouvoir continuer votre route. Tirez partie des blocs pour vous protéger. Après la passerelle de glace, prenez l'escalier et suivez le chemin jusqu'au levier. Vous pourrez le pousser en vous dédoublant. Cela aura pour effet de faire fondre le bloc contenant l'Elément, ainsi que celui qui contenait le boss. Quelques secondes plus tard, l'Elément est aspiré par l'ocorok géant. Laissez-vous tomber en contrebas et suivez-le dans son antre.

#### BOSS : Ocorok Géant

Vous constaterez vite que cet ocorok géant est trop rapide pour que vous puissiez le prendre par surprise. La méthode consiste à renvoyer les rochers qu'il lance à l'aide du bouclier jusqu'à ce qu'il s'entoure de glace, puis à brûler l'extrémité de sa queue avec la lanterne. Evitez de vous faire aspirer par sa trompe et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il explose. Vous obtenez ainsi l'Elément Eau. Prenez le réceptacle de coeur et quittez le donjon grâce au téléporteur.

### Bref détour en Hyrule

A peine sorti du donjon, Gustave, l'ancien roi d'Hyrule, vous contacte par télépathie et vous demande d'aller le trouver si vous voulez sauver la princesse. Son emplacement est indiqué sur la carte, mais avant cela, vous devez retourner au sanctuaire pour lier votre nouvel Elément à l'épée. Toutefois, il reste encore pas mal de petites choses à faire avant de continuer. Faites un assemblage avec Smith dans la maison de Link pour faire apparaître un coffre dans la colline de l'est, près du champ labouré. Vous y trouverez un Flacon. Rendez-vous sur le plateau de Bélet et passez le pont qui se trouve à l'ouest de la zone pour trouver une entrée en terre. A l'intérieur, creusez pour pouvoir faire un assemblage avec l'étrange mur afin d'ajouter un Goron à ceux qui creusent déjà dans la ferme Lon Lon. Faites un assemblage avec Genta l'Ancien dans le village des Minish, puis rendez visite au lutin qui se trouve dans la petite maison à gauche du tronc près de la souche. Il remplacera vos bombes par des Bombes à Télécommande. Vous pourrez toujours revenir le voir si vous préférez les anciennes. Faites un assemblage avec lui pour faire apparaître un coffre dans les Ruines du Vent qui contient le Grand Sac de Bombes. Faites un assemblage avec Tosshin, le maître de la montagne, pour ouvrir un passage dans la cascade au nord-est des marais. Il s'agit d'un dojo où le maître Gorô vous apprendra l'Attaque Tornade Eclair qui permet de réaliser l'attaque tornade plus rapidement. A droite de la cascade, vous verrez une grotte où vous n'aurez qu'à pousser les blocs de droite pour vous emparer d'un Quart de coeur (26). Dans la cité d'Hyrule, l'école est enfin ouverte. Tirez la statue pour dévoiler un passage secret à l'intérieur duquel vous devrez poser toute une série de bombes pour trouver 100 rubis. Retournez la jarre dans la salle de classe pour vous transformer, et sortez par le conduit de gauche pour trouver un fragment. Vous pouvez en avoir un autre en allumant les deux torches à l'étage de l'auberge. Un coffre contenant 200 coquillages se trouve enfermé dans un bloc de glace, dans les égouts à gauche de la bibliothèque. Empruntez l'échelle au sud-est des jardins pour entrer dans le dojo de Kussian et allumez les torches avec la lanterne pour qu'il vous enseigne la Lame Rayonnante. Cette technique permet de tirer des rayons quand Link possède tous ses coeurs. Faites un assemblage avec la marchande au palmier sur la place du marché pour faire apparaître un serpent d'or dans la colline de l'est. Faites un assemblage avec le Tingle vert près de la maison de Link pour faire apparaître un ocorok d'or au mont Gonggle. Faites un assemblage avec la fille blonde dans la maison avec le chat blanc pour faire apparaître un ocorok d'or au mont Gonggle. Enfin, faites un assemblage avec l'écolier dans la salle de classe pour faire apparaître un ocorok d'or dans la forêt. Trois fragments rouges sont cachés dans les marais.

Pour les obtenir, faites un assemblage avec le petit garçon au nez qui coule près de l'auberge trois fois pour qu'il fasse apparaître des nénuphars dans les marais. Miniaturisez-vous et empruntez les nénuphars pour récupérer les trois fragments. Rendez-vous dans la plaine nord et sortez par le nord-est pour atteindre la cascade de Sera. Grâce aux palmes, vous pouvez maintenant nager jusqu'au Quart de Coeur (27). Revenez dans l'écran précédent et cassez le bloc de pierre qui se trouve un peu plus bas pour repérer une fissure dans le sol. Jetez-vous en contrebas afin d'atteindre l'arbre qui scintille et foncez dedans pour dévoiler une souche. Miniaturisez-vous, empruntez la vigne et glissez-vous dans la fissure. Vous pouvez faire un assemblage avec le Minish sylvestre pour faire apparaître un coffre dans les ruines du vent. Il contient 200 coquillages. Revenez dans la plaine nord et jetez-vous dans l'eau au nord-ouest de la carte afin de remonter le courant entre les rochers jusqu'à la zone des jardins. Vous trouvez un coffre contenant 200 rubis. Contournez les rochers pour trouver un autre coffre renfermant 100 coquillages. Dans les marais, utilisez la souche au nord-ouest pour vous miniaturiser, puis utilisez le nénuphar et descendez au sud-est de la carte pour trouver une petite ouverture dans l'eau. A l'intérieur, vous trouverez un coffre avec un fragment du bonheur. Toujours dans cette grotte, passez la porte nord et éliminez les ennemis pour atteindre le Quart de Coeur (28). Vous trouverez facilement quels sont les blocs à pousser. A présent, allez dans la plaine sud et foncez dans l'arbre au sud-ouest pour trouver une souche. Utilisez-la pour entrer dans la petite maison au-dessus. Faites un assemblage avec le Minish pour que la sorcière de la forêt soit capable de concocter de la potion rouge.

Gardez votre taille minuscule et sautez dans l'eau pour trouver une petite ouverture au nord qui renferme un Quart de Coeur (29). Téléportez-vous dans la forêt, utilisez la souche pour vous miniaturiser et partez à l'ouest puis au nord pour trouver trois ouvertures côte à côte. La première mène à un fragment du bonheur ainsi qu'à un Quart de Coeur (30). Les deux autres ouvertures vous rapporteront deux fragments supplémentaires. Reprenez votre taille normale et quittez la forêt au sud-ouest pour atteindre la colline de l'est. Utilisez le champignon pour rejoindre une souche qui vous permet d'entrer dans une petite maison. Faites un assemblage avec le Minish pour faire pousser un haricot magique un peu plus haut. Il vous mènera à un Quart de Coeur (31) ainsi qu'à deux coffres contenant 200 rubis et 200 coquillages. Redescendez sur la terre ferme et passez dans l'écran du dessus pour entrer dans le champ labouré par les fermiers. Utilisez vos griffes pour creuser l'entrée de terre afin de trouver un mur étrange avec lequel vous pouvez faire un assemblage. Un troisième Goron viendra aider les deux autres dans la caverne de la ferme Lon Lon. Faites un assemblage avec le fermier du haut pour faire venir un quatrième Goron pour les aider. Le mur est enfin détruit. Si vous vous rendez là-bas, vous pourrez trouver un coffre de 200 rubis mais un autre mur bloque le passage pour aller plus loin. Faites un assemblage avec l'autre fermier pour faire apparaître un coffre dans les montagnes qui contient un fragment bleu. Rendez-vous à l'est de la colline de Sera et nagez pour atteindre une entrée de terre. Creusez pour trouver 50 rubis et 50 coquillages.

## Le Cimetière

Vous allez maintenant déjouer la vigilance des gardes dans les jardins en vous cachant derrière les haies. Au bout, coupez les buissons pour trouver une échelle qui mène à l'intérieur du château d'Hyrule. Vous pouvez enfin vous rendre au sanctuaire pour lier le troisième Élément à l'épée, ce qui vous permet d'apprendre à créer deux doubles de vous-même. Utilisez cette technique pour activer les deux interrupteurs qui ouvrent la porte de sortie. Empruntez l'échelle au nord-ouest de la plaine nord et créez deux doubles sur les dalles colorées pour pousser le bloc. Vous pouvez maintenant accéder au coffre qui se trouve un peu plus haut et qui contient 200 coquillages. Le chemin de gauche mène à la Vallée des Rois. Mieux vaut sortir votre lanterne pour vous repérer. Juste en bas des marches, vous pouvez poser une bombe contre le mur pour trouver une fontaine où réside une grande fée. Vous devez donner les réponses suivantes pour prouver votre bonne foi : première, deuxième, deuxième, première, deuxième et enfin deuxième. La fée vous cédera alors le Grand Carquois. Glissez-vous dans les arbres pour atteindre une zone labyrinthique où vous devez trouver les bonnes sorties. Pour cela, il vous suffit de lire les pancartes et de suivre les directions indiquées : haut, gauche, gauche, haut, droite et haut. Passez devant la grillée scellée et entrez dans la maison. Là réside Igor le fossoyeur qui accepte de vous donner la Clé du Cimetière. Malheureusement, un corbeau trouve le moyen de vous dérober la précieuse clé. Pour la récupérer, vous devez simplement foncer dans l'arbre où il est perché avec les bottes de Pégase. Vous pouvez maintenant entrer dans le cimetière. Faites un assemblage avec le fantôme pour que le patron du jeu des coffres dans la cité d'Hyrule mette en place un second niveau de difficulté pour son jeu. En poussant la tombe en haut à gauche, vous tomberez dans un caveau qui contient un Quart de Coeur (39). Créez deux doubles sur les dalles colorées pour pousser le grand bloc et ainsi atteindre le quart de coeur. De retour dans le cimetière, poussez la tombe centrale pour dégager un passage, et détruisez les pierres afin de dévoiler trois blocs colorés. Utilisez-les pour vous dédoubler, en prenant soin de faire apparaître vos doubles en dessous de vous. Vous pouvez maintenant faire le tour pour actionner les trois interrupteurs en même temps. La tombe du roi s'ouvre enfin.

## Le Tombeau des Rois

Une fois dans le tombeau, éliminez les deux momies pour récupérer la première Petite Clé. Au passage, vous notez le superbe remake du thème des donjons de Zelda 1. Tirez sur le champignon de gauche pour atteindre les trois portes, et ouvrez celle du milieu. Ensuite, utilisez les blocs colorés de gauche pour vous dédoubler en plaçant le vrai Link en haut à gauche, et slalomez sur la plate-forme mobile afin d'atteindre les interrupteurs. Vous gagnez ainsi une Petite Clé. Faites la même chose du côté droit en vous plaçant à gauche. Vous obtiendrez une autre Petite Clé. Ceci vous permet de déverrouiller les deux serrures qui empêchaient l'accès à l'escalier. Décidément, ces couloirs ne sont pas sans rappeler les salles du Zelda originel sur NES ! Plus loin, vous devez allumer quatre torches avec la lanterne pour faire apparaître quelques ennemis que vous devez obligatoirement combattre si vous voulez passer la porte. Vous arrivez enfin devant la stèle où repose l'âme de l'ancien roi d'Hyrule. Celui-ci vous offre alors un fragment du bonheur doré destiné à vous ouvrir la voie dans la source des eaux.

## La Source des Eaux

Revenez voir le fantôme du cimetière pour faire un assemblage avec lui afin de faire disparaître le fantôme du village. Vous pouvez enfin entrer dans la maison au sud-est du village en vous miniaturisant. Evitez les poussins qui vous attaquent et glissez-vous dans la cheminée. Une poule vous attend sur le toit pour faire un assemblage avec vous, ce qui a pour effet de faire apparaître un coffre à l'est de la forêt. Il contient un fragment rouge. Faites un assemblage avec le voyageur qui se trouve dans la maison en dessous de la poste pour créer un téléporteur au-dessus de la maison de Link dans la plaine sud. Vous vous retrouvez chez les éoliens. Le bâtiment comporte trois coffres avec des fragments. Dans une pièce, vous trouverez Gust, le grand-père malade. Aspirez le fantôme qui lui tourne autour avec le Pot Magique et prenez les 100 coquillages en récompense. La fin de cette quête ne pourra se faire qu'un peu plus tard. Rendez-vous maintenant sur la plaine nord et sortez par le nord-est afin d'atteindre une nouvelle partie de la cascade de Sera. Vous vous retrouvez juste devant la porte de la source des eaux, et n'avez qu'à faire un assemblage en utilisant votre fragment doré pour ouvrir la porte. Grimpez l'escalier pour sortir de la grotte, et escaladez la montagne jusqu'au symbole de téléportation. Entrez dans la caverne située au nord, faites exploser la paroi de droite pour récupérer 50 coquillages puis prenez les escaliers qui montent. Le coffre contient 100 rubis. Une fois en haut de la montagne, vous voilà dans la source Sera. Vous apercevez d'ailleurs le haut de la tête de Big Goron en arrière-plan. Jetez-vous dans la tornade géante pour atterrir au-dessus des nuages.

## Au-dessus des nuages

Parlez au premier personnage que vous voyez et faites un assemblage avec lui afin de faire apparaître une araignée d'or dans la cascade de Sera. Faites la même chose avec le second pour dévoiler une entrée sous la chute d'eau. Vous y trouverez un Quart de Coeur (32). Sautez dans le tourbillon rouge pour atteindre un coffre qui contient un fragment du bonheur doré. Ensuite, laissez-vous tomber dans le trou de droite et rejoignez la tornade rouge au nord. Creusez le nuage avec vos griffes, récupérez le fragment rouge dans le coin, et laissez-vous tomber dans le trou. Vous voilà devant un nuage où vous devez faire un assemblage avec votre fragment doré pour faire tourner l'un des moulins à vent. Remontez grâce au tourbillon rouge et planez jusqu'au nuage de gauche. Dans le trou, éliminez les deux requins pour trouver un autre fragment du bonheur doré. Remontez par le tourbillon rouge et creusez pour atteindre un autre tourbillon. Utilisez-le pour rallier le nuage au nord-ouest et vous trouverez un autre fragment du bonheur doré. En creusant un peu plus haut, vous trouverez également deux coffres contenant chacun 50 coquillages. Le nuage suivant comporte un trou où vous pourrez faire un assemblage avec un étrange nuage pour mettre en marche un autre moulin à vent. Contournez l'ennemi à l'aide d'une roulade pour passer. Remontez grâce au tourbillon rouge et continuez à progresser dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous trouverez d'abord un coffre avec 50 coquillages, puis un trou avec un autre fragment à assembler. Un troisième moulin à vent se met à tourner. Remontez grâce au tourbillon rouge situé juste à côté de l'étrange nuage, et récupérez le fragment du bonheur doré dans le coffre. Revenez au niveau du nuage étrange et empruntez cette fois le tourbillon rouge situé en bas à droite, puis sautez dans le trou. Éliminez les deux requins pour trouver un nouveau fragment du bonheur doré. Le coffre contient 50 coquillages. Empruntez le tourbillon pour planer jusqu'au nuage de droite, et creusez pour tomber dans un trou. Remontez grâce au tourbillon rouge et sautez dans le trou pour pouvoir faire un assemblage. Il ne reste plus qu'un moulin à vent encore immobile. Revenez à présent au point de départ, là où se trouvent les moulins à vent (téléportez-vous et empruntez la grande tornade si vous ne savez pas comment y aller) et faites un assemblage avec l'étrange nuage qui s'y trouve. A présent que tous les moulins à vent fonctionnent, une autre grande tornade apparaît. Sautez dedans pour trouver un symbole de téléportation, et entrez dans le bâtiment. Vous vous retrouvez à nouveau chez les éoliens, là où vous aviez sauvé le grand-père malade. Revenez le voir à l'étage pour qu'il vous offre l'Arc de Lumière. Notez que vous devez faire cette quête avant de compléter le palais du vent, autrement vous n'aurez plus la possibilité d'avoir les flèches de lumière. Au passage, faites un assemblage avec sa femme pour faire apparaître un coffre à la cascade de Sera. Il contient un

fragment bleu. Faites la même chose avec la dame du dessus pour qu'un serpent d'or apparaisse dans les marais. Prenez les trois fragments dans la pièce du fond et montez au dernier étage. Deux autres fragments se trouvent à côté du chef. Parlez-lui et faites un assemblage pour faire apparaître un coffre dans le cimetière de la Vallée des Rois. Il contient un fragment rouge. Reparez au personnage qui garde l'escalier et montez sur le toit du bâtiment afin de trouver la grande tornade qui mène au Palais du Vent.

## Le Palais du Vent

Ce donjon s'annonce un peu plus long que les précédents avec ses cinq étages. De plus, vous allez trouver un certain nombre de globes bicolores qui compliquent un peu les choses. A moins que cela ne soit pas évident, je ne préciserai pas à chaque fois qu'il y a un globe à activer. Par exemple, dans la première salle, vous devez simplement frapper les globes à chaque fois que vous aurez besoin de matérialiser un pont. Une fois parvenu au niveau des dalles colorées, utilisez le boomerang pour frapper le globe suivant, et n'oubliez pas que vous pouvez facilement détruire les squelettes à l'aide du Pot Magique. Utilisez les dalles de couleur pour vous dédoubler et poussez le grand bloc. Vous atteignez un nouvel écran. Slalomez au niveau de la plate-forme mobile pour atteindre la sortie. Marchez rapidement sur les dalles fissurées et montez les marches. Passez ensuite dans l'écran de gauche et activez le globe avec le boomerang. Pour créer le pont vertical, revenez sur le pont précédent et lancez le boomerang sur le globe. Ça marchera même si vous tombez dans le vide. Il y a ensuite toute une série de magiciens à détruire pour faire apparaître un grand coffre contenant la Cape de Roc qui permet de faire des sauts. Vous allez justement devoir l'utiliser pour sauter sur la plate-forme de droite. Revenez sur le grillage et sautez au niveau de la grille pour la retourner. En bas, vous trouvez un fragment rouge. Sautez sous la grille pour remonter, et revenez dans l'écran de gauche. Prenez de l'élan à partir de la plate-forme de gauche, et envolez-vous jusqu'au nuage. Les nuages sont disposés les uns au-dessus des autres, ce qui fait que pour monter dessus, vous devrez simplement sauter verticalement en maintenant le bouton avec la cape de roc. N'oubliez pas d'utiliser le boomerang pour figer les blobs électriques. Ne cherchez pas à sauter sur le grillage en bas, mais sautez plutôt sur la plate-forme de droite en évitant les ennemis dans les airs et quittez cet écran. Frayez-vous un passage entre les blocs en poussant les trois premiers vers le haut, puis le dernier vers la droite. Dédoublez-vous ensuite sur les dalles colorées pour frapper les quatre interrupteurs en même temps. Éliminez les ennemis en les retournant à l'aide du bouclier, et passez la porte de droite. Ici, le seul moyen de passer est d'attendre que les ventilateurs aient fini de souffler. Vous pouvez vous aider des trous et des blocs pour leur échapper. Une fois en bas, vous devrez utiliser le bâton sur le trou de manière à vous propulser sur la corniche. Plus loin, faites tourner la grille en sautant dessus, et faites pareil sur les plates-formes suivantes en prenant garde à ne pas tomber dans le vide. Répétez la même opération que tout à l'heure pour gravir la série de nuages. Utilisez les dalles colorées pour vous dédoubler, montez sur la plate-forme mobiles et slalomez pour atteindre le grand bloc. Une fois que vous l'aurez poussé avec vos trois Link, descendez les marches et passez dans l'écran suivant. Faites tomber les trois blocs de droite dans le vide et empruntez les plates-formes mobile en sautant de l'une à l'autre avec la cape de roc pour atteindre la grille. Plus loin, vous n'avez qu'à sauter sur les différentes grilles pour passer dans l'écran suivant. Là encore, utilisez le bâton pour vous propulser sur la corniche de droite, Positionnez-vous sur les dalles colorées en fonction des interrupteurs, dédoublez-vous et actionnez-les simultanément. Un socle apparaît pour vous permettre de vous miniaturiser. Glissez-vous dans le conduit et poussez les jarres afin de poursuivre jusqu'au socle de transformation suivant. Une fois repris votre taille normale, revenez dans l'écran précédent, envoyez le boomerang sur l'interrupteur et récupérez la Petite Clé. Passez la porte de droite qui vient de s'ouvrir, et utilisez la cape pour revenir au niveau de la porte scellée que vous pouvez maintenant déverrouiller. Gravissez la série de nuages, et continuez vers la gauche en évitant la soufflerie. Poussez les blocs, descendez les marches et utilisez la cape pour sauter vers la gauche en profitant du ventilateur pour aller plus loin. Déplacez-vous rapidement dans l'écran du dessus pour éviter les attaques de vos ennemis, puis montez sur le nuage le plus haut et élanchez-vous avec la cape pour atteindre la plate-forme en face. Finalement, vous accédez à un coffre qui contient un fragment bleu. Revenez un peu en arrière, sautez sur la plate-forme avec les nuages, mais ne cherchez pas à avoir le quart de cœur que vous voyez, vous ne pourrez l'avoir qu'en faisant un détour. Escaladez les nuages de manière à pouvoir atteindre le côté droit avec la cape, et montez à l'étage au-dessus.

Dans la salle du bas, si vous voulez éliminer les deux gardes proprement, je vous conseille de les provoquer pour qu'ils envoient leur masse d'arme dans votre direction, sautez deux fois pour éviter leur attaque et frappez-les tout de suite après. Vous obtenez une Petite Clé qui vous permet de déverrouiller la porte de gauche. Continuez dans cette direction pour arriver dans une nouvelle salle avec des dalles colorées. Poussez une jarre sur l'un des interrupteurs, et dédoublez-vous afin d'actionner les trois derniers mécanismes et sortez à gauche. Pour mettre en marche le ventilateur, vous devez simplement marcher sur l'interrupteur situé à côté. Elancez-vous ensuite dans le courant d'air à l'aide de la cape de roc pour atteindre le bas de l'écran. Quand vous essaieriez de franchir la porte, elle se refermera jusqu'à ce que vous ayez vaincu tous les ennemis de cette salle. Vous arrivez finalement devant un autre ventilateur éteint. Marchez sur l'interrupteur pour le mettre en marche, sautez dans le souffle d'air pour atteindre le haut de l'écran, et poussez le bloc



pour récupérer la Petite Clé dans le coffre. Poussez le bloc de droite pour sortir et éliminez la boule électrique avec le boomerang, ce qui vous donnera une fée. Vous pouvez maintenant déverrouiller la porte du haut pour obtenir la Grande Clé. La porte correspondante se trouve juste dans la salle de droite. Faites le grand saut, et apprêtez-vous à affronter un Darknut rouge. La méthode qui consiste à utiliser le bouclier pour parer ses coups avant de contre-attaquer fonctionne très bien, d'autant que vous pouvez le pousser dans le vide pour abrégé le combat. Un téléporteur bleu apparaît, reliant cet endroit à l'entrée du donjon. Plus haut, vous découvrez une nouvelle partie du palais plongée dans les ténèbres. Utilisez la lanterne pour y voir clair, et dirigez-vous vers la droite pour trouver la Boussole. Empruntez l'escalier ouest, puis rendez-vous dans la salle avec les deux squelettes rouges. Là, laissez-vous tomber dans le trou pour atterrir juste devant le coffre de la salle du dessous. Il contient une Petite Clé. De retour à l'étage, passez la porte sud et utilisez les dalles colorées pour vous dédoubler. Faites en sorte de laisser un espace vide entre chaque Link, de manière à pouvoir slalomer jusqu'aux interrupteurs. La porte de gauche s'ouvre. Sautez par-dessus les barres acérées à l'aide de la cape, et ouvrez le coffre pour trouver un autre Petite Clé. Revenez dans la salle de droite avec les dalles colorées, et déverrouillez la porte. Vous devez planer de tourbillon en tourbillon jusqu'à la porte nord. Utilisez la cape pour prendre un peu d'élan afin d'atteindre le tourbillon sud, puis progressez ainsi jusqu'à la porte. Un peu plus haut, placez-vous entre les deux interrupteurs et frappez-les rapidement pour ouvrir la porte de gauche. Elle vous permet de revenir en arrière si vous le désirez. Redescendez plutôt dans l'écran du bas et empruntez l'escalier qui mène à l'étage supérieur. Laissez-vous tomber dans le trou à gauche pour récupérer un fragment rouge après avoir vaincu deux magiciens. Passez ensuite la porte de droite et remontez l'escalier. Dans la salle située en haut à gauche, vous devrez vaincre trois magiciens si vous voulez obtenir la carte du donjon. Continuez dans la pièce de gauche et tirez le levier pour ouvrir la porte sud. Vous accédez ainsi à un nouvel escalier. Là, envoyez le boomerang sur le casque volant au moment où il se trouve près des blocs fissurés de manière à les faire exploser. Vous n'avez plus qu'à prendre la cape pour passer de l'autre côté. Commencez par actionner l'interrupteur situé près du coffre grâce au boomerang pour ouvrir la porte, puis allumez les torches sur la droite afin de faire apparaître le téléporteur rouge. Faites le tour de la pièce de manière à récupérer les 200 rubis dans le coffre près de l'interrupteur, et revenez tout à fait à gauche de la salle. Poussez les blocs dans le vide et utilisez la cape pour atteindre la porte au nord-ouest. Elle mène directement au Quart de Cœur (33) que vous aviez pu voir lors de votre ascension dans le palais. Vous serez obligé de vous laisser tomber dans le trou pour repartir. De retour dans la salle du téléporteur rouge, passez la porte centrale et empruntez l'escalier qui mène à l'étage supérieur. Faites exploser la paroi est, éliminez les squelettes et les magiciens, puis posez une bombe en haut du mur de gauche là où la paroi sonne creux. Dans la salle avec les casques explosifs, vous devez slalomer sans toucher un seul ennemi pour que la porte reste ouverte. Poussez les deux blocs pour quitter la pièce. Vous atteignez ainsi un coffre contenant une Petite Clé. Revenez au niveau de la salle où se trouvent de multiples fissures dans le sol, et laissez-vous tomber dedans. Déverrouillez la porte et progressez précautionneusement en utilisant la cape pour sauter au-dessus des pics, histoire de récupérer un fragment bleu. Au sud-est, poussez les deux blocs dans le vide et sautez sur la plate-forme en face. Deux séries de nuages se trouvent un peu plus haut. Commencez par la seconde si vous voulez récupérer facilement un fragment rouge. L'autre série de nuages vous conduit à la porte du boss. De l'autre côté, une gigantesque tornade vous propulse devant le maître du donjon.

### BOSS : Couple de Gyorgs

Un boss très étrange vous attend à la fin du Palais du Vent. Vous vous retrouvez en fait dans les airs, en train de marcher sur des sortes de raies qui font office de boss. Vous devez passer de l'une à l'autre pour éviter de tomber dans le vide. Pour vaincre la raie rouge, attendez de voir quelle configuration vont adopter ses yeux, et utilisez les dalles colorées sur son corps pour vous dédoubler de la même façon. Il ne vous reste plus alors qu'à frapper ses globes oculaires simultanément pour les détruire. Pour vaincre la raie bleue, vous devez d'abord monter dessus et attendre que l'un de ses yeux apparaissent pour le frapper. Le plus difficile est de ne pas tomber dans le vide alors qu'elle tente de vous repousser avec sa queue. Il faudra ensuite alterner les deux méthodes un bon moment avant d'en voir la fin. De temps en temps, vous pourrez aussi frapper directement l'oeil de la raie bleue depuis le corps de la raie rouge. Une fois le combat terminé, vous obtenez l'Elément Vent. Récupérez le réceptacle de cœur et quittez le donjon.

## Les derniers Préparatifs

Maintenant que vous êtes en possession des quatre éléments, vous pouvez revenir au sanctuaire pour reconstituer l'épée Minish. Mais avant d'entamer la dernière étape de l'aventure, il reste encore quelques petites choses à faire. Dans les bois perdus qui mènent au cimetière, suivez les directions que vous indique Igor, à savoir gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, pour trouver un coffre avec 200 coquillages. Vous n'avez ensuite plus qu'à aller au nord pour atteindre le cimetière. Faites un assemblage avec Igor dans le cimetière de la Vallée des Rois pour ouvrir un passage dans une tombe. Vous y trouverez 100 coquillages et un fantôme rose. Faites un assemblage avec le fantôme pour

dévoiler un passage sous le ruisseau près de la fontaine du village. Il mène à un coffre contenant 200 coquillages. Un second assemblage vous permet de détruire la barricade qui empêchait d'accéder au coffre au centre du bois de l'ouest. Il contient 100 coquillages. De retour au village, utilisez la cape pour sauter dans la cloche afin de trouver un Quart de Coeur (34). Miniaturisez-vous dans le bar et faites le tour par les maisons ouest pour atteindre l'ouverture de la fontaine. Grâce à votre cape, vous pouvez maintenant sauter par-dessus l'eau pour atteindre le Quart de Coeur (35) sur la gauche. Téléportez-vous au Lac Hylia et sautez sur les plates-formes à droite de Tingle pour atteindre le Quart de Coeur (36). Sautez plus haut pour atteindre l'entrée en terre, et creusez jusqu'à trouver une issue en bas à gauche. Elle débouche directement sur le Quart de Coeur (37) de la Ferme Lon Lon ! Au passage, vous pouvez trouver plusieurs fragments et des coquillages dans cette grotte. Dans un renforcement près du serpent, vous trouverez également un mur étrange avec lequel vous pourrez faire un assemblage. Ceci aura pour effet de faire venir un dernier Goron pour aider les autres dans la grotte où ils creusent un mur de pierre. Sur le côté droit, empruntez l'échelle pour trouver enfin l'accès au haricot géant du Lac Hylia. Il permet d'atteindre un autre Quart de Coeur (38) ainsi que 200 coquillages et 200 rubis. Rendez-vous à la grotte des Gorons près de la ferme, et glissez-vous entre eux pour récupérer le Flacon dans le grand coffre. Au village, faites un assemblage avec Din dans la maison rouge pour faire venir un papillon bleu à l'entrée des Ruines du Vent. Attrapez ce Papillon du Bonheur pour acquérir la capacité de décocher vos flèches plus rapidement. A présent que vous avez la cape, revenez voir le maître du dojo du village pour apprendre l'Attaque Plongeante. Rendez-vous dans la tombe située au sud-ouest des marais pour trouver le dojo de Teshin, premier du nom, où vous aviez déjà récupéré un quart de coeur. Il vous apprendra la Grande Tornade. Allez voir maintenant le maître Hasshin dont le dojo se trouve dans l'arbre du Lac Hylia, et faites un assemblage avec lui. Ceci créera un passage sous la chute d'eau dans la plaine nord. C'est là que se trouve le dojo de Shichirô. Ce maître vous apprend à faire durer encore plus longtemps la technique de la Grande Tornade. C'est une technique optionnelle : la Grande Tornade Prolongée. Allez voir maintenant Ksshin, dans le dojo au sud-est des jardins du château, et faites un assemblage avec lui. Il vous dévoilera un passage sous la cascade de Sera. Vous devez arriver par la ferme pour l'atteindre. Cette entrée donne accès au dojo de Mutsurô, qui vous apprend la technique du Dédoublement Eclair, pour accélérer le remplissage de la jauge de dédoublement. Si vous vous demandez comment accéder au coffre dans la zone avec les blocs fissurés, sous le village, voici la démarche à suivre. Utilisez les griffes pour creuser l'entrée en terre du village afin d'accéder facilement au premier petit rocher. Poussez-le dans le trou en dessous du coffre. Ensuite, descendez l'échelle dans le jardin de la maison du maire, dédoublez-vous en créant trois Link pour pousser le grand bloc, et poussez le second rocher. Enfin, laissez-vous tomber dans le puits et tirez la statue pour pouvoir amener le socle du coffre jusque dans le trou en bas de la salle. Tout ça pour obtenir 200 rubis. Pour le reste, je vous conseille d'aller faire un tour dans la section des Quêtes annexes pour voir ce qu'il vous reste à trouver avant de terminer le jeu.

## L'épée de Quatre

Si vous êtes prêt à entamer la dernière partie de l'aventure, glissez-vous incognito dans les jardins pour rejoindre le sanctuaire, et libérez le pouvoir du quatrième élément pour obtenir l'Epée de Quatre. Elle peut envoyer un rayon qui rend leur aspect normal aux gens pétrifiés, et vous permet de créer trois doubles de vous-même. Vous constatez que la stèle au nord s'affaisse, vous permettant d'atteindre une partie secrète du sanctuaire. Là, les vitraux vous apprennent où se trouve réellement la Force, mais Vaati, qui se cachait sous l'apparence du roi, a tout entendu et pétrifie toutes les personnes du château. Quittez la salle par le sud en vous dédoublant, et utilisez l'attaque tornade pour redonner vie aux individus pétrifiés. Vous devez vous éloigner pour que le rayon circulaire émis par votre épée frappe les individus pétrifiés. A peine êtes-vous sorti que vous constatez avec effroi ce que Vaati a fait du château d'Hyrule.

## Le Château des Ténèbres

Voici le tout dernier donjon du jeu. Si vous n'êtes pas fin prêt, sachez que la pièce du bas contient des jarres où vous pourrez faire le plein. Empruntez ensuite le chemin de gauche en éliminant les gardes porcins et progressez prudemment dans la salle avec les barrières de flammes. Vous pouvez pousser le blocs vers le bas en vous dédoublant. Plus haut, éliminez tous les ennemis de la salle à l'aide du boomerang, et posez une bombe sur le mur de droite. Miniaturisez-vous sur le socle, revenez dans la salle avec les barrières de flammes et lâchez-vous dans le trou. Glissez-vous dans le premier conduit que vous voyez, puis reprenez votre taille normale et actionnez l'interrupteur, ce qui a pour effet d'ouvrir les geôles. Vous pouvez maintenant libérer le roi dans la cellule de droite en utilisant l'attaque tornade avec votre épée. Ça ne marchera que si vous vous placez entre le mur de gauche et le roi. Dialoguer avec lui vous permettra d'obtenir une Petite Clé. Remontez à l'étage et repartez au niveau du promontoire avec les deux portes. La seule porte qui ne vous attaque pas lorsque vous essayez de l'ouvrir se trouve au sud. Un peu plus loin, vous atteignez le grand coffre qui contient la Carte du Donjon. Revenez au niveau de l'escalier qui se trouve en haut des marches de gauche et prenez-le. Notez que vous pouvez maintenant quitter le château afin de revenir chercher ce qui

pourrait vous manquer. Par exemple, c'est le moment de récupérer les Quarts de Coeur (42) et (44), ainsi que le Réceptacle de Coeur (45) qui vous sont détaillés dans la section dédiée aux Quarts de Coeur dans la partie Quêtes Annexes. De retour au rez-de-chaussée du château, allez au nord, puis bifurquez vers la gauche pour atteindre une salle où des statues vous envoient des boulets de canon. L'objectif consiste à se dédoubler sur les dalles colorées pour frapper simultanément les quatre boulets en direction des statues. Continuez ensuite jusqu'à atteindre une pièce constituée de dalles bleues. Vous devez marcher sur toutes les dalles une seule fois pour ouvrir la porte. Pour cela, suivez l'ordre suivant : 4 à droite, 1 en haut, 2 à gauche, 1 en haut, 2 à droite, 1 en haut, 3 à gauche, 2 en haut, 1 à droite, 1 en bas, 1 à droite, 1 en haut, 1 à droite, 1 en bas et enfin 1 à droite. En cas d'erreur, marchez sur l'interrupteur pour recommencer. L'énigme suivante consiste à activer quatre interrupteurs en vous dédoublant. S'il est facile de slalomer entre les blocs, il est plus difficile d'éviter le piège mobile. C'est pourquoi je vous conseille de partir lorsque le piège est en haut pour prendre de l'avance sur lui. Le coffre qui apparaît contient une Petite Clé. Servez-vous en pour ouvrir la porte verrouillée en haut des marches à droite de la première salle du rez-de-chaussée. En bas des marches, éliminez les sorciers et continuez jusqu'à une nouvelle salle avec des boulets de canon. La démarche est un peu plus compliquée puisqu'il faut non seulement trouver la bonne combinaison de dédoublement mais aussi le bon timing. Les dalles colorées forment un carré. Placez un Link dans le coin en bas à droite, un autre sur la ligne du dessus côté gauche, un troisième sur la ligne du dessus côté droit et un dernier dans le coin en haut à gauche. A partir de là, vous devez les placer juste en dessous de chaque statue pour frapper les quatre boulets au même moment. Une fois les quatre statues détruites, un passage s'ouvre au nord. Là, cherchez la partie du mur ouest qui sonne creux et posez une bombe pour dévoiler une ouverture. Plus loin, vous devez affronter un Darknut rouge. La technique du bouclier ne marche pas vraiment étant donné qu'il utilise parfois une attaque puissante imparable. Le mieux est donc de le provoquer pour essayer de le frapper par derrière ou sur le côté quand il vient de finir son attaque. Récupérez la Boussole dans le grand coffre de la salle de droite, puis revenez pousser le trône sur le côté pour dévoiler un souterrain. Aidez-vous de la lanterne pour progresser dans le noir jusqu'à l'escalier, et continuez vers la droite. Rappelez-vous que vous pouvez tuer la boule électrique autant de fois que vous voulez avec le boomerang pour récupérer des fées. Nous voilà au premier étage du château. Commencez par sortir à l'extérieur pour prendre les tourbillons qui mènent à une porte au sud. Là, vous devez vous dédoubler en évitant la barrière de flammes pour pousser le grand bloc un peu plus bas afin d'atteindre l'autre porte. Vous devez à nouveau emprunter une série de tourbillons pour accéder à une nouvelle entrée, mais ne l'empruntez pas tout de suite. Utilisez le boomerang sur l'interrupteur de gauche pour matérialiser un pont, et passez la porte suivante.

Dédoublez-vous sur les dalles colorées en vous disposant comme le sont les quatre mécanismes afin de les activer simultanément. La porte du nord s'ouvre, et vous devez vaincre deux gardes munis de masses d'armes pour faire apparaître le téléporteur rouge. Allez ensuite à gauche, puis en haut, et éliminez les bombes à l'aide du boomerang. Vous n'avez qu'à envoyer une de vos bombes sur les dalles fissurées juste avant que votre bombe explose pour les détruire. Si jamais vous possédez les bombes à télécommande, vous serez obligé d'utiliser le pot magique pour aspirer les ennemis explosifs afin de les envoyer rapidement sur les blocs fissurés. Ceci fait, montez sur la plate-forme mobile et utilisez la cape de roc en-dessous des grilles pour accéder au grillage. Là, activez les deux interrupteurs à l'aide du boomerang, puis redescendez afin de passer la porte nord qui vient de s'ouvrir. Plus loin, profitez de la présence de nombreuses boules électriques pour récupérer des fées avec le boomerang. Dans la salle du dessus, vous devez vaincre un Darknut noir assez similaire au rouge de tout à l'heure. Vous pouvez appliquer la même démarche que précédemment, mais également faire une roulade lorsqu'il prépare sa puissante attaque afin de passer dans son dos pour le frapper par derrière. Le battre aura pour effet de créer un téléporteur bleu et de faire venir toute une série de Darknuts dans quatre salles différentes. Faites le plein de fées dans la salle précédente et allez à droite pour affronter deux Darknuts. Utilisez le bouclier et enchaînez les parades et les roulades pour en venir à bout, puis refaites le plein de fées. En haut à droite, allumez les huit torches rapidement à l'aide de la lanterne en évitant les barrières de flammes pour ouvrir la porte nord. Éliminez les fantômes, puis allez à droite afin de trouver un escalier qui mène à un coffre contenant une Petite Clé. Revenez dans la salle où vous pouvez faire le plein de fées avec les boules électriques et allez à gauche pour affronter un Darknut rouge. Les portes s'ouvrent en haut et en bas de la salle. Si vous allez en haut, vous devrez veiller à ne pas vous faire prendre par les mains, autrement vous reviendriez au début du palais. Placez-vous en haut à gauche afin de viser rapidement les quatre yeux au nord de la pièce avec l'arc. La porte s'ouvre. Déplacez ensuite les deux blocs du bas pour passer, et laissez-vous tomber dans le trou. Notez que vous pouvez enflammer les momies avec la lanterne pour les transformer en squelettes. De retour en haut, activez l'interrupteur pour ouvrir la porte du bas, mais allez d'abord voir où conduisent les escaliers de gauche. Vous y trouverez en effet un coffre avec une Petite Clé. En bas, deux jarres vous permettent de faire le plein de coeurs. Retournez à présent dans la salle où vous avez vaincu le dernier Darknut, et dirigez-vous vers le bas. Passez la salle des bombes pour trouver deux autres Darknuts à abattre. Continuez vers le bas. Voilà une autre énigme qui consiste à marcher sur tous les blocs une seule fois pour atteindre l'issue. Faites 2 en bas, 1 à droite, 1 en bas, 1 à gauche, 3 en bas, 1 à droite, 1 en haut, 1 à droite, 3 en haut, 1 à droite, 1 en bas, 1 à droite, 1 en bas, 1 à gauche, 2 en bas, 3 à droite, 1 en haut, 1 à gauche, 3 en

haut, 1 à droite, 2 en bas et enfin 1 à droite. Allez au sud. Détruisez les fantômes, descendez et allez à gauche. Vous atteignez ainsi la salle située la plus au sud-ouest du premier étage. Empruntez d'abord l'escalier qui monte pour récupérer une nouvelle Petite Clé, puis descendez grâce à l'autre escalier afin de faire le plein d'objets. Repartez maintenant dans la salle où vous avez vaincu les deux derniers Darknuts, allez à droite dans la pièce du téléporteur rouge et affrontez le dernier Darknut dans la salle suivante. En bas, vous atteignez une pièce avec de nombreuses dalles colorées. Dédoublez-vous en formation losange de manière à vous placer au centre des interrupteurs. Vous n'avez plus qu'à frapper rapidement des deux côtés pour les activer afin d'ouvrir la porte de droite. Détruisez les sorciers et marchez sur l'interrupteur pour descendre un escalier qui mène à une Petite Clé. Regagnez maintenant la salle du téléporteur bleu, au-dessus de celle où vous pouvez faire le plein de fées, et montez pour ouvrir les quatre blocs verrouillés. Sous les jarres de droite, vous pouvez vous dédoubler afin de pousser le grand bloc qui empêche l'accès au coffre. Il contient la Grande Clé. Empruntez à présent le téléporteur bleu, puis le téléporteur rouge afin de vous retrouver devant la porte du boss. Vaati vous met en garde, mais vous n'en avez cure. Éliminez d'abord le premier garde sur le pont. Ensuite, dédoublez-vous pour actionner les quatre interrupteurs, et passez la porte nord. Utilisez les techniques acquises pour vous débarrasser des trois puissants Darknuts sans subir trop de dommages, puis passez la porte nord pour trouver enfin Vaati et la princesse Zelda.

## BOSS

1ère forme : Vaati, Prince du Mal

Cette première forme n'est pas forcément la plus facile, car vous pouvez facilement subir des dommages importants. L'idée consiste à détruire les petits yeux qui entourent Vaati de manière à pouvoir ensuite frapper l'oeil principal qui apparaît sur lui. Évitez au maximum tous ses types d'attaques et faites des roulades pour les esquiver. Au bout d'un moment, les yeux disparaissent et Vaati se retrouve entouré de sphères noires qui tirent des rayons. Vous ne pouvez les faire disparaître qu'en les aspirant avec le pot magique. Frappez ensuite les yeux comme précédemment.

2ème forme : Avatar de Vaati

Vaati prend la forme d'un oeil géant entouré de petits yeux. Ne cherchez pas à les frapper tous en même temps. Utilisez l'arc sur les petits yeux pour que quatre d'entre eux deviennent rouge, puis dédoublez-vous sur les dalles colorées en alignant votre formation sur celle des yeux pour pouvoir les frapper simultanément à l'épée. A ce moment-là, l'oeil central devient vulnérable à votre épée.

Lorsque vous aurez vaincu Vaati, vous pourrez enfin libérer la princesse Zelda de sa prison de pierre en utilisant l'attaque tornade de votre épée. Fuyez au sanctuaire en prenant les directions suivantes. Descendez d'abord l'escalier de gauche, puis suivez le chemin jusqu'à pouvoir sortir au nord et accéder au sanctuaire. Notez que la porte sud vous permet de faire le plein d'objets et de fées avant de continuer. Malheureusement, Vaati se met à nouveau en travers de votre route.

## BOSS

3ème forme : Vaati, Grand Avatar

Vaati apparaît désormais sous la forme d'un oeil entouré de deux bras. La première chose est de se débarrasser de ces deux membres. Pour cela, attendez que l'un des bras plonge dans le sol et ressorte un peu plus loin pour le retourner à l'aide du bâton. Tout de suite après, montez sur le socle pour vous miniaturiser, et entrez à l'intérieur de ce bras pour y trouver des yeux. Cherchez celui dont la pupille est de travers pour le détruire à coups d'épée afin de faire exploser le bras. Recommencez la même démarche avec l'autre bras, en sachant que vous devrez cette fois recourir à la lanterne pour y voir quelque chose. A présent, vous devez vous dédoubler sur les dalles colorées pour renvoyer les éclairs en même temps sur les quatre petits yeux. De cette manière, l'oeil principal devient vulnérable. Frappez-le à l'épée jusqu'à ce que mort s'ensuive. Vos efforts sont récompensés par une scène de fin digne de ce nom.

## Quêtes annexes

### Les Trois Grandes Fées

- Au Mont Gonggle. Utilisez la bague d'escalade pour grimper sur la falaise ouest et longez le mur de droite pour arriver sur une petite plate-forme. Posez une bombe contre la paroi pour trouver une grotte qui sert d'asile à une Grande Fée. Jetez une bombe dans la fontaine et choisissez la réponse la plus honnête. Elle vous offrira alors le Grand Sac de Bombes.
- Sortez par le chemin sud de la Ferme Lon Lon jusqu'à la Colline de l'Est. Descendez les marches et utilisez le bâton sauteur sur le trou pour monter sur la corniche. Elle mène à une portion de la forêt où se trouve un arbre qui sert d'abri à

une Grande Fée. Acceptez de lui donner tous vos rubis, et elle vous cédera la Grande Bourse.

- Dans la Vallée des Rois. Juste en bas des marches, posez une bombe contre le mur pour trouver une fontaine où réside la grande fée. Vous devez donner les réponses suivantes pour prouver votre bonne foi : première, deuxième, deuxième, première, deuxième et enfin deuxième. La fée vous cédera alors le Grand Carquois.

## Les Quatre Flacons

(A) - Au Plateau de Bélet. Empruntez l'échelle qui se trouve légèrement au sud et posez une bombe sur la paroi de droite. Equipez votre bouclier et renvoyez la pierre que vous lance le Mojo pour obtenir un flacon.

(B) - Dans le bar, déplacez l'étagère vers la gauche et miniaturisez-vous pour monter au-dessus. Entrez dans l'ouverture, sortez par la droite et pénétrez dans le toit du magasin. Récupérez les 10 coquillages dans le coffre puis descendez l'escalier. Lorsque vous reprenez votre taille normale derrière le comptoir, le vendeur vous voit essayer de prendre le flacon. Vous devez accepter le marché qui consiste à apporter la pâtée contenue dans le flacon au chien Brutus afin de récupérer le précieux flacon. Rendez-vous donc au Lac Hylia, et versez la pâtée dans la gamelle du chien qui se trouve à l'intérieur de la maison rouge. En récompense, vous pouvez garder le flacon.

(C) - Faites un assemblage avec Smith dans la maison de Link pour faire apparaître un coffre dans la colline de l'est, près du champ labouré.

(D) - Lorsque vous aurez fait tous les assemblages requis auprès des murs étranges, rendez-vous à la grotte des Gorons près de la ferme, et glissez-vous entre eux pour récupérer le Flacon dans le grand coffre. L'emplacement des murs étranges est indiqué un peu plus bas.

## Les Quarts de Coeur

(1) - Dans la Forêt de Tyloria. Il se trouve sur la gauche, juste après avoir vu la scène où le bonnet se fait agresser par des octoroks.

(2) - Dans le Village des Minish sylvestres. Longez le côté droit pour atteindre un pont au nord-est qui mène au quart de coeur.

(3) - Dans le Temple de la Forêt. Utilisez le Pot Magique dans la salle du sous-boss pour enlever les toiles d'araignées, puis empruntez la porte sud pour trouver le quart de coeur.

(4) - Dans le Temple de la Forêt. Aspirez toute la poussière dans la salle la plus au nord du premier sous-sol et marchez sur l'un des socles pour faire apparaître un téléporteur bleu. De retour dans la première salle du donjon, empruntez ce téléporteur pour arriver juste devant le quart de coeur.

(5) - Dans la Plaine Sud. Assemblez un fragment du bonheur avec le musicien du village qui vous donne le sac du bonheur pour ouvrir un passage dans un arbre.

(6) - Au sud-est du Mont Gonggle, vous devez arriver par le nord-est du pied du Mont Gonggle. Dirigez-vous vers la muraille au nord entre les deux arbres, et posez une bombe contre le mur.

(7) - Dans la Grotte de Feu (2ème donjon), dans la salle centrale du 1SS. A partir de la salle où le chariot est renversé, suivez les rails au-dessus de la lave de manière à accéder à la partie droite. Faites exploser la paroi sud afin de récupérer le quart de coeur.

(8) - Dans la Plaine Nord d'Hyrule, posez une bombe sur le rocher ouest près de la pancarte et glissez-vous dans la grotte en bas des marches. Descendez les escaliers pour aller chercher le quart de coeur.

(9) - Au mont Gonggle, escaladez quatre séries de parois sur la droite et entrez dans la caverne où se trouvent des dalles de couleur. Utilisez votre technique de dédoublement pour ouvrir la porte, et récupérez le quart de coeur.

(10) - Dans la Forêt de Tyloria, à l'ouest de la maison de la sorcière, près du petit ruisseau.

(11) - Cascade de Sera. Au nord-ouest de la Ferme Lon Lon, utilisez le bâton sur le trou pour monter sur la corniche afin d'accéder à la Cascade de Sera. Vous y trouverez un quart de coeur.

(12) - Dans les Jardins du château, coupez les buissons au sud-est pour trouver une échelle secrète qui mène à un dojo où se trouve un quart de coeur.

(13) - Dans la Cité d'Hyrule. Assemblez un fragment du bonheur avec l'homme qui habite dans la maison jaune en dessous de l'école pour découvrir un passage secret dans la fontaine des jardins du château.

(14) - Dans la Cité d'Hyrule. Entrez dans le bar. Renversez la jarre pour devenir minuscule, sortez par le petit conduit et grimpez sur la vigne à droite pour entrer dans l'hôtel par l'arrière. A l'intérieur, reprenez votre taille normale afin de récupérer le quart de coeur.

(15) - Dans les Marais de Tabanta. Poussez la tombe au sud-ouest des marais pour trouver un dojo avec un quart de coeur.

(16) - Dans les Ruines du Vent. Utilisez la première souche pour descendre le long des vignes dans l'écran de gauche. De cette façon, vous pourrez atteindre une corniche qui donne accès à une grotte au bout de laquelle se trouve le quart

de coeur.

(17) - Dans la Forteresse du Vent, troisième donjon. Laissez-vous tomber dans le trou du deuxième étage en étant minuscule, et passez par le conduit de droite pour trouver la salle du quart de coeur.

(18) - Dans la Cité d'Hyrule, sur la place du marché. Entrez dans le hall des monstres, indiqué par un fantôme violet. Si vous réussissez à éliminer tous les monstres, vous obtiendrez un quart de coeur.

(19) - Dans la Mine de Melta, faites un assemblage avec Melta pour faire pousser un haricot au nord-ouest de la carte, vous permettant d'accéder à un nuage sur lequel se trouve un quart de coeur.

(20) - Au Mont Gonggle. Escaladez la paroi ouest jusqu'à ce que vous arriviez au pied de l'échelle qui se trouve au nord-ouest de la carte. Là, vous pouvez dégager une entrée de terre avec vos griffes pour trouver un quart de coeur.

(21) - Téléportez-vous au Lac Hylia et entrez dans la petite maison Minish près de la souche pour faire un assemblage de fragment. Il vous permet de dégager l'accès à un arbre situé dans les Bois de l'Ouest. Vous y trouverez un quart de coeur.

(22) - Dans la ferme Lon Lon, utilisez vos bottes de Pégase pour foncer sur l'arbre qui scintille afin de dévoiler une souche qui permet de se miniaturiser. Utilisez-la pour entrer dans la fissure au bout de laquelle vous trouverez un quart de coeur.

(23) - Au Lac Hylia. Plongez dans le petit bassin à côté de la maison au toit rouge.

(24) - Au Lac Hylia. Nagez vers l'extrémité sud du lac pour atteindre un quart de coeur.

(25) - Au Lac Hylia. Nagez vers l'ouest pour trouver un arbre qui fait office de dojo.

(26) - Dans les Marais. Une fois que vous aurez les palmes, entrez dans la grotte au nord-est et poussez les blocs de droite pour avoir le quart de coeur.

(27) - Cascade de Sera. Rendez-vous dans la plaine nord et sortez par le nord-est pour atteindre la cascade de Sera. Grâce aux palmes, vous pouvez nager jusqu'au quart de coeur.

(28) - Dans les Marais, utilisez la souche au nord-ouest pour vous miniaturiser, puis utilisez le nénuphar et descendez au sud-est de la carte pour trouver une petite ouverture dans l'eau. A l'intérieur, passez la porte nord et éliminez les ennemis pour atteindre le quart de coeur.

(29) - Foncez dans l'arbre au sud-ouest de la Plaine Sud pour trouver une souche. Utilisez-la pour vous miniaturiser et sautez dans l'eau pour trouver une petite ouverture au nord qui renferme un quart de coeur.

(30) - Téléportez-vous dans la Forêt, utilisez la souche pour vous miniaturiser et partez à l'ouest puis au nord pour trouver trois ouvertures côte à côte. La première mène à un quart de coeur.

(31) - Quittez la Forêt au sud-ouest pour atteindre la colline de l'est. Utilisez le champignon pour rejoindre une souche qui vous permet d'entrer dans une petite maison. Faites un assemblage avec le Minish pour faire pousser un haricot magique un peu plus haut qui mène à un quart de coeur.

(32) - Au-dessus des nuages. Faites un assemblage avec le deuxième personnage éolien pour dévoiler une entrée sous la chute d'eau de la cascade de Sera.

(33) - Le Palais du Vent. Poussez les blocs de la salle centrale dans le vide au 3ème étage (celle où se trouve le téléporteur rouge) pour atteindre une porte avec la cape de roc. Le pont nord vous mène directement au quart de coeur.

(34) - Dans la Cité d'Hyrule. Utilisez la cape de roc pour sauter dans la cloche du village.

(35) - Dans la Cité d'Hyrule. Miniaturisez-vous pour entrer dans la grotte de la fontaine, et utilisez la cape de roc pour sauter vers la gauche au-dessus de l'eau.

(36) - Téléportez-vous au Lac Hylia et sautez sur les plates-formes à droite de Tingle pour atteindre le quart de coeur. Vous devez avoir la cape de roc.

(37) - Ferme Lon Lon. A partir du quart de coeur (36), sautez plus haut pour atteindre l'entrée en terre, et creusez jusqu'à trouver une issue en bas à gauche.

Elle débouche directement sur le quart de coeur de la Ferme Lon Lon.

(38) - Dans la grotte du Lac Hylia. A partir du quart de coeur (36), sautez plus haut pour atteindre l'entrée en terre, et creusez du côté droit pour trouver une échelle qui mène au haricot géant du Lac Hylia. Il permet d'atteindre un autre quart de coeur.

(39) - Dans le cimetière de la Vallée des Rois. Poussez la tombe de gauche et dédoublez-vous pour pousser le grand bloc.

(40) - Lorsque vous arrivez dans la partie principale du Mont Gonggle, dirigez-vous vers la muraille au nord, et posez une bombe contre le mur entre les petits rochers. Vous trouverez dans cette grotte des fées que vous pouvez capturer dans votre flacon, ainsi qu'un quart de coeur.

(41) - Dans la Cité d'Hyrule. Allez jusqu'au bout du jeu de la chasse aux cocottes. Il y a dix épreuves à passer et la dernière consiste à attraper 3 poules en 55 secondes.

(42) - Miniaturisez-vous dans l'école de la cité d'Hyrule, après avoir placé les quatre éléments, et allez au bout du passage sous les herbes, dans la cours de récréation. Dédoublez-vous pour pousser la pierre avec vos quatre Link afin de récupérer le quart de coeur.



- (43) - Dans la cité d'Hyrule. Récupérez les 136 figurines à la loterie pour récupérer un objet que vous montrerez à l'homme assis à l'extérieur du bar pour qu'il vous ouvre une pièce où se trouve le quart de coeur, mais aussi 600 rubis et le Sound Test. Vous devez avoir terminé le jeu et sauvegardé votre partie pour obtenir les 6 dernières figurines.
- (44) - Vous devez aller voir le Minish qui habite la maison sur l'eau, au nord-est du village Minish de la forêt (il vous faut les palmes). Vous devez ensuite faire un premier assemblage avec lui de manière à ce qu'il vous permette d'accéder à l'entrée en terre dans la cascade de Sera. Creusez pour trouver le quart de coeur.
- (45) - Faites un second assemblage avec le Minish du Quart de Coeur (44) pour qu'il dévoile une fissure près de la souche du Lac Hylia. Au bout du parcours piégé, vous trouverez un vieux Minish qui vous donnera un Réceptacle de Coeur. Il ne s'agit pas d'un Quart de Coeur mais bien d'un Réceptacle de Coeur, comme ceux qu'on trouve après avoir vaincu les boss des donjons.

## Les Précis d'Escrime

- Attaque Tornade : Allez voir Tesshin dans le dojo de la cité d'Hyrule lorsque vous avez la première épée du jeu.
- Lame Rayonnante : Empruntez l'échelle au sud-est des jardins pour entrer dans le dojo de Kusshin et allumez les torches avec la lanterne pour qu'il vous enseigne sa technique.
- Charge : Après avoir obtenu les Bottes de Pégase, revenez voir le maître du dojo de la cité d'Hyrule.
- Rayon de Ténacité : Un arbre au sud-ouest du Lac Hylia sert de dojo au maître Hasshin.
- Attaque Brise-Rocs : Après avoir vaincu le boss de la Grotte de Feu (second donjon) et entendu l'histoire d'Excelo, revenez voir le maître du dojo de la cité d'Hyrule.
- Estocade Roulée : Au mont Gonggle, escaladez quatre séries de parois sur la droite et entrez dans la caverne où se trouvent des dalles de couleur. Utilisez votre technique de dédoublement pour ouvrir la porte pour entrer dans le dojo de Tosshin.
- Attaque Plongeante : Dès que vous avez la cape, revenez voir le maître Tesshin du dojo du village pour apprendre l'Attaque Plongeante.
- Grande Tornade : Rendez-vous dans la tombe située au sud-ouest des marais pour trouver le dojo de Tesshin, premier du nom. Il vous apprendra la plus puissante des techniques : la Grande Tornade.
- Attaque Tornade Eclair (optionnelle) : Faites un assemblage avec Tosshin, le maître de la montagne, pour ouvrir un passage dans la cascade au nord-est des marais. Il s'agit d'un dojo où le maître Gorô vous apprendra l'Attaque Tornade Eclair.
- Grande Tornade Prolongée (optionnelle) : Allez voir le maître Hasshin dont le dojo se trouve dans l'arbre du Lac Hylia, et faites un assemblage avec lui. Ceci créera un passage sous la chute d'eau dans la plaine nord. C'est là que se trouve le dojo de Shichirô. Ce maître vous apprend à faire durer encore plus longtemps la technique de la Grande Tornade.
- Dédoublement Eclair (optionnelle) : Allez voir Kusshin, dans le dojo au sud-est des jardins du château, et faites un assemblage avec lui. Il vous dévoilera un passage sous la cascade de Sera. Vous devez arriver par la ferme pour l'atteindre. Cette entrée donne accès au dojo de Mutsurô, qui vous apprend comment accélérer le remplissage de la jauge de dédoublement.

## Les Gorons

Vous devez remplir cette quête jusqu'au bout pour obtenir le dernier des quatre Flacons.

- Au Mont Gonggle, escaladez la paroi ouest jusqu'à ce que vous arriviez au pied de l'échelle qui se trouve au nord-ouest de la carte.
- Là, vous pouvez dégager une entrée de terre avec vos griffes pour trouver, sur le côté droit de la grotte, un mur étrange avec lequel vous devez faire un assemblage pour faire venir un Goron dans la grotte de la ferme.
- Entrez dans la grotte située juste à gauche de la maison de la sorcière, et creusez jusqu'au bout pour trouver un mur étrange.
- Sur le plateau de Bélet, passez le pont qui se trouve à l'ouest de la zone pour trouver une entrée en terre. A l'intérieur, creusez pour pouvoir faire un assemblage avec l'étrange mur afin d'ajouter un Goron à ceux qui creusent déjà dans la ferme Lon Lon.
- Dans le champ labouré par les fermiers. Utilisez vos griffes pour creuser l'entrée de terre afin de trouver un mur étrange avec lequel vous pouvez faire un assemblage.
- Faites un assemblage avec le fermier du haut dans le champ labouré pour faire venir un autre Goron.
- Grâce à la cape de roc, atteignez l'entrée en terre au nord du Lac Hylia et creusez dans la grotte jusqu'à trouver un renforcement près du serpent. Vous pourrez faire un dernier assemblage avec un mur étrange.

## Le Bouclier Miroir

Vous ne pouvez obtenir cet objet qu'après avoir terminé le jeu. Lorsque vous aurez vaincu le boss final, acceptez de sauvegarder votre partie, puis rechargez-la. Vous devez également avoir terminé la quête des Gorons pour que le sixième Goron vous propose de faire un assemblage de fragment. Ceci permettra de faire apparaître Biggoron en haut de la cascade de Sera. Vous devrez lui donner votre bouclier et vous en passer pendant un certain temps pour qu'il vous donne en échange le Bouclier Miroir qui permet de tirer un rayon si vous parez une attaque de projectile.

## La Quête des Nectars Secrets

A partir d'un certain stade de l'aventure, vous trouverez un Minish sylvestre à l'intérieur du tonneau du village Minish. Il se trouve en haut à droite, derrière les caisses. Il projette de créer une nouvelle espèce de Tyloriane, mais il a besoin d'ingrédients. Vous devrez dans un premier temps lui apporter du lait que vous achèterez à Malon, sur la place de la Cité d'Hyrule. Vous devrez patienter un moment avant qu'il réussisse à faire éclore une Tyloriane jaune. Vous pourrez maintenant acheter du nectar jaune chez le vendeur de nectar sur la place du marché afin de trouver des rubis plus facilement. Revenez voir le Minish sylvestre et apportez-lui de l'eau du Gonggle. Attendez un peu, parlez au vendeur de nectar, puis revenez voir le Minish pour constater qu'une Tyloriane bleue a éclos. Vous pouvez maintenant acheter du nectar bleu chez le vendeur afin de trouver plus d'objets tels que des bombes ou des flèches. Revenez voir le Minish et donnez-lui un flacon contenant une potion rouge prise chez la sorcière. Ceci permet de créer du nectar orange qui fait apparaître des fées plus fréquemment.

## Méthodes pour trouver les fragments

- Coupez et cassez tout ce que vous pouvez : herbe, jarres, ennemis.
- Passez la nuit à l'hôtel de la cité d'Hyrule et choisissez la chambre en fonction de la couleur du fragment que vous cherchez (vert = 50 rubis, bleu = 200, rouge = 400).
- Achetez un fragment au Goron sur la place du marché (vert = 300, bleu = 400, rouge = 500 rubis)
- Creusez le sol avec vos griffes de taupe, par exemple dans la zone de la maison de la sorcière.
- Achetez du Nectar Blanc au vendeur de nectar sur la place du marché pour trouver plus facilement des fragments du bonheur.

## Les Figurines

Les six dernières figurines ne peuvent être obtenues qu'une fois le jeu terminé. Lorsque vous les aurez toutes, le patron de la loterie vous donnera un objet que vous montrerez à l'homme assis à l'extérieur du bar pour qu'il vous ouvre une pièce où se trouve un quart de coeur, mais aussi 600 rubis et le Sound Test.

1. Link
2. Link & Exelo
3. Princesse Zelda
4. Exelo
5. Vaati le sorcier
6. Dartas, Roi d'Hyrule
7. Tengaro le ministre
8. Smith
9. Hagar
10. Mail
11. Stamp
12. Sopor
13. Left
14. Bill
15. Phill
16. Fouyaya
17. Shimaro
18. Gantarro
19. Anju
20. Rocoli
21. Anasna
22. Terry
23. Postier



24. Hermite du Mont Gonggle
25. Mamie Molblin
26. Igor
27. Esprit de Gustave
28. Syrup
29. Grande Fée Papillon
30. Grande Fée Mirage
31. Grande Fée Libellule
32. Poemoon
33. Nayru
34. Farore
35. Din
36. Papillons du Bonheur
37. Ghinya
38. Festa
39. Genta
40. Minish Sylvestre
41. Bookta
42. Minish citadin
43. Melta
44. Minish montagnard
45. Goron
46. Vaati le Minish
47. Sujets du roi
48. La bibliothèque
49. Les frères Tesshin
50. Baker & Powder
51. L'école
52. Le café de Mama
53. L'aubergiste
54. Jill et ses amis
55. Les charpentiers
56. Les amoureux
57. Le peuple d'Hyrule 1
58. Le peuple d'Hyrule 2
59. Le peuple d'Hyrule 3
60. Les cocottes
61. La Ferme Lon Lon
62. Les Eoliens
63. Gust et le fantôme
64. Les aspirants lutins
65. Hamate & Toricot
66. Goron marchand
67. Face et Cieux
68. Splouche
69. Scarabée-ciseaux
70. Ver de terre
71. Carapique
72. Statue d'Eyegore
73. Peste marchande
74. Armos
75. Chauve-souris
76. Keaton
77. Ghini
78. Gibdo
79. Voum

80. Spark
81. Darknut
82. Darknut Rouge
83. Stalker
84. Blob Rocheux
85. Tehl
86. Mimopoorte
87. Peahat
88. Hiploop
89. Fall Master
90. Floor Master
91. Taupes Acrobates
92. Bombe Soldat
93. Bombouée
94. Like Like
95. Rubis Like
96. Rope
97. Rocheroule
98. Chevalier Fléau
99. Heiji
100. Molblin Lancier
101. Molblin Archer
102. Piranha des nuages
103. Coccipique
104. Flap
105. Poire
106. Sorcier
107. Sorcier de Feu
108. Sorcier de Glace
109. Wisp
110. Octorok
111. Oktorok d'Or
112. Araknon d'Or
113. Rope d'Or
114. Corbos & Taxos
115. Lakitu
116. Stalfos
117. Grouilleur
118. Blob
119. Araknon
120. Piège
121. Leever
122. Chenille
123. Blob piquant
124. Octorok Géant
125. Couple de Gyorgs
126. Biggoron
127. Blob Vert Géant
128. Gleeok
129. Ohisse
130. Blob Bleu Géant
131. Zelda et Link
132. Exelo le Minish
133. Darknut Noir
134. Vaati, Prince du Mal
135. Avatar de Vaati
136. Vaati, Grand Avatar

## FAIRE VOLER ZELDA

Pendant votre fuite vers le Sanctuaire, après avoir détruit la deuxième forme de Vaati, utilisez votre cape de roc et Zelda s'envolera toute seule avec vous.

## LINK DEVIENT ORANGE

Après avoir aidé Din, Farore ou Nayru à trouver une maison, rendez-vous chez l'une d'elles afin de vous procurer une amulette. Utilisez-la et allez dans le Café près de maître Tesshin et attendez que les effets se dissipent : Link devient orange !

## COMPRENDRE LE LANGAGE DES MINISH

Afin de comprendre ce que disent les Minish, il vous suffit tout bêtement de lire leurs paroles à l'envers.

## VAINCRE LES GIBDOS

Si vous voulez vaincre les Gibdos sans trop de soucis, brûlez-les avec la Lanterne. Ils redeviendront des simples Stalfos.

## VAINCRE LES BLOBS GRIS

Exécutez simplement une attaque tournoyante sur ces derniers afin de les tuer. Cela fonctionne même s'ils sont en boule.

## COULEUR DE LINK AU DÉMARRAGE

Si vous sauvegardez en tenue rouge, bleue, ou violette, lorsque vous retournerez à l'écran titre et à l'écran de sélection de la partie, Link aura ces mêmes habits !

## RETROUVER UN BOUCLIER MIROIR

Si vous perdez votre Bouclier Miroir, allez racheter un Petit Bouclier à la cité, et allez voir Biggoron, ce dernier fera de votre Petit Bouclier un Bouclier Miroir.

# The Starship Damrey

© Level-5 2013

+ D'INFOS

FORUM

## SOLUTION COMPLÈTE

### Cheminement

#### Prologue

Cliquez sur l'interrupteur bas à gauche au démarrage et suivez les indications. Rentrez les données de directions suivantes : Up, down, left, right puis tapez " S " en guise de clé, puis " Call ", puis " 34674 ". Résolvez le problème A-32 = 128 (A = 160) puis tapez " End " puis " Reset ", afin de passer à l'étape suivante.

#### Entrée dans ADAM

Après l'échec de la reconnaissance vocale, résolvez les énigmes.

Sélectionnez le Robot AR-1 et foncez à plusieurs reprises sur le robot AR-7 pour le rendre opérationnel, puis sélectionnez ce dernier. Dirigez le robot sur la gauche du mur d'en face (à partir de votre point de départ dans ce niveau), puis interagissez en pressant le bouton A.

Dirigez-vous ensuite sur la gauche de la pièce et interagissez cette-fois avec le poster indiquant 6 symboles, comme indiqué lors de la précédente étape. Tournez-vous et repartez de l'autre côté de la pièce pour interagir avec le robot caché dans le coin à droite, d'abord sa tête (" Head "), puis son corps (" Body ") et enfin ses jambes (" Legs ") en choisissant " Check " puis " Pocket ", puis " Id Card ", afin de récupérer son pass.

Ouvrez maintenant la porte en sélectionnant " unlock ". Avancez pour entrer dans la pièce et interagissez avec l'ascenseur (Elevator L). Impossible d'ouvrir cette porte pour le moment. Partez sur la gauche jusqu'à entendre le son du Space Leech numéro 1 (20 créatures au total à exterminer pendant le jeu). Balayez les environs et notamment le sol, afin de trouver la créature puis sélectionnez " Exterminate " pour vous en débarrasser.

Partez ensuite à gauche et sortez par la seconde porte située tout au fond du couloir. Evolvez dans la pièce jusqu'à la porte bloquée " Generator L Door " (couleur rouge) puis interagissez avec cette dernière en sélectionnant l'option " unlock ". Entrez puis partez à gauche de la pièce vers la console affichant deux lumières vertes et une lumière rouge. Choisissez " Flip On " pour faire passer la lumière rouge au vert. Avant de quitter la pièce, débustquez les Space Leech (no 2 et no 3) en prêtant attention au son identifié lors de votre première rencontre avec l'une de ces créatures et exterminiez-les. Le premier se trouve sur le mur de gauche (à partir du tableau aux trois lumières), juste avant le " control panel " (inutilisable pour le moment). Vous trouverez le second en repartant vers la porte de sortie mais en empruntant le petit passage placé sur la droite (avant la porte). Ce troisième Space Leech est placé bien en vue sur le mur, au bout de cette allée.

Ressortez de cette pièce puis partez à droite pour revenir vers la porte " Elevator L ", proche de l'endroit où se situait le premier Space Leech. Sélectionnez l'option " Go Up " pour pénétrer dans l'ascenseur. Suivez ensuite le couloir jusqu'à ce que vous tombiez sur la jeune fille fantôme. Suivez-la en débloquant (option " unlock ") la " Common Room Door " puis entrez dans la pièce. Faites le tour de la table par la gauche pour débustquer le Space Leech numéro 4, puis l'exterminer. Ressortez de la pièce puis, après une nouvelle rencontre avec la jeune fille, dirigez-vous vers la " Storage Room Door " et débustquez cette dernière (unlock). Avancez jusqu'au robot AR-8 puis ressortez de la pièce après avoir survécu à son attaque, contre laquelle vous ne pourrez rien faire. Prenez ensuite la porte située au fond du couloir à droite puis progressez jusqu'à une nouvelle porte verte (en passant devant la porte " Captain's Quarter ", actuellement

bloquée). Entrez et avancez dans le couloir jusqu'à la porte " Hall Divider Door " située sur la droite. Entrez puis débloquez la première porte sur votre gauche (Crew Quarters Door). Une fois à l'intérieur, exterminatez le Space Leech numéro 5, situé sur l'un des pieds de la chaise. La bouteille de Whisky (Desk) n'est pas récupérable pour le moment.

Ressortez de la pièce puis partez à gauche en direction de la porte verte. Entrez puis interagissez avec le " Locker " placé à droite, afin de faire apparaître un technicien. Scannez sa tête puis trois fois son corps dans le but de récupérer son " Water Case " (option " Take Case "). Repartez ensuite en direction de la " Common Room " (pensez à vous aider de la map en pressant Y) histoire de récupérer de l'eau pour " Abdul ", le technicien déshydraté. Une fois dans la pièce, remplissez le " Water Case " avec le " Water Server " en sélectionnant les options " Place Container ", " Switch ", " Take Container ", puis revenez sur vos pas pour retrouver Abdul (Crew Quarters 4 sur la map).

Scannez une nouvelle fois Abdul et sélectionnez " Attach Case " afin de lui permettre de prononcer ses derniers mots. ..Scannez ensuite ses jambes (Legs) à deux reprises pour récupérer sa carte d'accès " ID Card ". Récupérez en suite la boîte de Cookies (option " Obtain ") placée à côté d'Abdul avant de quitter la pièce. En vous aidant de la carte (Y), revenez en arrière jusqu'à la pièce " Générateur L " (No 2 sur la carte) puis dirigez-vous vers le réservoir d'huile (Oil Tank) afin d'y placer votre boîte de cookies (Place Container). Sélectionnez ensuite " Switch " puis " Take Container " avant de regagner la " Common Room " (No 10).

Placez maintenant votre réservoir d'huile dans le " Heat Place ", puis sélectionnez l'option " Turn On " et récupérez le réceptacle. Rendez-vous ensuite dans le " Storage Room L " (No 17). Une fois en face du robot AR-8, scannez-le et utilisez l'option " Throw Oil " pour le mettre hors service. Passez à sa droite et tournez une seconde fois à droite (toujours dans la même pièce), dans le but d'exterminer le Space Leech numéro 6. Sortez ensuite de la pièce (Storage Room R) par la porte située sur votre gauche et exterminatez le Space Leech numéro 7 situé tout de suite à gauche de la porte d'entrée.

Avant de sortir de la pièce par la porte située de l'autre côté, faites le tour de l'amas de caisses jusqu'à ce que vous tombiez sur un nouveau corps, à scanner comme il se doit, de la tête aux pieds, pour récupérer une ID Card. Sortez par la porte après l'avoir déverrouillé au préalable (" Unlock "). En sortant, après la cinématique, prenez à droite et suivez le couloir jusqu'au tas de débris obstruant le passage. Repérez le " Chem-Tank " situé au pied de cet amas puis revenez sur vos pas et passez la porte verte située tout au fond du couloir. Pénétrez ensuite dans la première pièce à droite (Medial Bay Door) et éliminez le Space Leech numéro 8 situé sur la gauche de la pièce puis débloquez la porte de gauche (Divider Door) avant de vous introduire dans les " Doctor's Quarters ". Trouvez les " Colored Files " et interagissez avec l'objet histoire d'explorer le " Blue File " puis cliquez sur " Marked Page ".

Retournez ensuite dans la pièce " Medical Bay " (No 20) et débloquez la porte d'en face afin d'aboutir dans le laboratoire (Laboratory). Après la cut-scène, partez sur la droite afin d'anéantir le Space Leech numéro 9 puis attrapez le " Bodnium Chloride " dans la petite étagère. Revenez sur vos pas pour regagner le tas de débris et, surtout, le " Chem-Tank ", qui bloquait tout à l'heure le passage (utilisez votre map). Insérez le Bodnium Chloride dans le Chem Tank puis retournez dans le Medical Bay. Répétez la même opération, successivement, avec le " Modion Crystals " et le " Oxidized Copper ". Après l'explosion du Chem-Tank, une fois le passage libéré, pénétrez dans l'Elevator R. Arrivé à l'étage inférieur, tournez-vous sur la gauche pour apercevoir la petite fille et avancez vers elle, puis pénétrez dans la salle " Sample Storage ", située sur la droite du couloir et à débloquent préalablement. Exterminez le Space Leech numéro 10 (sur la gauche, au pied de la colonne), puis dirigez-vous vers le robot AR-6. Poussez-le du chemin (Push) puis avancez jusqu'au membre d'équipage gisant au sol. Scannez le malheureux pour découvrir que ses poches ne contiennent pas d'ID Card. Retournez-vous et partez tout droit pour récupérer la fameuse carte laissée à l'abandon à même le sol.

Sortez de la pièce, partez à droite, passez la porte, puis évoluez jusqu'à une autre porte bloquée sur la droite, la " Generator R Door ". Débloquez-la puis entrez. Exterminez le Space Leech numéro 11 caché au fond de la pièce sur la gauche. Inspectez ensuite le robot AR-5 à plusieurs reprises en sélectionnant les options " Check ", " Low Light Unit ", puis " Exchange Units ". Vous disposez désormais de l'option " Low Light Vision " sur votre AR-7 !

Quittez cette pièce et prenez de suite à droite afin d'interagir avec le " Vent Switch " placé sur le mur (Push). Vous voici dans les conduits d'aération ! Avancez et prenez la première à gauche, puis la seconde à gauche histoire de tomber sur le Space Leech numéro 12. Exterminez-le mais ne vous dirigez pas tout de suite vers le Vent Switch. Revenez sur vos pas puis scannez un nouveau membre d'équipage, Danny, pour découvrir que son ID Card est hors service.

Passez sur la droite et exterminatez le Space Leech numéro 13 sur votre route, avant de prendre la première à gauche.

Exterminez cette-fois le Space Leech numéro 14 puis revenez de suite sur vos pas, dans le but de rejoindre le Vent Switch croisé quelques secondes auparavant. Interagissez avec ce dernier afin d'accéder à la " Control Room ". Dans cette pièce, partez tout droit puis à droite pour récupérer la batterie sur le robot AR-4. Remontez ensuite dans les conduits d'aération en faisant usage du Went Switch.

Suivez les conduits puis prenez à gauche dès que possible afin d'accéder à un nouveau Vent Switch, qui vous conduira au Floor 1 Port Hall. Partez de suite à gauche en passant la porte puis continuez jusqu'à la Warpdive Door positionnée à gauche. Débloquez la porte puis entrez. Rendez-vous au fond à gauche de la pièce, juste en dessous du premier écran mural, afin de débuser le Space Leech numéro 15. Interagissez ensuite trois fois de suite (deux fois " Check " puis une fois " Place Battery ") avec le robot AR-2 pour placer la batterie à l'intérieur de ce dernier.

Après la cinématique, vous voilà dans le Cockpit. Tournez-vous et scannez le corps du Capitaine Edward dans l'optique de récupérer son ID Card. Pensez à exterminer le Space Leech numéro 16 dans le coin gauche de la pièce (donc à l'extrême gauche de la porte de sortie). Déverrouillez la porte puis sortez du Cockpit. Passez à nouveau une porte, celle située en face de vous, puis déverrouillez la première porte à droite et entrez dans le " Crew Quarters 1 " dans le but de débuser le Space Leech numéro 17, qui se situe près du lit.

Sortez puis passez à la pièce suivante, toujours sur la droite du couloir, en débloquant cette dernière. Partez consulter le livre situé sur le lit, au fond à droite de la salle, puis ressortez déverrouiller les deux portes restantes (gauche et droite). Dans la pièce de gauche, interagissez simplement avec le ballon placé sur le lit puis ressortez histoire d'ouvrir la dernière porte. Exterminez le Space Leech numéro 18 qui est caché complètement à droite proche de l'entrée puis regardez la photo de Lucy, située sur le mur d'en face. Sortez de la pièce et dirigez-vous vers la partie gauche du vaisseau en vous aidant de la carte. Rendez-vous dans les quartiers du Capitaine (Captain's Quarters) après avoir débloqué la porte. Actionnez l'ordinateur qui se trouve au fond de la pièce sur la gauche et choisissez ensuite l'option " Regulations ". Pensez aussi à jeter un oeil au journal du Capitaine, situé sur le lit, juste en face de l'ordinateur.

Sortez de la pièce puis partez en direction de l'Elevator L (" EV ", côté gauche) afin d'emprunter ce dernier. Partez maintenant sur la droite et avancez dans le couloir jusqu'à une seconde porte placée à droite. Prenez maintenant la porte de droite puis débloquent l'accès à la " Airlock Chamber ". Dans cette pièce, déverrouillez la porte positionnée à droite puis entrez. Actionnez maintenant le compteur " Dangerous Object " en pressant " Open ". Ce dernier se trouve complètement à droite en entrant, sur le mur commun à la porte d'entrée. Récupérez la grenade et sortez de la pièce en vue de débloquent la seconde porte située en face. Entrez et exterminerez le Space Leech numéro 19 que vous trouverez juste en face sur le mur, légèrement en hauteur. Lisez ensuite l' " Airlock Manual " puis sortez de la pièce.

Dirigez-vous maintenant sur la gauche, vers le bras mécanique (" Crane "), puis faites usage de la grenade en scannant ce dernier. Détruisez ensuite le Space Leech numéro 20, le dernier du jeu ! Il se trouve à droite de l'emplacement où se situait le bras, dans un petit renfort de la colonne. Partez ensuite activer le levier (" Oxygen Lever ") avant de rejoindre la Cool Sleep Chamber, dont la porte vient de se débloquent.

Une fois dans cette dernière salle du jeu, partez tout au fond de la pièce et tournez à droite afin d'actionner la Capsule 2, puis choisissez l'action " Knock ". Sélectionnez ensuite " Open " puis " Enter Password ". Entrez simplement le mot " LUCY " et actionnez le bouton bleu sur l'écran tactile (après être entré puis ressorti du menu " Robot ") pour terminer le jeu et apprécier la séquence de fin !

### Seconde Fin et déblocage du profil d'Alyssa :

Pour visionner la seconde fin de The Starship Damrey, vous devez terminer la quête " Captain's True Regret ". Après avoir terminé une première fois l'aventure, pressez simplement " Continuer " à l'écran d'accueil, afin de revenir à la dernière zone du jeu (Cool Sleep Chamber). A partir de là, actionnez le " Vent Button " qui se trouve à quelques mètres de la Capsule 2 actionnée pour terminer une première fois le jeu. Une fois dans les conduits, avancez jusqu'au corps du membre d'équipage et récupérez le " Silver Ring " qui se trouve au sol quelques centimètres avant ce dernier. Faites ensuite demi-tour et revenez sur vos pas en prenant l'Elevator L, pour atteindre la chambre d'Alex (No 16 sur la carte), dans laquelle se trouvait un ballon de Football sur un lit.

Placez l'anneau dans le Desk en choisissant " Place Ring ". Repartez maintenant vers la Cool Sleep Chamber (No 9 sur la carte) et terminez le jeu normalement afin de profiter de cette seconde séquence et de débloquent le profil d'Alyssa !

## Quête des Space Leech

- 1 - Dans le Hall après la première sale du jeu, à gauche de l'Elevator L, au sol
- 2 - GENERATOR L : Sur le mur de gauche
- 3 - GENERATOR L : Passage de droite avant la seconde sortie
- 4 - COMMON ROOM : A gauche de la table
- 5 - CREW ROOM (Celle avec la bouteille de Whisky) : Sur le pied de la chaise proche du PC
- 6 - STORAGE ROOM L : Passez à droite du Robot puis prenez une seconde fois à droite
- 7 - STORAGE ROOM R : Tout de suite à gauche après entrée dans la pièce
- 8 - MEDICAL BAY : Complètement à gauche de la pièce
- 9 - LABORATORY : Tout de suite à droite de la salle en entrant
- 10 - SAMPLE STORAGE ROOM : Au pied de la colonne de gauche
- 11 - GENERATOR R : Au fond de la pièce, sur la gauche
- 12, 13 et 14 - VENTILATION : Avancez et prenez la première à gauche, puis la seconde à gauche histoire de tomber sur le Space Leech numéro 12. Exterminez-le mais ne vous dirigez-pas tout de suite vers le Vent Switch. Revenez sur vos pas puis scannez un nouveau membre d'équipage, Danny, pour découvrir que son ID Card est hors service.  
  
Passez sur la droite et exterminiez le Space Leech numéro 13 sur votre route, avant de prendre la première à gauche. Exterminez cette-fois le Space Leech numéro 14 placé sur votre chemin
- 15 - WARPDRIVE ROOM : Au fond de la pièce sous le premier écran mural le plus à gauche.
- 16 - COCKPIT : Dans le coin, à l'extrême gauche de la porte
- 17 - CREW ROOM (Crew Quarters 1) : A côté du lit
- 18 - CREW ROOM (Chambre de Lucy avec la photo) : Tout de suite à droite après la porte d'entrée, dans le coin.
- 19 - AIRLOCK STORAGE : En face un peu plus haut après entrée dans la pièce.
- 20 - AIRLOCK CHAMBER : A droite du bras mécanique dans un renfort de colonne



# Theatrhythm Final Fantasy

© Square Enix / Indies Zero 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## TOUS LES PERSONNAGES À DÉBLOQUER

### Aerith (FFVII)

Trouver les 8 fragments de cristal rouge (Red).

Dark Notes 01-75

### Ashe (FFXII)

Trouver les 8 fragments de cristal écarlate (Scarlet).

Dark Notes 01-25

### Cid (FFIII)

Trouver les 8 fragments de cristal jaune (Yellow).

Dark Notes 01-25

### Cosmos (Dissidia)

Trouver les 8 fragments de cristal arc-en-ciel (Rainbow).

Dark Notes 26-99

### Faris (FFV)

Trouver les 8 fragments de cristal pourpre (Crimson).

Dark Notes 01-75

### Kain (FFIV)

Trouver les 8 fragments de cristal bleu foncé (Navy).

Dark Notes 51-99

### Locke (FFVI)

Trouver les 8 fragments de cristal indigo (Indigo).

Dark Notes 01-25

### Minwu (FFII)

Trouver les 8 fragments de cristal argent (Silver).

Dark Notes 01-75

### Princesse Sarah (FFI)

Trouver les 8 fragments de cristal dorés (Golden).

Dark Notes 26-99

### Prishe (FFXI)

Trouver les 8 fragments de cristal violet (Purple).  
Dark Notes 26-99

### Rydia (FFIV)

Trouver les 8 fragments de cristal vert (Green).  
Dark Notes 01-75

### Seifer (FFVIII)

Trouver les 8 fragments de cristal gris (Gray).  
Dark Notes 26-99

### Sephiroth (FFVII)

Trouver les 8 fragments de cristal noir (Black).  
Dark Notes 51-99

### Snow (FFXIII)

Trouver les 8 fragments de cristal blanc (White).  
Dark Notes 26-99

### Vivi (FFIX)

Trouver les 8 fragments de cristal orange (Orange).  
Dark Notes 01-25

### Yuna (FFX)

Trouver les 8 fragments de cristal turquoise (Turquoise).  
Dark Notes 01-75

## MUSIQUES DU MODE CHAOS

Le mode Chaos apparaît dans le mode Challenge une fois atteint 27 500 points Rythmia.

<u>Nombre de points requis</u>	<u>Musique</u>
27 500 points	Mt. Gulg (FFI)
30 000 points	Battle 1 (FFIV)
32 500 points	Within the Giant (FFIV)
35 000 points	Battle to the Death (FFVI)
37 500 points	Mambo de Chocobo (FFV)
40 000 points	JENOVA (FFVII)
42 500 points	The Last Day (FFVII)
45 000 points	Something to Protect (FFIX)

## ➤ MUSIQUES DU MODE ENCORE

Le mode Encore apparaît dans le mode Challenge une fois atteint 10 000 points Rythmia.

<u>Nombre de points requis</u>	<u>Musique</u>
10 000 points	Dancing Mad (FFVI)
15 000 points	Blinded by Light (FFXIII)
20 000 points	Let the Battles Begin ! (FFVII)
25 000 points	Searching for Friends (FFVI)

## ➤ AFFRONTER CHAOS

Accumulez au moins 10 000 points Rythmia pour pouvoir affronter Chaos dans une épreuve spéciale. Si vous le battez, vous verrez les crédits de fin du jeu et débloquent le premier morceau du mode Encore. Vous pourrez l'affronter à nouveau dans le mode Chaos Shrine en jouant certaines Dark Notes dont le N° est supérieur à 90.

## ➤ TOUS LES CHALLENGES

Vous devez obtenir au moins un A sur un morceau en mode Challenge pour débloquent ce même morceau dans une difficulté supérieure.

## ➤ TOUS LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ POUR LES SÉRIES

### Séries en Expert

Après avoir terminé les séries en difficulté Basic, réussissez les trois morceaux de chaque série en mode Challenge dans le niveau Expert pour pouvoir tenter chaque épisode en difficulté Expert.

### Séries en Ultimate

Après avoir terminé les séries en difficulté Expert, réussissez les trois morceaux de chaque série en mode Challenge dans le niveau Ultimate pour pouvoir tenter chaque épisode en Ultimate.

## ➤ RANGS SS ET SSS

Pour obtenir les rangs SS ou SSS, vous devez obtenir un score de points supérieur à 7 999 999. Cela n'est possible qu'avec le bonus Stoic qui donne 2 000 000 points supplémentaires et qui ne s'obtient que si vous n'équipez rien sur vos personnages (ni objets, ni magies, ni techniques).

<u>Rang</u>	<u>Score</u>
F	> à 0
E	> à 2 000 000
D	> à 3 000 000
C	> à 4 000 000

B	> à 5 000 000
A	> à 6 000 000
S	> à 7 000 000
SS	> à 9 000 000
SSS	= à 9 999 999

Note : Si vous n'équipez rien de manière à obtenir le bonus Stoic, en contrepartie vous ne verrez pas la Feature Zone.

## EVOLUTION DES CARTES

Rempportez plusieurs exemplaires d'une même CollectaCard pour que son niveau augmente et qu'elle se change en carte brillante. Au niveau 4 elle se change en Holocard et au niveau 7 en Card Platinum.

## MUSIQUES PROPRES AU MODE CHAOS SHRINE

Voici la liste des musiques qu'on ne peut jouer que via les Dark Notes du mode Chaos Shrine. Il n'y a aucun moyen de les débloquent en mode Challenge.

{I Zanarkand (FFX) (Field)  
 Vana'diel March (FFXI) (Field)  
 Ending Movie (FFXII) (Battle)  
 Defiers of Fate (FFXIII) (Battle)

## GAGNER BEAUCOUP D'XP

Le meilleur moyen d'empocher de l'XP dans le jeu est de faire un maximum de musiques de type Battle car l'XP gagnée dépend du nombre d'ennemis tués. Essayez de débloquent les Limit Break de chaque personnage pour qu'ils pulvérisent les monstres de type boss rapidement (ces techniques se déclenchent automatiquement face aux boss). Vous les débloquent au niveau 40 mais seuls les 13 personnages de départ en possèdent une et toutes ne sont pas des techniques d'attaque contre les boss.

Note : L'ennemi qui donne le plus d'XP est le Magic Pot. Si vous le trouvez et que vous le battez dans une Dark Note, vous pourrez amasser plus de 10 000 XP à chaque fois !

Vous pouvez aussi recourir aux compétences EXP Up et EXP Hound qui permettent respectivement de multiplier l'expérience obtenue ou de donner toute l'XP à un personnage de l'équipe.

## LIMIT BREAK

Les 13 personnages de base acquièrent une technique spéciale (Limit Break), dès qu'ils atteignent le niveau 40. La plupart de ces techniques permettent d'infliger de gros dégâts aux monstres de type boss durant les phases de Battle, ce qui s'avère très utile pour obtenir les cristaux des boss du mode Chaos Shrine. En revanche, les 16 personnages à débloquent ne possèdent pas de Limit Break.

## PLUS DE DARK NOTES

Chaque Dark Note terminée dans le mode Chaos Shrine permet d'obtenir une nouvelle Dark Note dont le niveau de difficulté (le nombre qui suit la mention "N°") dépend du niveau actuel de votre équipe. Si vous voulez obtenir une grande diversité de Dark Notes, prenez une équipe assez faible. De cette manière, même si vous ne tuez pas les boss, vous débloquent un grand nombre de Dark Notes à la difficulté progressive, chacune permettant d'obtenir des cristaux différents. De plus, si vous prenez dans votre équipe un personnage doté de la capacité Libra (comme Cid), des items de drop vous seront dévoilés sur chaque Dark Note que vous débloquent (1 item pour Libra lvl1, 2 pour Libra lvl2, 3 pour Libra lvl3). Vous pourrez ensuite les refaire avec une équipe plus évoluée pour vaincre les boss afin de récupérer les cristaux, ce qui vous évitera de recommencer toujours les mêmes Dark Notes.

L'autre moyen d'obtenir des Dark Notes est d'échanger votre ProfiCard contre celle d'un autre joueur via le mode Streetpass en local. A chaque fois que vous attachez une nouvelle Dark Note à votre ProfiCard, vous devez réussir une Dark Note en mode Chaos Shrine avec un autre joueur pour pouvoir vous échanger vos deux Dark Notes.

Note 1 : Si tous vos personnages sont niveau 99, le niveau de la Dark Note que vous débloquent sera aléatoire. Ce qui vous permet d'obtenir des Dark Notes plus faibles même lorsque tous vos personnages seront lvl 99.

Note 2 : Si vous avez supprimé votre Dark Note la plus récente, il vous suffit de refaire celle qui est située en haut de la liste pour en débloquent une nouvelle.

## NUMÉROTATION DES DARK NOTES

Le "No." des Dark Notes symbolise son niveau de difficulté. Plus il est élevé, plus la difficulté est grande. Lorsque vous débloquent une Dark Note, ce numéro est déterminé en fonction du niveau global de l'équipe que vous avez utilisée pour valider la dernière Dark Note.

Le "Mv." indique quelle combinaison de musiques vous allez avoir. Le premier chiffre détermine la musique de Field, le second la musique de Battle. En voici la liste complète :

{1er chiffre (musique de Field)

0 : Mt. Gulg (FFI)

1 : Eternal Wind (FFIII)

2 : Within the Giant (FFIV)

3 : Mambo de Chocobo (FFV)

4 : Terra's Theme (FFVI)

5 : Judgement Day (FFVII)

6 : Blue Fields (FFVIII)

7 : Zanarkand (FFX)

8 : Vana'diel March (FFXI)

9 : The Sunleth Waterscape (FFXIII)

{2ème chiffre (musique de Battle)

- 0 : Battle Theme 2 (FFII)
- 1 : Battle 1 (FFIV)
- 2 : Battle At The Big Bridge (FFV)
- 3 : Battle To The Death (FFVI)
- 4 : JENOVA (FFVII)
- 5 : The Man With The Machine Gun (FFVIII)
- 6 : Something to Protect (FFIX)
- 7 : Fight With Seymour (FFX)
- 8 : Ending Movie (FFXII)
- 9 : Defiers of Fate (FFXIII)

## 📌 OBTENIR DES CRISTAUX

La plupart des cristaux s'obtiennent en éliminant les boss du mode Chaos Shrine. La distance parcourue durant la phase de Field déterminera le boss que vous affronterez. Si vous allez au-delà du panneau, vous affronterez les boss 2 ou 3. Le boss n°3 donne presque toujours un cristal. Pour aller loin, privilégiez les personnages ayant une bonne agilité. Durant la phase de Battle, vous devez éliminer les ennemis qui précèdent le boss avant de pouvoir l'affronter. Pour le vaincre rapidement, équipez vos personnages de leur Limit Break (technique obtenue quand un personnage atteint le niveau 40). Si vous vous débrouillez bien contre les deux premiers ennemis, ce sera le boss n°3 qui apparaîtra. Sinon, ce sera le boss n°2. Il est possible de battre un boss plusieurs fois dans une même musique, et à chaque fois vous pourrez récupérer un de ses drop.

## 📌 LES CHOCOBO

Lorsque vous réussissez le Feature Drive d'une phase de Field, vous avez la possibilité de monter un Chocobo. Mais il en existe plusieurs sortes. Le blanc est le plus rapide, et vous pouvez le faire venir en équipant l'objet Sylkis Greens.

## 📌 AVOIR UN APERÇU DES DLC

Le menu d'achat des DLC ne permettant pas de les écouter, voici un lien officiel permettant d'en télécharger un court extrait. A 1 euro la musique, voilà un bon moyen de ne pas se planter !

e|<http://theatrhythm.com/DLC/musiclistFR.html>|Télécharger les extraits des musiques proposées en DLC

## 📌 MOTS DE PASSE DES COLLECTACARDS

Note : L'obtention d'une carte déjà débloquée la fait passer au niveau supérieur.

<u>Carte débloquée</u>	<u>Mot de passe</u>
01 Warrior of Light	Warrior of Light
01 Warrior of Light	Sarah's Lute
01 Warrior of Light	Class Change
02 Firion	Cyclone
02 Firion	Wyvern

02 Firion	Wild Rose
03 Onion Knight	Unreleased
04 Cecil	Dark Knight
04 Cecil	Holy Paladin
04 Cecil	Brothers
05 Bartz	Rides Boko
05 Bartz	Boko loves Koko
05 Bartz	I am Bartz
06 Terra	Slave Crown
06 Terra	Flowered tights
06 Terra	Magitek Armor
07 Cloud	Lifestream
07 Cloud	Former SOLDIER
07 Cloud	Hardy-Daytona
08 Squall	Lionheart
09 Zidane	Beloved Dagger
09 Zidane	Zidane Tribal
09 Zidane	Tantalus
10 Tidus	Jecht Shot
10 Tidus	Final Summoning
10 Tidus	Zanarkand Abes
11 Shantotto	Ohoho!
11 Shantotto	Unmarried
11 Shantotto	Pain 101
12 Vaan	Alone in the world
13 Lightning	Guardian Corps
13 Lightning	The White Knight
13 Lightning	Serah's sister
14 Princess Sarah	Beloved princess
14 Princess Sarah	Hostage
14 Princess Sarah	Cornelia
15 Minwu	An urban turban
15 Minwu	Likes canoeing
15 Minwu	White Mage
16 Cid	The Enterprise
17 Rydia	Pyrophobia
18 Faris	Beautiful pirate
18 Faris	Princess of Tycoon
18 Faris	Friend to Syladra
19 Locke	Bandana man
19 Locke	Hates mushrooms
20 Aerith	Cetra
20 Aerith	A DA-TE!
21 Seifer	Another gunblade
21 Seifer	Disciplinary Committee
22 Vivi	Black Mage
22 Vivi	Doesn't like heights
22 Vivi	Master Vivi
23 Yuna	Y.R.P.
23 Yuna	The Gullwings
23 Yuna	Eternal Calm
24 Prishe	Feed me
25 Ashe	Amalia?
25 Ashe	Then steal me.
25 Ashe	Dawn Shard
26 Snow	Do-rag
26 Snow	Sis!

26 Snow	Serah!
27 Kain	Cecil's best friend
27 Kain	Son of Richard
28 Sephiroth	One-winged angel
28 Sephiroth	Black Materia
28 Sephiroth	Masamune
29 Cosmos	The Great Will
29 Cosmos	Goddess of Harmony
30 Chocobo	Fat Chocobo
30 Chocobo	Kweh! KWEH!
30 Chocobo	Gysahl Greens
31 Moogles	Red pompom
31 Moogles	Bat wings
32 Shiva	Ice Queen
32 Shiva	Diamond Dust
32 Shiva	Heavenly Strike
33 Ramuh	Judgment Bolt
34 Ifrit	Hellfire
35 Odin	Zantetsuken
35 Odin	Sleipnir's rider
36 Bahamut	Mega Flare
36 Bahamut	Rat tail
37 Goblin	Goblin Punch
38 Bomb	BOOM!
38 Bomb	Three strikes
39 Green Dragon	Not just green
39 Green Dragon	Another tail?
39 Green Dragon	Dangerous breath
40 Malboro	Darkness, Silence, Poison
40 Malboro	Drooling Daisy
40 Malboro	Bad breath
41 Behemoth	Surprisingly regular
42 Black Knight	Unbeatable?
42 Black Knight	Yoichi Bow
42 Black Knight	Sun Blade
43 Iron Giant	What's under the armor?
43 Iron Giant	Reaper
43 Iron Giant	Strongest small fry
44 Hein	Barrier Shift
44 Hein	Elemental weakness
45 Ahriman	Good at magic
46 Xande	Mortality
46 Xande	Libra!
47 Flan	Weak against Mages
48 Scarmiglione	Sssrrr...
48 Scarmiglione	Blighted Despot
49 Cagnazzo	Drowned King
50 Barbariccia	Maelstrom
51 Rubicante	Autarch of Flame
52 Magic Pot	What's in the pot?
52 Magic Pot	Miss!
53 Tonberry	Everyone's Grudge
53 Tonberry	Voodoo
53 Tonberry	Knife and lantern
54 Gilgamesh	Big Bridge
54 Gilgamesh	Bartz's rival
55 Enkidu	White Wind



55 Enkidu	Vampire
56 Omega	Wave Cannon
57 Shinryu	Ragnarok
57 Shinryu	Tidal Wave
58 Cactuar	1000 Needles
58 Cactuar	10000 Needles
58 Cactuar	Gigantuar
59 Hill Gigas	Once a Giant
59 Hill Gigas	Magnitude 8
60 Ultros	Mr. Typhon
60 Ultros	I AM an octopus!
61 Deathgaze	Level 5 Death
62 Kefka	I just can't believe it!
62 Kefka	Heartless Angel
62 Kefka	Life... Dreams... Hope...
63 Ultima Weapon	Shadow Flare
63 Ultima Weapon	Bribes welcome
64 Jenova Synthesis	Countdown to Ultima
64 Jenova Synthesis	Mother
64 Jenova Synthesis	Calamity from the Skies
65 Safer Sephiroth	I am the chosen one!
65 Safer Sephiroth	Pale Horse
65 Safer Sephiroth	Super Nova
66 Esthar Soldier	Bodysuit
66 Esthar Soldier	Shotgun
66 Esthar Soldier	Terminator
67 Gesper	Defective weapon
67 Gesper	Black Hole
67 Gesper	Degenerator
68 Pupu	UFO?
68 Pupu	Elixir please!
69 Black Waltz No. 3	Triple time
70 Ozma	The round guy
70 Ozma	Curse, Meteor, Doomsday
71 Anima	Seymour's mother
71 Anima	Pain
72 Seymour Natus	One of the Guado
73 Gigas	Loves rocks
73 Gigas	Qufim Island
74 Shadow Lord	The Crystal War
74 Shadow Lord	Xarcabard
74 Shadow Lord	Implosion
75 Bangaa Thief	One of the Bangaa
75 Bangaa Thief	Hates water
76 Mandragoras	Too cute to hate
76 Mandragoras	Sochen Cave Palace
76 Mandragoras	Rogue Tomato
77 Judge	Gabranth
77 Judge	Basch's younger twin
77 Judge	Judge Magister
78 Psicom Enforcer	The Hanging Edge
78 Psicom Enforcer	The Purge
79 Manasvin Warmech	Annihilator
79 Manasvin Warmech	Targeting
79 Manasvin Warmech	Crystal Rain
80 Adamantoise	Earth Shaker
80 Adamantoise	Platinum Ingot

80 Adamantoise	Trapezohedron
81 Chaos	Demonsdance
81 Chaos	God of Discord
81 Chaos	Know despair!

## LES TROPHÉES

Tous les trophées peuvent être consultés dans le menu Records. Attention, les musiques des DLC ne sont pas prises en compte !

### Page 1

- Terminer toutes les séries
- Invoquer les 5 chimères (vous devez utiliser une Magicite pour invoquer Bahamut)
- Monter toutes les variétés de chocobos (vous devez utiliser l'objet Sylkis Greens pour faire venir le chocobo blanc)
- Voir toutes les versions longues (Extended Versions) des musiques de type Event
- Compléter votre premier cristal (8 fragments d'une même couleur)
- Echanger une ProfiCard avec un autre joueur
- Réussir une Perfect Chain
- Réussir un All Critical (toutes les tentatives sont cumulées)

### Page 2

- Jouer au mode Challenge 100 fois
- Jouer au mode Challenge 300 fois
- Jouer au mode Challenge 500 fois
- Réussir 15 Dark Notes différentes
- Réussir 50 Dark Notes différentes
- Réussir 99 Dark Notes différentes
- Utiliser 50 fois le mode Practice (entraînement du mode Challenge)
- Utiliser 50 fois le mode Demo (via l'écran de fin de morceau du mode Challenge)

### Page 3

- Un personnage niveau 99
- 4 personnages niveau 99
- 10 personnages niveau 99
- Obtenir 15 ProfiCards
- Obtenir 50 ProfiCards
- Obtenir 99 ProfiCards
- Partager des bylines (combinaisons de 3 mots sur les ProfiCards) 50 fois
- Vaincre tous les types d'ennemis

### Page 4

- Affronter 100 ennemis en combat
- Affronter 500 ennemis en combat
- Affronter 1 000 ennemis en combat
- Invoquer 100 chimères
- Monter 100 chocobos
- Rencontrer 100 mogs
- Voir les Extended Versions 100 fois
- Recevoir 1 milliard de points

## Page 5

- Recevoir 3 milliards de points
- Recevoir 5 milliards de points
- Remplir 10 Critical Charts
- Remplir 30 Critical Charts
- Déclencher 500 capacités
- Déclencher 1 000 capacités
- Utiliser 50 objets
- Utiliser 100 objets

## Page 6

- Vaincre au moins 7 ennemis dans un seul combat
- Déclencher au moins 10 capacités dans un seul morceau
- Débloquer Cosmos
- Vaincre Chaos dans une Dark Note (il n'apparaît que dans les Dark Note de lvl 90+)
- Réussir un morceau en Ultimate avec le bonus Stoic (ne rien équiper)
- Faire un Perfect Chain sur une Dark Note
- Réussir une Dark Note en multijoueur
- Accumuler 100 heures de jeu

## Page 7

- Réussir toutes les musiques en Ultimate
- Obtenir un S sur toutes les musiques en Basic
- Obtenir un S sur toutes les musiques en Expert
- Obtenir un S sur toutes les musiques en Ultimate
- Faire une Perfect Chain sur toutes les musiques en Basic
- Faire une Perfect Chain sur toutes les musiques en Expert
- Faire une Perfect Chain sur toutes les musiques en ultimate
- Obtenir un S sur toutes les Series en Basic

## Page 8

- Obtenir un S sur toutes les Series en Expert
- Obtenir un S sur toutes les Series en Ultimate
- Débloquer toutes les vidéos
- Débloquer toutes les musiques (hors DLC)
- Débloquer toutes les CollectaCards!
- Débloquer tous les personnages
- Remplir tous les Critical Charts (toutes les musiques hors DLC et dans tous les modes de difficulté)
- Avoir tous les personnages lvl 99

# Thor : Dieu du Tonnerre

© Sega / Red Fly Studios 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

## COSTUMES POUR THOR

### Costume Destroyer

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Costume Ultimate

L'icône du costume se trouve à Midgard (Burning Town), là où vous devez sauver les civils du feu, près du poste de police.

### Costume signé Jack Kirby

L'icône du costume se trouve à Niflheim (The Approach), après avoir lancé la tête de la statue, à droite du grand escalier.

### Costume signé Oliver Coipel

L'icône du costume se trouve à Vanaheim (The Arrival), après avoir démolé la première porte, derrière la tour.

# Trip World

© Sunsoft 2012

+ D'INFOS

FORUM

## SOUND TEST ET CHOIX DU MONDE

Dès qu'à l'écran titre les mots "Trip World" apparaissent, vous avez la possibilité d'appuyer sur select. Cette action vous mènera dans un menu où vous aurez accès au Sound Test. Mais vous aurez aussi la possibilité de choisir le monde et la sauvegarde vers lesquels vous voulez commencer votre partie.

# Virtue's Last Reward

© Rising Star Games / Chunsoft 2012

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

## 📁 LES FICHIERS SECRETS

Dans chaque séquence d'évasion, vous pouvez trouver un code secret, en plus du code d'évasion, en remplissant certaines conditions. Le code d'évasion s'inscrit toujours à gauche (sur fond vert), tandis que le code secret s'inscrit toujours à droite (sur fond bleu). Vous pouvez les rentrer dans n'importe quel ordre puisqu'il suffit de refermer le coffre pour pouvoir entrer un nouveau code. Vous obtenez davantage de fichiers (récompense or) lorsque vous restez en Difficile que lorsque vous passez en Facile (récompense argent). Les fichiers apparaissent dans la section des archives secrètes. Si vous réussissez toutes les salles en Difficile et obtenez toutes les archives, vous débloquentez une fin bonus liée à la fin de Phi.

## 📁 LES MOTS DE PASSE

**Mot de passe pour BOMB #0 : LXA QNS GDQ**

Obtenu avec la fin de Dio.

**Mot de passe pour BOMB #1 : BQZ RGJ DXR**

Obtenu avec la fin de Tenmyouji et l'évasion du labo.

**Mot de passe pour BOMB #2 : EQD DYR NTK**

Obtenu avec la fin de Sigma en ayant vu les fins de Tenmyouji et Alice.

**Mot de passe pour BOMB #3 : LXQ LHC NMR**

Obtenu avec la fin d'Alice en ayant vu la fin de Dio et l'évasion du labo.

**Nom d'utilisateur (Lion 1) : GTF-DM-L-016**

Obtenu avec la fin de Sigma en ayant vu les fins de Tenmyouji et Alice.

**Mot de passe (Lion 2) : MIL-KEV-OLI**

Obtenu avec la fin de K en ayant vu la fin de Clover.

**Nom d'utilisateur pour le terminal Q (ID Card) : KURASHIKI**

Obtenu avec la fin de Quark en ayant vu la fin de Sigma.

**Mot de passe pour le terminal Q (ID Card) : JUMPYDOLL**

Obtenu avec la fin de Quark en ayant vu la fin de Sigma.

## 📌 CONDITIONS POUR OBTENIR LES FINS

<u>Fin</u>	<u>Sont requis</u>	<u>Récompenses obtenues (mots de passe)</u>
Alice	Fin de Dio, Evasion du labo	Bomb 3
Clover	Rien	Aucune
Dio	Rien	Bomb 0
K	Fin de Clover	Lion 2
Luna	Lion 1 et Lion 2	Aucune
Phi	Fin de Luna, toutes les Allocations, ID Card	Aucune
Quark	Fin de Sigma	ID Card
Sigma	Fin de Tenmyouji, Fin de Alice	Bomb 2 et Lion 1
Tenmyouji	Evasion du labo	Bomb 1

Un ordre possible pour obtenir toutes les fins :

1. Clover ou Dio
2. Clover ou Dio
3. K
4. Evasion du labo
5. Alice ou Tenmyouji
6. Alice ou Tenmyouji
7. Sigma
8. Luna ou Quark
9. Luna ou Quark
10. Phi

A cela s'ajoutent 11 possibilités de Game Over.

## 📌 MESSAGE CODÉ (B. GARDEN)

Voici la solution du message que vous demande de décoder Alice dans le B. Garden si vous avez vu la fin de Dio (vous devez également vous être échappé du labo pour atteindre ce stade du scénario) : COMPLETED.

## 📌 CONVERSATIONS TÉLÉPHONIQUES SECRÈTES

Lorsque vous êtes dans la salle 04 des Crew Quarters, vous pouvez rentrer plusieurs numéros sur le téléphone. Les numéros suivants sont secrets et donnent accès à des conversations téléphoniques bonus.

- 3141 Origine de "Pie"
- 5309 Conversation avec Jenny
- 6969 Hotline érotique
- 8008 Numéros à lecture inversée

## Les salles d'évasion

### Elevator

Débutons l'aventure dans un endroit pour le moins générateur de claustrophobie : un ascenseur. Premièrement, zoomez sur l'extincteur et récupérez le petit anneau doré au sommet qui est en fait une clé pour ouvrir le boîtier de l'extincteur. Prenez à l'intérieur les 4 petites pièces métalliques puis récupérez les 4 poignées colorées des barres latérales de l'ascenseur. Combinez alors les morceaux de métal aux poignées correspondantes : jaune/triangle, rouge/hexagone, vert/pentagone, bleu/carré.

Allez ensuite vers le panneau des boutons de l'ascenseur (là où il y avait le lapin) pour repérer des vis colorées justement : sélectionnez un à un les tournevis fabriqués pour ouvrir la grille. Cela vous donnera accès à un premier mini-jeu dans lequel il faut déplacer le cube vert dans une sorte de labyrinthe. L'enchaînement pour y parvenir est le suivant : droite, haut, droite, haut, droite, bas, gauche, bas, droite, haut et droite. Vous obtenez ainsi une carte mémoire verte.

Décrochez maintenant le poster du mur puis regardez-le dans vos fichiers et comptez les bébés et personnes âgées : il y en a respectivement 4 et 7. Zoomez à présents sur les boutons et appuyez sur les bons chiffres : 4 bébés, 7 personnes âgées et donc 0 lapins. Vous recevez la carte mémoire bleue : insérez-la, ainsi que la verte précédemment acquise, dans l'étrange machine pour recevoir un premier mot de passe que vous pouvez entrer en dessous pour trouver la clé. Il faut utiliser cette dernière dans la serrure sous l'écran puis appuyez sur les deux boutons rouges pour terminer la salle.

Fichier secret :

Après avoir mis les deux premières cartes dans la machine, revenez vers les boutons près de la porte puis appuyez sur le 3 pour récupérer une troisième carte mémoire, qui, une fois insérée dans la machine, vous donnera un second mot de passe.

### Lounge

Sur le bar, prenez les deux aiguilles et les trois verres puis derrière, récupérez les 10 bouteilles. Attrapez au passage un morceau de globe terrestre sur l'étagère de droite, puis un autre en zoomant sous le canapé. Derrière le coussin se trouve également un magazine d'astronomie à prendre puis les deux derniers morceaux de globe sont à trouver dans le placard sous le coffre et sur la table. Sur cette dernière il y a également un autre objet à récupérer pour progresser.

Il va maintenant falloir reconstituer le globe : combinez d'abord les deux morceaux d'un hémisphère ensemble, puis l'un des deux avec l'étrange pièce et enfin y ajouter le second hémisphère. Replacez alors le globe sur son support puis retournez vers le cadran au-dessus du canapé et placez les aiguilles. Comme indiqué dans le magazine d'astronomie, il faut mettre les aiguilles sur 4:50 donc faites des tours jusqu'à ce que la petite aiguille soit sur " Green " et la grande sur " Sun ".

Derrière vous des inscriptions sont apparues : Red Moon, Blue Planet et avec le Green Sun du magazine, vous avez là trois noms de cocktails ! Sur la machine posée sur le bar, placez donc deux bouteilles associées (une couleur et un nom) et un verre vide en dessous pour créer les trois boissons. Placez alors les trois verres sur les emplacements où vous les avez trouvés la première fois et vous aurez le mot de passe du coffre-fort. Si jamais vous vous trompez dans les cocktails, videz le verre dans le réceptacle sous la machine.

Fichier secret :

Dans le meuble sous le coffre-fort, vous pouvez récupérer un morceau du journal du barman et le consulter dans les archives. C'est en fait une énigme à résoudre (il suffit de comprendre qui ment, en l'occurrence le fils) puis reconstituer les cocktails suivants : Blue Ocean, White Island, Red Planet. Ensuite il faut les placer au même endroit que tout à l'heure et dans le même ordre (bleu, blanc, rouge).



## Pantry

Récupérez tout d'abord une pièce de métal dans un tiroir juste à gauche du coffre et prenez également le gobelet vide et le morceau de bouton sur le bord de la table. Ouvrez le placard entre les deux grandes étagères pour trouver les documents sur la nutrition puis zoomez sur les boutons rouges en bas à gauche de la porte de ce même placard. Faites de même pour les deux autres boutons du côté droit des étagères cette fois-ci afin de libérer le frein.

Prenez alors les deux objets à l'intérieur de la partie droite du placard que vous pouvez maintenant ouvrir : un dossier et un produit chimique.

Revenez vers la machine à droite du coffre-fort, combinez le morceau de bouton avec la pièce de métal et posez-le sur son emplacement à côté de petits écriteaux rouges et verts. Vous pouvez alors appuyer le bouton puis ouvrir cette machine. Cela donnera lieu à un mini-jeu dans lequel vous devrez mener le cube de glace avec la carte jusqu'au trou central. L'enchaînement est le suivant : droite, bas, gauche, bas, droite, bas, gauche, droite, bas, gauche et enfin bas.

Ouvrez donc la machine pour prendre le cube ainsi obtenu puis combinez-le avec le " Waaaaarm Drawer ". Remettez le tiroir dans son emplacement d'origine pour que la glace fonde et que vous puissiez prendre la carte. Notez les numéros inscrits en bas à droite de cette même machine puis prenez les quatre récipients colorés en bas à gauche. Interagissez avec le robinet non loin pour remplir le bocal vide. Ajoutez-y le produit chimique de détection du pH pour découvrir que le bouton 0 correspond à un pH 6.

Il est temps de passer à autre chose : prenez le calendrier sur le mur et avec les numéros relevés précédemment sur la machine, on déduit aisément que chacun des compartiments rouges/bleus/gris qui occupent un mur entier correspond à une date. Pour les ouvrir, il faut s'approcher du panneau de contrôle à droite de là où vous avez pris le calendrier et rentrer les codes suivants pour désigner une section, une colonne et une ligne : 1/2/3 E 3, 1/2/3 B 14, 4/5/6 A 7, 7/8/9 A 6 et 10/11/12 G 6.

Prenez les rations que vous venez de faire sortir puis revenez vers le robinet. En théorie vous devriez avoir un minimum de connaissance en chimie ou du moins avoir lu le document sur le pH. Les récipients vides doivent être remplis avec différents niveaux de pH : 4, 7 et 9. Or vous avez précédemment découvert que le niveau 0 de la machine correspond à 6 donc il vous faut ainsi mettre : du +3 dans ceux marqués " Basic Water ", du +1 dans celui avec " Neutral Water " et du -2 dans celui où est inscrit " Acidic Water ". Revenez vers la machine pour reposer les récipients d'eau ainsi que les rations trouvées dans les tiroirs puis la carte dans son emplacement et l'écran deviendra blanc.

Grâce aux documents sur la nutrition, vous devez replacer correctement les rations en échangeant une avec une autre. La solution à cette énigme est la suivante (l'ordre n'a pas d'importance) :

{l Viande, poisson, salade, pâtes, soupe

Poisson, salade, salade, soupe, soupe

Viande, viande, salade, pâtes, soupe

Viande, poisson, poisson, salade, pâtes

Viande, poisson, pâtes, pâtes, soupe

L'écran affichera alors le traditionnel mot de passe à entrer pour ouvrir le coffre. Ainsi vous obtiendrez la clé et pourrez sortir d'ici.

Fichier secret :

Il faut utiliser l'indice au dos du calendrier pour le trouver, ce n'est pas vraiment difficile " Le jour où cet homme a été enlevé ". Sigma étant le seul homme de la pièce et il a déjà répété plusieurs fois qu'il avait été enlevé le 25 décembre donc il faut rentrer le code 10/11/12 B 13 en accord avec la logique utilisée pour la partie principale.

## Infirmmary

Prenez tout d'abord la pièce de métal sur le bureau puis zoomez sur le haut et le bas du chariot juste à droite afin de prendre le scalpel et la clé. Encore un peu plus à droite, il y a de la poudre blanche à récupérer sur la deuxième étagère du milieu du meuble. En dessous, ouvrez le placard de droite pour prendre une carte mémoire et une note. Notez par ailleurs que le coffre-fort de la salle est dans la partie gauche du placard.

Zoomez ensuite sur le troisième lit afin de récupérer un morceau de métal qui se combine avec le précédent pour former une clé. Utilisez le scalpel sur le deuxième lit pour récupérer un morceau de tissu. Insérez les deux clés dans le

panneau carré situé à droite de l'étagère. Cela donne lieu à un mini-jeu : il faut bouger le puzzle pour faire correspondre les cubes avec leurs emplacements. La manipulation à effectuer est la suivante : haut, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite.

Maintenant qu'il y a tous les blocs colorés, vous pouvez les compter pour rentrer le code associé en zoomant juste sous l'étagère : 5 bleus, 6 jaunes, 2 rouges. Vous obtiendrez ainsi une autre note. Il va falloir faire un peu de lessive à présent : commencez par verser la poudre blanche dans la bassine sur le chariot puis remplissez votre récipient vide avec le robinet et versez-la dans la bassine. Enfin mettez le tissu sale dedans pour qu'il ressorte comme neuf.

Maintenant, placez le bout de tissu sur le lit auquel il manque puis zoomez sur la machine à côté de ce même lit : c'est un scanner qu'il faut d'abord allumer pour atterrir sur une énigme. Avec l'aide de la seconde note, vous déduisez qu'il faut taper sur les symboles dans cet ordre : pilule, bouteille, triangle, 4 et 5. Cela donne le mot " CURED " et le mot de passe à rentrer dans le coffre afin de récupérer la clé et sortir de la pièce.

Fichier secret :

Pas simple du tout à trouver, il faut en fait commencer par connaître la répartition des carrés de couleur du panneau si on ne garde que ceux qui correspondent aux symboles du tissu : cela donne deux bleus, deux jaunes et un rouge, à entrer au même endroit que l'autre fois. Vous obtiendrez un autre morceau de tissu à passer au scanner comme l'autre et en tapant dans l'ordre, le mot " FOUND " donne le mot de passe secret.

## Treatment Center

Commencez par vous approcher du coffre-fort posé sur un canapé pour récupérer deux premiers objets puis dans deux coins de la pièce vous trouverez des plantes. Ensuite, touchez la porte pour avoir un mini-jeu dans lequel il faut deviner la combinaison. Malheureusement les nombres changent à chaque fois donc il faudra résoudre le casse-tête par vous-même : pour cela, choisissez à chaque fois 4 chiffres puis faites " Check ". Cela vous indiquera combien de numéros sont bien placés (" hit ") et combien sont bons mais mal placés (" blow "), le but étant bien sûr de retrouver les quatre numéros et les ordonner correctement.

Vous voici à présent dans la salle : ouvrez le sarcophage le plus à droite en premier et notez le 11:1. Ouvrez de même celui du milieu pour trouver une clé et un dessin de pendule désignant 6h20. Sur le troisième sarcophage se trouve directement une autre pendule montrant 7h15 mais à l'intérieur se trouve aussi une clé. Ressortez alors de cette salle et allez vers l'horloge. Ouvrez-la en mettant la clé blanche dans le coin inférieur droit et récupérez la puce à l'intérieur.

Retournez dans la salle des sarcophages et insérez la puce dans l'écran de contrôle le plus à gauche. Placez ensuite la plante en bonne santé (" healthy ") dans le sarcophage puis récupérez la carte mémoire verte. Positionnez après la plante desséchée et vous pourrez prendre la carte mémoire rouge. Repartez à présent vers l'horloge et insérez les deux cartes mémoire : l'heure affichée est 4h05.

Allez maintenant voir l'aquarium et utilisez la clé argentée dans la serrure. Cela débouche à nouveau sur un mini-jeu de puzzle dont la solution est : droite, bas, bas, gauche, gauche, haut, droite, droite, haut. Observez le mollusque ainsi obtenu pour obtenir un nouvel objet qui s'insère juste à côté sur la peinture du lion. Avec ce nouveau laser, la donne a changé, ouvrez de nouveau le sarcophage de droite pour constater que l'heure inscrite est à présent 00:15.

Revenez dans la salle principale et allumez l'écran noir, vous obtenez ainsi les instructions pour un jeu. Examinez maintenant la tablette que vous avez depuis longtemps dans votre inventaire : le mot de passe se trouve justement en réussissant le jeu mentionné par l'écran. Il s'agit en fait de trouver les bonnes lettres à l'aide des heures précédemment trouvées mais plus simplement, entrez le mot " PAST " pour obtenir le mot de passe du coffre-fort et vous pourrez ainsi finir le niveau.

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient presque comme le précédent mais en entrant le mot " POUR ", ce qui correspond aux lettres qu'on trouve quand on ne repart pas avec chaque pièce du départ mais de là où s'est arrêté la précédente.

## Laboratory

Une fois n'est pas coutume, entamons cette nouvelle salle en récoltant tout un tas d'objets utiles pour la suite. Zoomez d'abord sur la première table pour prendre deux capsules, deux dossiers et un pot de graines. Approchez-vous de

microscope pour prendre un autre pot de graines. Regardez également vers le fond pour prendre : un dossier et des graines (à droite des étagères), des pots avec une grenouille, une racine, une solution saline et des graines (dans les étagères) et encore des graines (en bas à gauche des étagères). Enfin, prenez le scalpel en zoomant à droite de la porte de sortie.

Allez maintenant vers la droite pour réaliser le mini-jeu avec les tuyaux. Avec les documents vous devez en théorie comprendre comment chaque bocal doit être alimenté en haut mais la solution est toute simple : mettez tous les leviers en position centrale et faites couler l'eau avec la manette tout à droite.

Zoomez sur les bocal colorés pour un second mini-jeu : il faut, à l'aide des documents, remettre chaque graine dans le bon emplacement. La solution est la suivante :

{| Graine ronde bicolore : rouge

Graine fine rayée : jaune

Graine ronde unie : vert

Graine fine unie : cyan

Graine ronde rayée : bleu

Approchez-vous ensuite de l'évier pour y verser l'éthanol du bocal de la grenouille puis disséquez-la avec le scalpel pour récupérer la capsule bleue. Dé-zoomez afin de récupérer le récipient d'évacuation des eaux (qui contient donc l'éthanol précédemment déversé). Vous allez maintenant suivre les instructions obtenues plus tôt dans les archives afin d'extraire l'ADN de la racine avec une machine située dans une alcôve. Ce n'est pas bien compliqué, il suffit de mettre les éléments dans l'ordre : la racine, la solution saline, le bidon d'éthanol et enfin une capsule vide.

Direction le microscope à présent, placez les trois capsules de couleur en haut et regardez à l'intérieur pour voir un étrange mini-jeu qui vous demande de bien connecter les trois lignes sachant qu'un A doit toucher un T et un C va avec un G. Vous constaterez que certaines lignes bougent en groupe. Pour réussir le puzzle, commencez par la ligne tout en haut et faites en sorte qu'on lise " ACGACT " puis tout en bas il faut afficher " ATGACG ". Plus qu'à bouger la 5ème ligne sur " TACTGC " et la deuxième sur " TGCTGA ". Vous avez le mot de passe et pouvez maintenant sortir de la salle.

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient en procédant à une analyse ADN mais d'une graine cette fois (n'importe laquelle). Le procédé est le même et la capsule jaune obtenue est ensuite à mettre dans le microscope pour obtenir le second mot de passe.

## Rec Room

Zoomez sur les armures et prenez la queue de billard sur la gauche puis échangez les armes que portent les deux chevaliers du milieu. Appuyez ensuite sur le bouton à côté de l'écran afin que les armures s'animent et que le verre brisé vous donne une clé Allen (plus communément appelée " clé Ikea "). Combinez les deux objets que vous avez jusqu'à présent pour créer une nouvelle clé qui sera utile plus tard.

Revenez à présent vers le frigo et prenez les boules de billards sur le dessus, puis à l'intérieur, obtenez le bout de tissu vert et le luminol. Zoomez sur le billard et comblez le trou avec votre morceau de tissu puis appliquez le luminol. Cela n'a aucun effet bien sûr puisqu'il faut une salle sombre : allez éteindre la lumière via l'interrupteur à côté de la sortie, revenez lire le message sur le billard puis rallumez pour y voir quelque chose pour la suite.

Détachez le poster des boules de billards du mur puis allez vers le lapin. Ramassez d'abord la rallonge électrique et avec l'outil précédemment fabriqué, ouvrez le tiroir à pièces et prenez-les. Utilisez justement ces pièces pour mettre en marche le lapin mécanique : K va monter dessus et la photo souvenir sera, en plus d'être mémorable, utile grâce aux inscriptions en son dos. Allez maintenant vers le jukebox, branchez-le avec la rallonge, mettez une pièce puis tapez " Z9 " et " D1 " pour récupérer deux disques, conformément à ce qui était écrit derrière la photo.

Sur le mur juste à côté de la porte, ouvrez les cadres pour y replacer les disques d'or, ce qui vous permettra d'ouvrir celui du milieu et d'y prendre l'étui à fléchettes. Retournez-vous à présent et mettez les boules sur le billard pour commencer un mini-jeu. Grâce aux lettres révélées par le formol et au poster pris précédemment, vous devez trouver sans mal :

Haut, gauche : C13

Haut, droite : A4

Milieu, gauche : F9

Milieu, droite : D2

Bas, gauche : B1

Bas, droite : E6

Combinez l'objet récupéré avec l'étui à fléchettes pour obtenir de véritables fléchettes ! Arrachez maintenant le poster expliquant les règles des fléchettes puis approchez-vous de la cible pour commencer le mini-jeu : la règle est simple, faire 91 pile en touchant des cases des trois couleurs et avec la contrainte supplémentaire que le score vert doit être supérieur au bleu et lui-même supérieur au rouge. La solution est de viser les cases suivantes : 20x2 (case verte), 11x3 (case bleue) et 6x3 (case rouge). Vous obtenez ainsi le mot de passe et pourrez quitter le niveau.

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient également avec le mini-jeu de fléchettes, il faut faire en fait l'inverse d'un point de vue de l'ordre des couleurs soit : 17x2 (case rouge), 11x3 (case bleue) et 8x3 (case verte).

## Pressure Exchange Chamber

Remontez tout de suite à l'étage pour enfiler une combinaison qui se trouve dans les casiers. Zoomez sur la table basse pour remarquer des symboles spécifiques mais également prendre un dossier. Redescendez à l'étage du dessous et touchez l'écran sur la porte pour maintenant avoir accès à un mini-jeu : avec les instructions vous savez quels points connecter et il vous suffit de reproduire les circuits comme sur l'image ci-dessous. Attention, les points sont susceptibles de varier et donc vous pouvez ne pas avoir à résoudre le même casse-tête.

Allez maintenant au panneau de contrôle et prenez la clé en bas à droite puis à l'autre bout, prenez la tablette sur la table basse et notez cette fois qu'il y a des nombres dessinés dessus. Essayez alors d'ouvrir la seconde porte : Clover va s'en aller et le processus de dépressurisation va commencer. Vous devrez alors parler à Clover à travers la vitre et lui demander d'aller jeter un oeil à la base de la machine : elle vous ramènera un document utile pour la suite.

Zoomez ensuite sur l'énorme statue du lapin Zero (deux fois), afin de la faire exploser et de pouvoir récupérer la version miniature cachée à l'intérieur. Ouvrez maintenant les panneaux situés entre les câbles afin de voir à l'intérieur : il va falloir tout rebrancher correctement. Prenez les émetteurs lasers jaunes et violets par terre pour pouvoir résoudre l'énigme. Seul le panneau de gauche compte et vous devez placer les lasers comme ceci : milieu et bas pour les jaunes, bas et haut pour les violets.

Vous pouvez à présent appuyer sur le bouton rouge de la console afin de préparer votre sortie qui s'effectuera avec le même puzzle qu'à l'aller mais avec des connections différentes (celles données par la note trouvée par Clover). De retour dans la salle principale, allez dans l'ascenseur mais ne montez pas tout de suite et zoomez plutôt sur la base : en combinant les infos des deux tables basses, on en déduit que le code est : cylindre, sablier, étoile, étoile, losange. Cela vous donnera une clé qui sert (ainsi que celle que vous avez déjà) à ouvrir les casiers du bas et récupérer les objets dedans.

Remontez à l'étage à présent et associez la mini combinaison avec la poupée de Zero. Posez le mannequin obtenu sur l'espèce de chaise de bar puis branchez la tablette sur le câble qui traîne juste à côté. Cela donnera lieu à une ultime énigme basée sur la note avec les carrés de couleur. Le code à rentrer est ainsi 623 car il faut observer que chaque segment d'un chiffre est associé à une couleur et que les couleurs sont données afin de permettre de reconstituer la forme du chiffre à deviner. Une fois fini, plus qu'à ouvrir le coffre et à sortir d'ici !

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient en utilisant non pas les couleurs données par la note mais celles qui sont sur le décor, juste à côté de la tablette, il faut donc entrer 117.

## Director's Office

Premièrement, récupérez les deux armes que tient l'armure dans ses mains puis prenez le globe posé sur la vitrine et examinez-le pour avoir une carte du monde dans vos documents. Regardez l'armoire forte et zoomez sur l'écran blanc afin d'avoir un mini-jeu dans lequel il faut connecter les couleurs de la même manière que sur la map récupérée juste avant. Cela est aléatoire donc la résolution ne peut être présentée ici mais en général avec plusieurs essais on finit par

y arriver (ne pas hésiter à prendre des chemins tortueux et improbables car la solution directe est rarement réalisable).

Prenez ainsi la tête de cerf ainsi qu'un dossier dans ce coffre puis allez accrocher votre trophée de chasse au mur, juste à côté de la trace rouge. Intéressez-vous maintenant au bureau et utilisez le " short spear " pour ouvrir le tiroir et en extraire une clé. Zoomez à présent sur la machine à gauche du bureau : c'est un dispositif à activer avec la clé que vous venez d'obtenir. Prenez alors le casque posé sur le fauteuil qui vient d'apparaître et remettez-le en place sur l'armure.

Revenez vers le bureau et zoomez sur le dossier pour lancer un mini-jeu de déduction en lien avec les archives, le bon ordre est le suivant :

Bob - Ellen - Sophie

Ann - Chris - John

Tony - Lola - Ian

Carole - Michael - Kate

Prenez ensuite dans la vitrine le Cognac de qualité pour l'échanger avec celui bon marché de la bibliothèque. Prenez également la tablette puis zoomez en dessous pour échanger la place des livres et mettre les quatre du côté droit.

Allez maintenant vous asseoir dans le fauteuil et éclatez le ballon avec le lance-pierre pour noter qu'il y a les lettres " HEL " d'inscrites sur le mur. Tout en restant sur le siège, touchez le levier tout à droite de l'écran pour aller de l'autre côté du mur, notez le " P " et prenez la batterie avant de revenir dans la salle principale. Combinez la tablette avec la batterie et rentrez le mot de passe " HELP " pour obtenir le mot de passe de fin de niveau.

Fichier secret :

Après avoir vu le premier mot de passe, l'écran situé sous la vitrine s'allumera pour un mini-jeu mais avant, placez le cognac de mauvaise qualité dans la vitrine de gauche pour que le reflet indique un parallélogramme. C'est la forme à reconstituer avec les pièces du mini-jeu de droite, suivez la capture ci-dessous pour comprendre comment procéder. Vous obtenez ainsi le mot " IILP " à rentrer dans la tablette pour obtenir le second code.

## Crew Quarters

Cette salle est constituée de plusieurs cabines qui seront désignées ici par le numéro sur les portes. Allez d'abord dans la cabine 4 et prenez un morceau de clé sur le bureau. Ouvrez le lit encastré dans le mur et notez le trou dans le matelas. Sortez de la cabine 4 et allez dans la 2. Zoomez aussi sur le bureau pour récupérer un bout de métal et notez que le lit est également abîmé dans cette cabine. Combinez bien sûr les deux objets trouvés pour former une clé et sortez en direction de la salle 3.

Après avoir utilisé la clé pour entrer, prenez le cutter sur le bureau et ouvrez le casier derrière pour prendre le papier d'aluminium. Combinez également ces deux objets, quatre fois de suite pour obtenir différents résultats et posez le " pattern 3 " sur le bureau pour observer le mot " locker ". Ouvrez maintenant le lit et constatez les dégâts à nouveau. Faites-le une dernière fois dans la salle 1 puis allez dans la 4.

Placez le pattern 2 sur le bureau pour voir le code 3472 apparaître et juste derrière entrez ce code en touchant les boutons correspondant à des additions, 3 4 7 2 donne ainsi logiquement 3+0, 3+1, 6+1 et 2+0. Zoomez sur le portefeuille à l'intérieur du casier puis revenez vers le poster pour jouer à un mini-jeu supplémentaire dans lequel il faut " gratter " les accessoires d'une jeune demoiselle : les indices des lits abîmés vous sont utiles ici. Il faut donc enlever les objets sur les parties suivantes : poignet gauche, genou droit, bras droit, jambe gauche et le résultat est le suivant : un 1 dans un rond, un 9 dans un triangle, un 6 dans une étoile et un 8 dans un losange.

Allez maintenant dans la salle 2 et placez le pattern 1 pour voir le mot de passe 4985 à entrer derrière (sous la forme 1+3, 3+6 2+6 et 2+3). Récupérez la cassette audio puis allez dans la salle 3, placez la cassette dans le téléphone et revenez à la 1. Avec les boutons du haut, appelez Phi et Alice dans les cabines 2 et 4 pour qu'elles vous informent des affichages qu'elles ont (25 et 92), composez donc ensuite le 2592 pour écouter la cassette placée précédemment dans le téléphone 3.

Au-dessus du téléphone, les chiffres 2 6 5 2 s'inscrivent et c'est le prochain numéro à taper pour que l'emplacement cassettes de celui-ci s'ouvre et vous permette de récupérer le petit objet métallique. Placez la dernière feuille

d'aluminium sur le bureau de cette salle pour voir des formes étranges : cela permet de réordonner les chiffres trouvés sur le poster. Zoomez donc sur le casier, déverrouillez le clavier, entrez le code 1986 (1+0, 3+6, 2+6, 3+3). Zoomez sur l'écran à l'intérieur pour avoir le code de sortie, le coffre-fort étant sous le téléphone de cette même pièce.

Fichier secret :

Composez le code du casier dans le téléphone pour obtenir un nouveau code pour ce casier (9861) et entrez donc 6+3, 2+6, 3+3 et 1+0 dans celui-ci pour avoir le second mot de passe.

## B. Garden

Touchez d'abord la flèche bleue pour vous rapprocher de la cascade puis prenez l'objet mécanique sur le banc, la pelle et une clé sous le petit abri. Allez vers la zone suivante et touchez la plante pour la pousser et prendre la clé qui se cachait en dessous. Zone suivante, prenez le détecteur de métaux posé sur une tombe puis le couteau et la clé qui sont sur la balance. Ouvrez également le tiroir pour prendre son contenu. Combinez cette pièce de métal avec la première trouvée pour créer une poignée.

Utilisez la pelle dans les fleurs blanches pour trouver un coffre à combiner avec la clé dorée pour obtenir un premier morceau de papier.

Revenez dans la zone d'à côté et zoomez sur un légume ouvert sur la gauche du potager : prenez la pièce. Utilisez ensuite le détecteur de métaux pour que Luna aille récupérer trois légumes sur les trois rangées du potager. Combinez chacun d'eux avec le couteau pour en extraire une pièce.

Allez maintenant dans le coin de la cascade et utilisez la pelle sur le monticule qui fait face à l'abri pour trouver le coffre de bronze (à ouvrir de la même manière que le précédent). Allez maintenant chercher le troisième coffre qui se cache sous le champignon devant l'arbre de la zone des portes et ouvrez-le avec la clé d'argent. Combinez les trois bouts de papiers pour obtenir une mystérieuse feuille. Insérez également le levier dans la boîte métallique près de la porte et tournez-le pour assombrir la salle.

Grâce à l'obscurité, zoomez sur la cascade pour découvrir qu'il y a quelque chose derrière puis allez remettre la luminosité précédente. Revenez vers les boutons rouges et fiez-vous au papier reconstitué pour connaître la séquence, il faut les toucher dans cet ordre : gauche, droite, droite, gauche, milieu, milieu, droite. Vous pouvez ainsi accéder au panneau de contrôle de la grotte qui s'ouvre en plaçant les pièces dans l'ordre de poids (les tests se font avec la balance), c'est-à-dire : Rouge < Blanc < Jaune < Vert. Cela vous donnera accès à un mini-jeu dans lequel il faut toucher les étoiles dans un certain ordre : violet, bleu, jaune, vert et rouge. Vous obtenez ainsi le mot de passe de fin de niveau.

Fichier secret :

Dans le mini-jeu final des étoiles, faites plutôt : rouge, bleu, jaune, violet et vert pour obtenir le mot de passe secret.

## Archives

Regardez à droite de la porte de sortie, il y a quatre livres sur cette " face " qui ressortent un peu plus que les autres, prenez-les tous. Au dos de chacun il y a un indice sur la bonne place qu'ils sont censés avoir : aidez-vous de l'écran de contrôle pour bien repérer l'organisation des lignes et des colonnes.

{l Rouge : ligne 5, tout à gauche

Bleu : ligne 6, milieu gauche

Vert : ligne 5, milieu droite

Orange : ligne 7, tout à droite

Un escalier se forme sous vos yeux et vous permet de récupérer le lion au sommet des bibliothèques.

Examinez l'animal afin de récupérer une carte mémoire puis approchez-vous du bureau pour prendre les quatre objets qui s'y trouvent. A gauche du bureau, prenez les objets sur la balance et dans le tiroir puis à droite du bureau, ramassez le dé vert sur le coffre verrouillé. Combinez le tournevis avec la boîte à musique, puis le cylindre obtenu avec l'encre et le cahier pour avoir un nouveau document dans vos archives.

Utilisez la balance pour déterminer les poids de chacun des dés : 50g le rouge, 100g le vert et 150g le bleu. Revenez vers la boîte verrouillée et rentrez le code 05150 correspondant au poids des dés tels qu'est présenté le problème (bleu



+ vert x rouge = 150 + 50x100). Prenez le livre et examinez-le pour avoir encore une nouvelle archive. Revenez vers l'écran central et entrez la carte mémoire pour lancer un mini-jeu.

Le but est ici de replacer les dés en accord avec les deux documents trouvés précédemment (sur les couleurs et les chiffres), la solution pour y parvenir est la suivante :

{| Dé rouge " 1 " : gauche, bas, gauche, gauche

Dé bleu " 2 " : haut, haut, haut, gauche

Dé bleu " 3 " : bas, droite, droite, droite, bas, droite, bas, gauche, gauche

Dé vert " 4 " : bas, droite, droite, haut, haut, haut

Dé rouge " 5 " : haut, haut, gauche, gauche

Dé vert " 6 " : bas, droite, bas, droite, bas, droite, droite, haut, haut

Vous obtenez ainsi le mot de passe qui vous permettra de quitter cette salle.

Fichier secret :

Pour obtenir le mot de passe secret, placez les dés dans le mini-jeu final en tentant compte uniquement des couleurs indiquées par le document, les numéros n'ont pas d'importance (tant qu'ils ne sont pas identiques à ceux pour obtenir le mot de passe normal).

## Gaulem Bay

Un premier zoom sur la table d'opération pour prendre la radio puis un second vers la tête du mannequin pour prendre une pièce métallique. De l'autre côté de la pièce, récupérez le poster puis sur l'étagère se trouve un second chevron à combiner avec le précédent. Allez ensuite près des casiers sur la gauche et ouvrez les trois : le premier vous permet de connaître le nom marqué sur l'étiquette, le second vous donnera le troisième chevron et dans celui de droite vous pouvez récupérer une liste.

Combinez le troisième chevron aux autres afin de créer une étoile puis zoomez après sur l'étagère en haut à droite. Prenez la batterie (qui ressemble à une carte bleue) et touchez la boîte à outils pour récupérer la clé. Allez tremper la clé dans l'huile de la table d'opération puis revenez avec et la boîte à outils s'ouvrira. Vous obtenez ainsi trois nouveaux objets. Allez à présent voir l'ordinateur sur la côté du centre de commandes et posez la radio à côté pour commencer un petit jeu de logique.

Vous avez pu noter qu'au dos de la carte d'identification se trouvait le numéro 11010, ce qui correspond selon la liste à la fréquence 400Hz. Pour l'atteindre il faut appuyer : une fois sur le bouton de gauche, deux fois sur celui du milieu et une fois sur le troisième puis sur " check ". Zoomez à présent sur les tiroirs sous l'ordinateur : prenez la tablette dans celui du bas, placez l'étoile dans celui du haut (qui s'ouvre avec la clé argent) ce qui débloquent celui du milieu et vous permettra d'obtenir le volant.

Revenez vers le milieu de la salle et allez poser le volant dans l'emplacement en forme d'étoile près de l'entrée. Cela amènera plein de nouveaux robots : d'un côté il y a un caleçon à récupérer et de l'autre côté il y a une carte rouge. Combinez le caleçon avec le détergent puis utilisez ce chiffon improvisé pour nettoyer la tâche d'huile de la table d'opération : cela fait apparaître un " 120V ". Revenez en arrière et touchez l'écran de contrôle qui est devenu jaune.

Le jeu est de reconstituer le circuit électrique de sorte que le courant qui en sort soit d'exactement 120V. Suivez le schéma ci-dessous pour avoir le parcours passant par 35, 10, 30, 40 et 5. Appuyez sur le bouton rouge de la console derrière-vous puis combinez la tablette successivement avec le tournevis et les deux batteries. Il faut maintenant rentrer un code avec, l'énigme est un poil tordue et tient compte du poster trouvé auparavant ainsi que des yeux allumés ou éteints des robots. Bref, mettez BEACONOFHOPE pour avoir le mot de passe qui débloquent le coffre-fort de la salle.

Fichier secret :

Il faut tout simplement prendre toutes les lettres qui ne correspondent pas aux yeux allumés de l'énigme finale, il reste donc : REMINISCENCE. A entrer dans la tablette bien évidemment.

## Security

Faites un premier tour sur vous-même pour repérer les couleurs des sièges puis allez dans la partie supérieure de la salle et zoomez sur les étagères pour récupérer les deux sabliers (qui ont d'intéressantes différences à observer). Éteignez ensuite la lumière pour constater les nouveaux schémas de couleurs des étagères puis redescendez dans la

partie du bas. Observez alors les différentes lettres et couleurs associées qui sont visibles dans l'escalier.

Zoomez sur la console de gauche et entrez le code associé à la marche verte (même couleur que le fauteuil), soit " ADBG ". Touchez l'icône qui est apparue sur cet écran pour lancer un mini-jeu dans lequel vous devez toucher les hexagones pour reproduire les motifs des étagères : ici, il suffit de toucher une fois chacun des quatre hexagones du milieu. L'idée est exactement la même pour le poste de droite avec le code " TMJYUVGJ " et le mini-jeu demandant cette fois de toucher les 2 hexagones et les deux triangles les plus au centre.

Ouvrez le tableau électrique et passez au vert chaque interrupteur puis revenez vers la console centrale et activez-la en rentrant le code " SGDQNY ". Un mini-jeu différent se présente alors, il s'agit là de comprendre les quantités de sable dans chaque sablier. Rentrez donc au final les chiffres : 0407091115. Regardez les écrans de surveillance si ce n'est pas déjà fait, puis revenez toucher l'icône centrale de l'écran.

Les 9 écrans se sont transformés en un mini-jeu de mots, la première chose à faire étant d'en éteindre certains : celui de droite sur la ligne du milieu et les deux de droite sur la ligne du bas. Déplacez alors les mots de sorte que s'affiche " I WAS YOU " et " WILL BE ME. ". Vous aurez ainsi le mot de passe et la possibilité de finir cette salle.

Fichier secret :

Inversez tous les boutons par rapport au mot de passe " principal " pour ne laisser que les mots qu'il faut pour former sur la ligne du bas la phrase " SHE KNOWS EVERYTHING ".

## Control Room

Zoomez sur l'étagère pour prendre le compas et le rapporteur puis combinez les deux. Allez voir la feuille accrochée au mur, à droite des casiers et utilisez le compas dessus. Regardez après du côté de la console, plus précisément à l'endroit où se trouve l'ordinateur portable et prenez le bloc note ainsi que la clé USB. Observez également que l'écran indique qu'un objet pourrait se cacher derrière les cartons. Allez voir ces cartons justement puis touchez-les pour pouvoir récupérer le bloc note avec les chiffres.

Combinez la feuille des chiffres avec la clé USB puis rebranchez cette dernière sur l'ordinateur pour voir apparaître le code " 7213 ". Vous pouvez ainsi ouvrir le casier de droite avec le code suivant :  $5+2$ ,  $0+2$ ,  $2+2$  et  $2+1$ . L'astuce pour ouvrir le second casier est nettement moins implicite : il faut convertir les nombre mentionnés par les horloges rouge et bleu de la salle en heures et en minutes. Ici cela donne 8h30 et 3h10 ce qui donne :  $2+6$ ,  $17+13$ ,  $2+1$  et  $4+6$ .

Avec ce que vous avez obtenu des casiers, dirigez-vous vers la machine près de la porte d'entrée et placez-y les objets. Allez de l'autre côté du centre de contrôle puis zoomez sur les 6 leviers. La feuille accrochée au mur vous permet de déterminer qu'ils doivent être mis dans les positions suivantes : On, Off, On, Off, Off, Off. Avec le levier récupéré, approchez-vous de la machine à droite de la note accrochée au mur.

Le mini-jeu qui va commencer est le même que dans le laboratoire, à la différence que la plupart des valeurs d'arrivée sont inconnues : la solution est ici d'orienter vers la gauche tous les leviers du bas sauf celui tout à droite qui doit rester au milieu. La machine va s'allumer : touchez l'écran pour un nouveau mini-jeu dont la solution est : 6 dans le jaune, 8 dans le rouge, 9 dans le vert et 10 dans le bleu. Vous obtiendrez ainsi le mot de passe et pourrez quitter cet endroit.

Fichier secret :

Combinez la clé USB avec le bloc note où est marqué " TEST " puis branchez-la sur l'ordinateur pour avoir le mot de passe secret.

## Q

Cette salle est la dernière que vous ferez dans l'aventure mais elle n'est pas la plus difficile pour autant. Zoomez sur la première face du cube que vous voyez (quand la porte de sortie est en arrière-plan) et touchez les carrés pour voir apparaître des chiffres. Cela correspond plus ou moins à un jeu de démineur, les chiffres correspondant aux nombre de " bons " blocs adjacents. Il suffit ensuite de dé-zoomer et de toucher les panneaux du mur qui correspondent, c'est-à-dire pour cet exemple les quatre blocs du bas de la colonne de gauche.

Cela fera ressortir de nouveaux éléments dans la salle et à présent il faut refaire la manipulation pour chacune des



faces du cube. Pour la deuxième (en vous mettant face à la structure qui vient d'apparaître), il y a ainsi d'abord les trois carrés du bas de la colonne de droite (encadrés par des blocs précédemment sortis) et les deux du bas de la colonne de gauche. Pour la troisième, il y a : le dernier carré de la deuxième colonne, les deux derniers de la troisième puis le dernier de la dernière colonne (3ème ligne donc puisqu'il y a déjà une structure de sortie).

Pour le dernier côté, il y a un certain nombre de carrés à toucher :

{| Première colonne : les trois du bas

Deuxième colonne : les trois du bas

Troisième colonne : seul celui de la 4ème ligne

Quatrième, cinquième et sixième colonne : les deux du bas

Quand tous les éléments sont apparus, le cube ne fonctionnera plus si vous le touchez.

Zoomer sur le puzzle des hexagones et triangles rouges et verts déjà rencontré dans la Control room. La solution pour le résoudre ici est d'appuyer sur : les deux hexagones centraux, l'hexagone du milieu de la ligne du haut, les deux triangles de la ligne la plus basse. Vous pourrez ainsi récupérer juste à côté une carte mémoire ainsi qu'un dossier. Prenez les fléchettes, juste derrière et faites le mini-jeu associé. Il faut faire 100 points en respectant l'ordre des couleurs du panneau des scores, ce qui fait : 13 x3 (case verte), 14 x2 (case bleue) et 11 x3 (case rouge). Vous obtenez ainsi la carte mémoire verte.

Allez ensuite regarder les livres de l'étagère pour les instructions du jeu de dés d'à côté, la résolution se fait comme la première fois que vous y avez joué, c'est-à-dire en replaçant les dés correctement :

{| Dé rouge " 6 " : droite, bas, bas, bas, bas

Dé bleu " 6 " : gauche, bas, bas, bas, gauche

Dé vert " 1 " : bas, droite, droite, droite, bas

Dé rouge " 5 " : droite, droite, bas, gauche, gauche

Dé bleu " 2 " : bas, droite, haut, droite, haut, haut, droite

Dé vert " 3 " : bas, droite, haut, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite, bas, droite, haut, gauche, bas

Prenez alors la carte mémoire bleue.

Zoomer sur la machine sous l'étagère et insérez les 3 cartes mémoire. Le mini-jeu est une sorte d'AB Game dont les règles ont été trouvées plus tôt et sont consultables dans l'archive. Le but est que 6 participants atteignent 9 points en sachant que les comportements sont variables mais définis. La solution est la suivante : US contre D, A contre E et B contre C puis voter Ally. Répétez la même chose trois fois pour obtenir le mot de passe de fin de niveau.

Fichier secret :

Cette fois, faites le deuxième objectif du document, à savoir que " US " soit le seul à avoir 9 points à la fin des 3 rounds. Cela se fait en suivant ces trois étapes :

{| Round 1 : US contre D, A contre E et B contre C puis Betray

Round 2 : US contre C, A contre D et B contre E puis Betray

Round 3 : US contre D, A contre E et B contre C puis Betray

L'écran affichera ainsi le mot de passe secret du dernier coffre du jeu.

## Cheminement pour obtenir toutes les fins

### Introduction

Afin de connaître le fin mot de l'histoire, vous aurez compris qu'il faut refaire plusieurs fois l'aventure en effectuant des choix différents afin de voir toutes les fins. Celles-ci sont cependant entremêlées et si vous n'avez pas recueilli les informations nécessaires à un moment donné, un " To be continued " apparaîtra et vous pourrez reprendre ce passage plus tard si vous avez déverrouillé tout ce qu'il faut. L'ordre dans lequel sont présentées les fins dans cette soluce n'est pas anodin puisqu'il constitue un chemin quasiment direct pour ne pas être interrompu en cours de partie.

Cette solution présente donc l'ordre des 9 fins du jeu mais vous noterez que celle de Quark apparaît deux fois dans la mesure où vous devrez avancer suffisamment une première fois pour débloquent d'autres possibilités ailleurs et revenir ensuite quand vous aurez débloquent la fin du chemin de Quark. Il existe également 11 autres fins dites " Game Over ", celles-ci correspondant en gros à tous les autres choix possibles mais qui ne débloquent sur rien. Si vous n'avez pas

suivi l'ordre de la soluce dès le début, les verrous sont indiqués afin que vous sachiez ce qu'il y a à faire pour débloquent la suite d'un chemin.

Note importante : il n'y a aucun spoil important dans cette partie mais si vraiment vous ne voulez savoir après quoi se termine une fin par exemple, ne lisez bien sûr pas ceci et contentez-vous d'explorer librement les possibilités du jeu.

### Fin de Dio

Permet de débloquent le code pour la bombe 0.

{I Porte magenta

Salle d'évasion : Lounge

Round 1 : Betray

Porte rouge

Salle d'évasion : Pantry

Round 2 : Betray

### Fin de Clover

{I Porte jaune

Salle d'évasion : Infirmary

Round 1 : Betray

Porte verte

Salle d'évasion : Treatment center

Round 2 : Ally

### Fin de Quark (1ère partie)

Allez jusqu'au " to be continued " avant de passer à la suite

{I Porte jaune

Salle d'évasion : Lounge

Round 1 : Ally

Porte rouge

Salle d'évasion : Laboratory

To be continued ...

### Fin de K

Permet de débloquent une clé du mystère des lions.

{I Porte magenta

Salle d'évasion : Lounge

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : Rec Room

Round 2 : Betray

Verrou : avoir vu la fin de Clover

### Fin de Tenmyouji

Permet de débloquent le code pour la bombe 1.

{I Porte jaune

Salle d'évasion : Infirmary

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : Pressure Exchange Chamber

Round 2 : Ally

Verrou : avoir fini le laboratoire

Salle d'évasion : Director's Office

Round 3 : Ally

### Fin d'Alice

Permet de débloquent le code pour la bombe 3.

{I Porte cyan

Salle d'évasion : Crew Quarters

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : B. Garden

Verrou : avoir fini le laboratoire

Round 2 : Betray

Verrou : avoir vu la fin de Dio

### Fin de Sigma

Permet de débloquent le code pour la bombe 2 et une clé du mystère des lions.

{I Porte cyan

Salle d'évasion : Crew Quarters

Round 1 : Betray

Porte verte

Salle d'évasion : Archives

Verrou : avoir vu la fin de Tenmyouji

Round 2 : Ally

Verrou : avoir vu la fin d'Alice

### Fin de Quark (2ème partie)

Permet de débloquent l'ID card

{I Round 2 : Ally

Verrou : avoir vu la fin de Sigma

### Fin de Luna

{I Porte magenta

Salle d'évasion : Lounge

Round 1 : Ally

Porte verte

Salle d'évasion : Gaulem bay

Round 2 : Ally

Salle d'évasion : Security

Mystère des deux lions

Round 3 : Ally

### Fin de Phi

C'est la dernière et "vraie" fin du jeu.

{I Porte cyan

Salle d'évasion : Crew Quarters

Round 1 : Betray

Porte rouge

Salle d'évasion : Control Room

Round 2 : Betray

Voir le game over associé

Round 2 : Ally (refaire ce passage en choisissant l'autre côté)

Verrou : avoir vu le game over précédent

Verrou : avoir vu la fin d'Alice

Désactiver la bombe 3

Désactiver la bombe 2

Désactiver la bombe 1

Verrou : avoir vu la fin de Luna

Désactiver la bombe 0

Salle d'évasion : Q

Entrer l'ID et le mot de passe

# Wario Land 3

© Nintendo 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## ⬇️ DEBUG MODE

Au cours du jeu, faites une pause puis appuyez 16 fois sur SELECT. Un curseur apparaît alors dans vos points. Appuyez simultanément sur les boutons A et B et utilisez Gauche et Droite pour faire bouger le curseur sur le temps, le nombre de vies et de pièces. Utilisez alors les touches Haut et Bas pour faire augmenter les valeurs spécifiées. Il est également possible de changer l'apparence de Wario en déplaçant le curseur sur lui, en utilisant A et B puis en appuyant sur START.

## ⬇️ MEILLEURE FIN

Pour avoir la meilleure fin possible, vous devez terminer le jeu avec 99.999 d'argent.

# Wario Land 4

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

## + NIVEAU DE DIFFICULTÉ SUPER HARD

Terminez le jeu en mode de difficulté Hard en trouvant les 16 coffres. Lancez une nouvelle partie, et le mode Super Hard sera désormais accessible.

## + KARAOKÉ WARIO

Une fois que vous aurez trouvé les 10 000 pièces du jeu, vous pourrez accéder au Karaoké Wario qui est en fait un test son.

## + BATTRE AÉRODENT

Sautez sur la tête des ennemis qui tombent pour qu'il se transforme en boule. Ramassez-les et jetez les sur l'ours pour le dégonfler. Lorsque son pied clignotera tackler-le pour le renverser et pour faire sortir une souris de sa tête. Tackler-le maintenant du côté de sa tête et répétez cela jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

## + BATTRE CUCKOO CONDOR

Allez acheter le gros poing à la boutique et utilisez-le sur Cuckoo Condor. Il ne lui restera alors qu'un tout petit peu de vie. Lorsqu'il envoie les ondes de choc ou les scies, sautez par dessus et restez sous les griffes un instant avant de vous écarter. Au moment où le condor tente de vous attraper avec ses griffes, frappez les pattez. Essayez d'attraper les oeufs que l'oiseau vous lance. vous verrez des canards sortir des oeufs, mais ne les touchez pas ! Attendez plutôt que l'oiseau revienne pour lui jeter l'oeuf sur la tête.

## + BATTRE CRACTUS

Achetez le gros poing avant d'aller affronter Cractus. Utilisez le poing sur l'ennemi puis montez à l'échelle. Lorsque Cractus apparaît, assurez-vous qu'il ne bave pas et effectuez plusieurs attaques foudroyantes pour l'achever.

## BATTRE SPOILED ROTTEN

Frappez-le en pleine face jusqu'à ce qu'il s'énerve. Puis passez derrière lui et frappez-le dans le dos. Continuez jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

## BATTRE GOLDEN DIVA

Le Boss final de ce jeu est Golden Diva. Pour le battre, il faut d'abord casser son éventail en écrasant les têtes qui arrivent sur vous et en les lançant dessus. Une fois son éventail cassé, le Boss vous enverra divers objets.

- 1) Plante carnivore verte : évitez-la et sautez dessus pour la mettre en boule. Prenez-la et lancez-la sur la tête du boss.
- 2) Boule Nounours : laissez cette boule tomber et frappez dedans quand le Boss n'est pas loin pour que celle-ci rebondisse et lui arrive dans la tête.
- 3) Oeuf explosif : récoltez cet oeuf avant qu'il ne tombe par terre et jetez-le rapidement dans la tête du Boss.
- 4) Marteau pointu : laissez ce marteau tomber et perdre ses pointes pour le prendre, l'envoyer en l'air pour qu'il retombe sur vous et vous transforme en ressort. Quand vous êtes transformé en ressort, arrangez-vous pour que vous décolliez en rentrant dans la tête du boss.

Une fois son masque cassé, Golden Diva montrera son vrai visage et tentera de vous écraser. Evitez ses attaques et frappez le boss rapidement en sautant sur sa tête. ATTENTION : il détruira le sol en essayant de vous écraser. Une fois que vous l'avez vaincu, portez le coup de grâce sur la bouche qui traîne par terre.

# Wario Land : Super Mario Land 3

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 LES SORTIES SECRÈTES

Les sorties secrètes se situent dans les niveaux indiqués par deux cercles concentriques. Il en existe 5 au total:

-Dans le niveau 3 situé sur la plage (Rice Beach), rendez-vous dans la dernière salle du niveau puis avec la hauteur de l'eau atteindre le chemin situé au-dessus de la porte principale de sortie et continuez pour apercevoir la porte secondaire. Ce raccourci donnera accès au niveau 6 de Rice beach.

Note: il est impératif d'avoir battu le boss du même monde pour y parvenir car sinon l'eau n'est pas encore à un niveau adapté à son accès.

-Dans le niveau 8 (M.Teapot), dans la dernière salle avec la casquette qui vous permet de voler, placez-vous sur la plate-forme la plus haute où se trouve un ennemi. Pour effectuer cette manipulation en toute sécurité, exécutez-le. Ensuite, sautez le plus haut possible puis appuyez sur la commande B pour voler vers la droite. Vous arriverez sur une autre plate-forme cachée et située en hauteur. Puis ensuite, dirigez-vous vers cette sortie secrète qui vous donnera accès à la montagne glacée (Sherbet land).

-Dans le niveau 15 (Sherbet land), rendez-vous dans la dernière salle située au fond, activez l'interrupteur à l'intérieur, puis ensuite sortez de la pièce, dirigez-vous complètement vers la gauche. N'utilisez pas la porte de sortie principale car vous ne trouverez pas le passage secret. Mais plus loin se trouvera un escalier activé par l'interrupteur. Empruntez-le, le niveau ne sera pas encore achevé mais au bout d'un moment, vous observerez une porte verrouillée et située au-dessus des piques. Vous vous demanderez comment l'ouvrir mais continuez tout à droite où vous entrerez dans une autre pièce où il faudra également en activer un autre. Et le tour est joué, vous n'aurez plus qu'à vous rendre tranquillement vers cette porte et il vous suffira de la déverrouiller afin que vous ayez accès au niveau 17 du même monde.

-Dans le niveau 16 (Sherbet land), après avoir passé les tapis roulants vous entrerez désormais dans une salle. Vous trouverez bizarrement une pièce de monnaie isolée sur la droite. En dessous de celle-ci se trouve une croix à peine visible. Frappez-là par en-dessous afin que vous puissiez faire apparaître un bloc qui était invisible. Sauter par-dessus celui-ci puis ensuite dirigez-vous à droite après avoir sauté une nouvelle fois. Vous traverserez du noir jusqu'à ce que vous accéderez à une autre pièce. Ensuite, la sortie secondaire n'est plus très loin et vous donnera accès au niveau 18 du même monde.

-Dans le niveau 23 (Stove canyon) prenez le dernier wagon. Dès que celui-ci tombera dans le vide, n'empruntez pas la première mais la deuxième issue la plus étroite. Pour y parvenir plus facilement, dès que votre wagon en train de tomber est situé au niveau de celle-ci, foncez en appuyant sur B, puis prenez le trampoline soleil qui vous éjectera plus haut puis vous accéderez à cette sortie qui vous mènera au niveau 24 du même monde.



# Wario Land II

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## + MINI-JEU

Si vous terminez le jeu à 100 % en ayant tous les trésors et les parties de la carte, vous pourrez accéder à un mini-jeu.

## + COMBATTRE LES BOSS

Lorsque vous avez fini le jeu à 100 %, vous verrez un crâne avec une flèche sur certains niveaux. Mettez-vous sur l'un d'eux et faites A et Bas en même temps lorsque vous voyez à l'écran le nom du niveau pour pouvoir affronter directement le boss de ce niveau.

## + NIVEAUX SECRETS

### Premier niveau

Une fois que vous aurez terminé le jeu, rendez-vous au niveau où vous affrontez le lapin géant au Basket et projetez un ennemi sur le mur à côté du terrier du lapin de façon à casser le mur. Répétez l'opération une nouvelle fois pour accéder à une porte qui vous mène à un niveau secret.

### Second niveau

Après avoir terminé le jeu, laissez Wario dormir sur le premier niveau. La partie s'arrêtera et vous pourrez accéder à une partie de niveau secrète.

## + SE DÉPLACER SUR LES TAPIS ROULANT

Pour pouvoir avancer normalement sur les tapis roulant, il suffit d'avancer tout en portant un ennemi avec vous.

## BATTRE LE LAPIN GÉANT

Lorsque vous affrontez le lapin géant au basket, sautez-lui dessus pour le transformer en ballon, prenez-le et sautez vers un panier. Maintenez ensuite la touche directionnelle vers le haut en appuyant sur A et vous marquerez facilement.

## DERNIER NIVEAU

Au début, utilisez votre postérieur pour pouvoir passer à travers le sol et atteindre la porte. Ensuite, sautez sur les meubles pour passer tout en évitant les ennemis. Vous devrez faire un super-saut pour passer la série de plates-formes suivantes. Ensuite, ne sautez pas sur la première armoire mais attendez la seconde pour atteindre des petites plates-formes contre le mur. Assomez l'abeille et emportez-la pour la jeter dans le petit tunnel sans la tuer. Attendez qu'elle se réveille pour passer vous-même dans le tunnel et la faire passer de l'autre côté. Projetez-la ensuite sur le groupe d'ennemi qui vous barre l'accès à la porte. Soulevez le garde avec la lance et posez-le sur la petite plate-forme pour pouvoir sauter dessus et atteindre l'autre côté (il faudra faire un super saut). Vous devrez recommencer la même chose après les escaliers en faisant attention au plafond. Passez la porte et sautez sur la série de plate-formes pour arriver de l'autre côté. Plus loin, vous devrez accéder à la plate-forme en sautant sur l'oiseau lorsqu'il est complètement à droite de l'écran. Répétez l'opération jusqu'au bout pour arriver dans la salle des tapis-roulants. Utilisez la charge pour avancer puis faites une glissade lorsque vous êtes au bout pour passer. Un peu plus loin, montez sur le tapis-roulant en utilisant la charge pour avancer, et sautez puis plongez au dernier moment pour éviter le plafond. Répétez l'opération plusieurs fois, jusqu'à ce que vous vous fassiez écraser par un énorme rocher. Utilisez le super-saut pour atteindre les plates-formes de gauche, puis sautez à droite afin de descendre la pente. Ouvrez la porte pour affronter enfin le géant avec sa lance. Sautez-lui dessus avec votre postérieur et les super-sauts 10 fois de suite mais ne le faites surtout pas tomber. Donnez-lui le coup final et vous aurez terminé le jeu.

## SALLES CACHÉES

Il est possible de trouver des salles cachées dans certains niveaux. Ces salles contiennent généralement beaucoup de pièces, mais parfois elles peuvent contenir la salle du mini-jeu bonus. Pour découvrir ces salles cachées, essayez de détruire les plafonds, les murs ou le sol, même si celui-ci semble indestructible. Notez que certaines de ces cloisons se cassent en envoyant un monstre dessus. Parfois, les apparences sont trompeuses et les cloisons se cassent pour dévoiler leur surprises...

# Wario Ware Inc. : Mega Mini-Jeux

© Nintendo / Intelligent Systems

+ D'INFOS

FORUM

## TEST SON

Dans la section pour changer de nom, appuyez sur L pour écouter différentes musiques.

## ACCÉLERER LES TEXTES

Si vous voulez modifier la vitesse de défilement des textes, appuyez sur L ou R.

## LES TROIS PETITS COCHONS

Une fois que vous aurez terminé le jeu, vous aurez accès aux missions des 3 petits cochons. Le cochon bleu vous donne la possibilité de refaire les challenges faciles avec 4 vies, le jaune vous demande d'aller le plus loin possible avec une seule vie, quant au rose, il vous fera rencontrer les boss une seconde fois.

## NOUVEAUX MINI-JEUX

Pyoro  
débloquez tous les minis-jeux (il faut les avoir vus tous au moins une fois).

Pyoro2  
battez le record de chacun des mini-jeux dans le mode "Tableau".

Dr WARIO  
battez Jimmy Bleu avec plus de 25 points.

Fly Swatter  
battez Jimmy Jaune avec plus de 25 points.

Wario's Sheriff  
battez Jimmy Rouge avec plus de 25 points.

# Witch and Hero

© Circle Entertainment 2013

+ D'INFOS

FORUM

## ⬇️ CONTRÔLER LE BOSS DE FIN

Une fois que Médusa a absorbé le sorcier, vous pourrez contrôler son oeil et donc la trajectoire de ses attaques en utilisant les boutons L et R.

## ⬇️ SE RELEVER PLUS VITE

Si votre héros a épuisé toute sa vie, agitez le stick directionnel pour qu'il se relève plus vite.

## ⬇️ MODE DIFFICILE

A l'écran titre, appuyez avec la croix directionnelle sur haut, haut, haut, bas, bas, bas, bas, bas, droite, droite, gauche, X, Y. Si le code est saisi correctement, le sorcier et le héros auront changé de place sur l'écran titre et les couleurs seront inversées. De plus, vous disposerez de trois slots de sauvegarde supplémentaires. Pour revenir au mode normal, refaites le code une nouvelle fois.

# Wrecking Crew

© Nintendo 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## MARCHER DANS LE VIDE

L'astuce fonctionne mieux avec une manette équipée d'un tir automatique. Munissez-vous d'un marteau d'or et frappez continuellement tout en avançant dans le vide.

# WWE All Stars

© THQ 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

## TOUS LES PERSONNAGES

Au menu principal, faites rapidement : Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Droite et Haut. Tous les personnages seront débloqués.

# Xevious

© Nintendo / Namco Bandai 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## VAISSEAU SUPPLÉMENTAIRE

Envoyez une bombe sur le lac qui apparaît avant le premier groupe de murs rotatifs, puis ramassez le power-up 'S' pour obtenir un vaisseau supplémentaire.

## PASSER LA FORTERESSE

Mettez le jeu en pause juste avant d'arriver à la forteresse. Enlevez la pause et vous pourrez voler au-dessus.

# Yoshi's Island : Super Mario Advance 3

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## MINI-JEUX

A l'écran de choix du niveau, maintenez le bouton de sélection enfoncé et faites L, L, B, A, R. pour débloquer 6 mini-jeux.

## GAGNER DES ÉTOILES

Pour gagner une étoile, vous devez réussir à marquer 1000 points dans un monde. Cela implique de terminer complètement tous les niveaux, y compris l'extra et le spécial. Bonne chance !

## NIVEAUX EXTRAS

Pour débloquer les tableaux Extras, il faut réussir à obtenir 800 points dans un monde.

## NIVEAUX SPÉCIAUX

Terminez une fois le jeu pour faire apparaître un tableau spécial dans chaque monde.

## NOUVEL ÉCRAN TITRE

Une fois que vous aurez franchi le 5ème monde, l'île de Yoshi deviendra plus sombre avec des arbres morts.



# Zelda II : The Adventure of Link

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

Votre aventure débute dans le Palais Royal. Une sombre malédiction s'est abattue sur la princesse Zelda, et cette dernière est plongée dans un profond sommeil. Et le monde d'Hyrule plonge peu à peu dans les ténèbres... Vous incarnez Link et avez pour quête de trouver et tuer Ganon, afin de briser la malédiction, pour sauver la princesse Zelda, et le monde.

### Hyrule Ouest

Commencez par sortir du palais puis dirigez-vous à l'est, dans la ville de Rauru (Dans chaque ville, vous aurez la possibilité, en parlant aux villageois, de restaurer votre jauge de vie et de magie. Aussi, discutez bien avec tout le monde). Une villageoise vous conduira vers un mage qui vous apprendra un premier sort : Bouclier. Il s'agit d'un sort primordial qui vous rendra plus résistant. Ressortez ensuite du village et allez au nord. Traversez la caverne obscure dans la montagne pour arriver dans le désert. Au nord du désert se trouve le premier palais (il existe 7 palais, le dernier étant le refuge de Ganon, et vous devez faire les 6 premiers afin de pouvoir accéder au septième), rentrez-y.

Descendez le premier ascenseur, allez à gauche pour récupérer une clé. Faites ensuite demi-tour pour ouvrir la porte à droite. Avancez, n'utilisez pas les ascenseurs et au bout du couloir vous trouverez une fée qui restaurera votre vie. Prenez ensuite l'ascenseur juste à gauche pour monter. Avancez, pour trouver deux clés. Redescendez au niveau où se situait la fée, allez à gauche et descendez grâce à l'ascenseur. Ouvrez la porte au bout du couloir pour récupérer la Bougie. Elle vous servira à traverser les cavernes obscures. Faites demi-tour, remontez et retournez à droite, vers la fée rencontrée. Prenez cette fois-ci l'ascenseur pour descendre, progressez en tuant les chevaliers, ouvrez la dernière porte avec la clé qu'il vous reste et vous arriverez face au premier Boss. Son point vulnérable est sa tête. Frappez-là donc avec acharnement tout en évitant ses coups de gourdin. Une bonne méthode consiste à rester à gauche de la pièce, à attendre qu'il s'approche et à effectuer des sauts sur place tout en le frappant. Après sa mort, récupérez la clé et rentrez dans la pièce à droite pour délivrer le palais.

Retournez maintenant près du palais royal, et allez au nord dans le désert. Il y a une caverne, entrez-y. Vous récupèrerez au fond de celle-ci une statue. Ressortez et allez au village de Ruto situé à l'ouest. Discutez avec tout le monde et une villageoise va vous dire que vous avez trouvé la statue qu'elle cherchait. Rentrez alors dans sa maison pour voir un autre mage qui vous apprendra le sort Saut. Ce sort va vous permettre, comme son nom l'indique, de sauter plus haut. Ressortez de Ruto, retournez vers le palais royal et allez au sud. Il y a une caverne contenant une Réserve de magie. Puis repartez vers le premier palais dans le désert. Arrivé à l'endroit où se situait le palais, allez au sud. Avancez, sautez de plate-forme en plate-forme puis dirigez-vous dans la zone d'herbe au centre de la forêt. Vous y trouverez une Réserve de vie. Maintenant, demi-tour vers la ville de Ruto, et rentrez dans la caverne au sud de la ville. Au bout de cette caverne, utilisez le sort Saut pour sortir. Une fois dehors, allez dans le carré de forêt à l'est pour y trouver une fée. Puis traversez les marécages et allez dans la forêt à l'est. En la fouillant bien, vous arriverez dans une maison isolée. A l'intérieur, Bagu, son propriétaire, vous donnera un laissez-passer. Ressortez de la forêt et dirigez-vous au sud, traversez la rivière, et vous arriverez dans la ville de Saria. Rentrez dans toutes les batisses et fouillez les tables. Vous trouverez sous l'une d'elle un miroir. Or une des villageoises de ce village a perdu le sien. Allez le lui donner et pour vous remercier elle vous conduira à un nouveau mage. Ce dernier vous enseignera le sort Vie, sort permettant de régénérer votre état de santé. Puis arrivé au bout de la ville, là où il n'y a plus de pont pour traverser, rentrez dans la maison, discutez avec le garde et, étant donné que Bagu vous a donné un laissez-passer, il fera apparaître un pont vous permettant ainsi de continuer à avancer. Prenez ce pont et sortez de la ville. Vous allez arriver dans les Montagnes de la mort, région qui porte bien son nom. Il s'agit d'un petit labyrinthe. Toutefois, pour en sortir

rapidement, il suffit de rentrer dans la grotte qui est toujours à l'est. Vous trouverez dans une grotte située vers la fin du labyrinthe le Marteau. Une fois sorti de ce mini labyrinthe, servez-vous du marteau pour casser le rocher et ainsi dévoiler l'entrée d'une grotte renfermant une Réserve de magie. Ensuite, retournez dans les marécages au nord, près de la fée que vous avez trouvée. Cassez le rocher qui bloque l'entrée d'une caverne. Vous trouverez au fond de cette caverne des médicaments. Redescendez ensuite au niveau de la rivière à traverser (pour aller à Saria) et suivez le chemin à l'est jusqu'à la ville de Mido. Discutez avec tout le monde, et une femme utilisera les médicaments que vous avez trouvés pour soigner sa fille. Rentrez dans la maison pour, une fois de plus, rencontrer un mage. Vous apprendrez alors le sort Fée. Grâce à ce sort, vous pourrez vous transformer en une petite fée et ainsi atteindre des endroits inaccessibles autrement. Ressortez de la maison et allez devant l'église. Sautez dessus (après avoir utilisé le sort Saut), et rentrez dedans. A l'intérieur, vous apprendrez à maîtriser un nouveau type d'attaques : celles vers le bas. En effet, en faisant la flèche en bas lors d'un saut, Link touchera les ennemis en dessous de lui. Ressortez maintenant de Mido, allez à l'ouest, puis au nord au croisement. A droite, dans l'herbe, se situe une caverne dont l'entrée est bloquée par un rocher. Dans cette caverne, récupérez une nouvelle Réserve de Vie. Il y a aussi une autre caverne à gauche, contenant un sac de points d'endurance. Traversez ensuite les marécages à l'ouest, et vous trouverez le deuxième palais. Entrez-y.

Prenez l'ascenseur et descendez le plus bas possible. Allez à droite pour trouver une clé. Remontez au niveau supérieur, allez à gauche et vous obtiendrez une autre clé. Puis remontez une nouvelle fois au niveau supérieur, allez à gauche, ouvrez la porte, prenez la nouvelle clé et utilisez l'ascenseur au bout du couloir. Descendez d'un niveau, et parcourez le couloir à gauche, ouvrez les deux portes et vous trouverez les Gants. Ces gants vous permettent de briser certains rochers avec votre épée. Revenez ensuite sur vos pas jusqu'à l'ascenseur, et descendez encore. Avancez, ouvrez la porte et vous arriverez face au Boss de ce palais. Ce Boss est sans doute le plus facile du jeu. Vous devez tout d'abord frapper son casque, jusqu'à ce qu'il s'envole. Puis frappez sa tête avec acharnement tout en évitant les petites boules envoyées par le casque. Une fois mort, récupérez la clé et délivrez le palais.

Maintenant, dirigez-vous dans le cimetière au sud de la ville de Mido. Allez vers le tombeau au centre du cimetière puis descendez en restant sur la même rangée de tombes. Vous tomberez alors dans un tunnel secret. Allez à droite et utilisez le sort fée pour en sortir. Vous vous retrouvez alors sur une île. Rentrez dans le troisième palais.

Descendez avec l'ascenseur, prenez une première clé, avancez (ne tenez pas compte de l'ascenseur) et récupérez une seconde clé. Faites demi-tour, puis prenez l'ascenseur pour descendre. Ouvrez la porte à droite, prenez la nouvelle clé et ouvrez la nouvelle porte pour trouver le Radeau. Grâce à lui, vous pourrez vous rendre dans l'autre partie d'Hyrule. Faites maintenant demi-tour jusqu'à l'ascenseur et empruntez le couloir de gauche. Ouvrez la porte, continuez à avancer sans utiliser l'ascenseur et vous obtiendrez une nouvelle clé. Revenez à l'ascenseur précédent et descendez. Ouvrez la dernière porte et vous allez affronter le Boss de ce palais. Il s'agit d'un chevalier sur sa monture. Effectuez des sauts avec des attaques en bas lorsqu'il passe pour le toucher. Au bout d'un certain nombre de fois, il descendra de son cheval. Il ne consiste maintenant plus qu'en un simple chevalier, certes plus résistant mais facile à tuer. Une fois que vous l'avez tué, récupérez la clé et délivrez le palais.

Quittez désormais l'île en repassant par le tunnel et retournez vers Mido. Allez sur le quai et embarquez avec le radeau vers la partie est d'Hyrule.

## Hyrule Est

Allez à l'est pour trouver la ville de Nabooru. En discutant avec les villageois, vous trouverez une femme qui vous dit être assoiffée. Allez vers la fontaine et prenez de l'eau afin de la lui donner. Pour vous remercier, elle vous conduira à un mage qui vous enseignera le sort Feu. Ce sort vous permettra de lancer des petites boules de feu avec votre épée. Ressortez ensuite du village, allez au nord, traversez la caverne, puis dirigez-vous à l'est vers l'île Mace. Fouillez entièrement le petit labyrinthe et vous trouverez un enfant qui s'est égaré et une Réserve de magie. Ressortez de ce labyrinthe puis allez à l'ouest dans la ville de Darunia. Rendez l'enfant égaré à sa mère et un mage vous enseignera le sort Reflet. Ce sort sera indispensable pour combattre le Boss du quatrième palais. Vous trouverez aussi dans ce village, en passant par les cheminées, un mage vous apprenant à effectuer des attaques vers le haut. Retournez alors sur l'île de Mace puis allez au bout du labyrinthe. Rentrez alors dans le quatrième palais.

Avancez, prenez le premier ascenseur, allez à gauche pour trouver une clé puis empruntez le couloir de droite pour ouvrir la porte. Utilisez le nouvel ascenseur pour descendre d'un niveau. Allez à droite, sautez par dessus le trou et prenez la clé. Revenez ensuite au niveau du trou, laissez vous tomber d'un écran et allez à droite pour retomber sur une

plate-forme. Ouvrez la porte et vous récupérerez les Bottes. Ces bottes vous permettront de marcher sur l'eau. Faites demi-tour et sautez dans le trou. Suivez le couloir à droite pour prendre une clé puis dirigez-vous tout à gauche pour en trouver une autre. Prenez alors l'ascenseur pour remonter en haut du palais, et parcourez le couloir à gauche. Ouvrez la porte, et récupérez la clé au bout du couloir avant de descendre avec le nouvel ascenseur. Une fois descendu, prenez la clé à droite puis ouvrez la porte à gauche. Utilisez ensuite l'ascenseur pour descendre. Ouvrez la porte et vous tomberez face au Boss. Pour en venir à bout, il va falloir utiliser le sort reflet pour renvoyer ses ondes sur lui avec votre bouclier. Anticipez ses apparitions, et bougez rapidement. Délivrez ensuite le palais.

Retournez vers Nabooru et suivez le chemin à l'est. Marchez sur l'eau avec vos bottes, et avant d'arriver au palais, vous pourrez marcher vers le nord afin de trouver une Réserve de vie. Entrez ensuite dans le nouveau palais.

Descendez avec l'ascenseur, récupérez la clé, ouvrez la porte et utilisez le nouvel ascenseur au bout du couloir. Allez à gauche, prenez la clé puis empruntez l'ascenseur pour descendre. Dirigez-vous à gauche, utilisez encore un ascenseur pour descendre d'un niveau, prenez la clé à droite et allez au bout du couloir. Arrivé au mur, sautez contre et vous passerez au travers. De l'autre côté, ouvrez la porte, allez tout au bout du couloir et montez via l'ascenseur. Récupérez une nouvelle clé, redescendez, retournez vers le mur et prenez l'ascenseur descendant qui est sur le chemin. Ouvrez les deux portes et vous trouverez la Flûte. Remontez, retraversez le mur, et retournez à l'ascenseur pour remonter d'un niveau. Prenez le couloir à gauche, descendez grâce à l'ascenseur, récupérez en bas la clé puis remontez de deux niveaux pour affronter le Boss. Pour le tuer, il vaut mieux avoir pas mal d'endurance. En fait, il faut le frapper tout en évitant de se faire toucher par son arme. Délivrez ensuite le palais.

Retournez maintenant vers Nabooru, et dirigez-vous au sud. Utilisez la Flûte pour faire disparaître le monstre et passer. Progressez en direction de la forêt à l'est et traversez la caverne au nord de celle-ci. A votre sortie, allez dans la nouvelle forêt et coupez les arbres pour révéler l'emplacement d'une ville cachée : la nouvelle Kasuto. Vous y trouverez une Réserve de magie et y apprendrez le sort Sort (!) . Utilisez ce dernier au moment où vous êtes bloqué au bout de la ville pour obtenir une Clé magique. Grâce à cette clé, fini les clés à chercher dans les palais ! Faites maintenant demi-tour, et dirigez-vous vers le désert au sud. Longez la place et vous trouverez une Réserve de vie. Placez-vous ensuite entre les 3 rochers au milieu du désert et jouez de la flûte pour faire apparaître le sixième palais.

Ce palais est très court. Descendez de deux niveaux avec l'ascenseur, allez à droite, et sautez par dessus le trou. Puis avancez jusqu'au bout du couloir pour trouver la Croix. Attention, peu avant d'arriver vers la croix, il y a un trou invisible, tombez dedans pour savoir où il se trouve et remontez grâce à l'ascenseur. Une fois la croix en poche, retournez vers le trou, et sautez dedans. Traversez l'écran dessous et à l'écran suivant, dirigez-vous à droite pour retomber sur une plate-forme.

Avancez encore jusqu'à un nouveau trou, sautez dedans, et dirigez-vous à droite dès l'écran suivant. Continuez à avancer et vous arriverez face au Boss. Il s'agit d'un terrible dragon. Pour le battre, restez sur la plate-forme du milieu et mettez-vous d'un côté. Agenouillez-vous et donnez des coups en continu dans le vide au dessus de la lave. Si le dragon sort par le même côté que celui où vous frappez il se fera toucher. S'il sort de l'autre côté, relevez-vous et sautez pour éviter son jet de feu. Répétez l'opération jusqu'à sa mort.

Le palais étant délivré, allez dans la ville nommée la vieille Kasuto située à l'ouest du palais que vous venez de terminer. La croix vous permettra de la traverser tout en étant protégé des ennemis. Montez sur les toits des maisons et rentrez dans une cheminée pour trouver un mage et apprendre le sort Tonnerre. Ce sort consiste en une attaque ravageuse. Maintenant, retournez dans le petit cimetière au nord et prenez la direction sud dans ce dernier pour vous rendre au dernier palais.

Descendez via l'ascenseur, allez à gauche et prenez le nouvel ascenseur. Prenez le couloir à droite et descendez grâce à un troisième ascenseur. Traversez le nouveau couloir et descendez encore. Continuez à avancer à droite en descendant jusqu'à arriver à un ascenseur qui vous fait descendre de plusieurs niveaux. En bas, allez à gauche, tombez dans le trou. Allez à droite, puis sur le pont, cassez les pierres pour tomber dans la petite cheminée. Avancez à droite et vous arriverez face à l'avant-dernier Boss. Il est sans aucun doute le plus difficile à battre. Voici les 4 sorts à faire avant de pouvoir attaquer le combat (faites-les dans cet ordre) : Tonnerre - Sort - Saut - Bouclier. Vous devez maintenant frapper l'oiseau dans son visage tout en évitant ses attaques. Bon courage !

L'oiseau étant mort, avancez jusqu'au dernier Boss. Pour finir en beauté, vous allez affronter Ganon. Ce dernier se transforme en votre double. Anticipez ses mouvements et donnez des coups en haut et en bas en effectuant des roulements aléatoires.

Ganon mort, la princesse se réveille, vous avez accompli votre quête avec succès.

## FACILITER LE TRAJET VERS LE GREAT PALACE

Le chemin qui mène jusqu'au palais final passe par l'enfer d'Hyrule, une zone où certains combats sont obligatoires. Pour traverser cette zone plus facilement, mémorisez l'emplacement des cases qui conduisent à un combat obligatoire et attendez juste à côté en faisant apparaître des ennemis. Si vous réussissez à toucher un ennemi (et donc à déclencher un combat) en avançant vers la case du combat obligatoire, vous n'aurez qu'une simple combat à faire pour traverser cette case. Une fois le palais atteint, vous n'aurez pas à refaire le trajet en cas de game over. Notez que cette astuce fonctionne aussi pour toutes les cases de combat obligatoire sur la carte générale d'Hyrule.

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](mailto: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 JEANNIARD

Alain GIRE

Alban DENNI

Alexandre THIAULT

Alexis SANNEJEAN

Alice CAPELLE

Anthony TANG

Antoine MARQUAILLE

Antoine Materne

Antoine ROUX

Arnaud BATTISTEL

Arnaud DEGROOT

Aurélien LECHENAULT

Aurélien MONTIER

Baptiste QUINQUIS

Benjamin THIRIET

Benoît DARCY

Bernard VINCENT

Cédric CHARLES

Cedric DEFISE

Corentin DEVILLECHAISE

Damien GUILLOD

Daniel GAUMOND

David GHIASSI

David MELON

David WALLIMANN

David ZAR

Denis MARTINS

Fabien FOREST

Fabien ROUVRAIS

Fabrice LANTHIER

Félix LAVASTE

Florent CARRE

Florian POULIZAC

François GAZAIX

François WAXIN

Frédéric FAU

Gaël ALONSO

Gauthier PUERTAS

Gautier OMONT

GAUVAIN Aymerik

Geoffrey LEGER  
Geoffroy MANAUD  
George BURTON  
Germain ELOKAN  
Gildas MADELENAT  
Giwa RAMANE  
Grégoire GUIGNIER  
Guillaume ARTHUR  
Guillaume JAWORSKI  
Guillaume LACASA  
Guillaume LEGRIS  
Hervé CUVEILLIER  
Hervé VALPINY  
Jean-Baptiste GAILLOT  
Jean-Baptiste OGER  
Jean-Christophe ERASTE  
Jean-Marc WALLIMANN  
Jean-Michel HURTEAU  
Jean-Yves OLIVO  
Jérémie PAGNOUX  
Jessica GOSSELIN  
Jill-Jënn VIE  
Joachim MOSSER  
Jocelyn KELLER  
John DOE  
John MILLE  
Jonathan MAURO  
Jordan CARON  
Jordan MASINI  
Jordan NAPTU  
Julien BARTHET  
Julien FONTANIER  
Julien PARIS  
Julien RABIER  
Julien SAGY  
Kévin COUSIN  
Kevin GALINDO  
Kévin LOLIBO  
Kévin ROY  
Iohan RATTO  
Loïc POMIER  
Loïc PONCHAUX  
Loris PIRROTTA  
Lucas SCHREPFER  
Marc-André GARNEAU  
Markus LINDSTROM  
Martin BONTE  
Martin TANGUY  
Mathias LE CROM  
Max LUDO  
Mélissa BAC  
Michael BEN  
Michaël GUERETTE  
Mikaël JONCOUR  
Mohamed ZIANE  
Nicolas BOISSY  
Nicolas CHARCIAREK

Nicolas GLINCHE  
Nicolas GOBERVILLE  
Olivier CHARETTE-GIASSON  
Olivier TARASCONI  
Pascale DUFOUR  
Philippe LUYPAVERT  
Pierre PITEL  
Pierre-Yves MATHIEU  
Quentin DELVALLET  
Quentin ESPINET  
Quentin PERIOUX  
Raphael ARZOUMANIAN  
Rodolphe RICHARD  
Romain CASTILLOS  
Romain JAMOT  
Sarah WILL  
Sébastien PAQUIN  
Sébastien PISSAVY  
Sonny KNEVELER  
Thibault KEROUEDAN  
Thomas PRONO  
Tommy LOSIER  
Ulysse MOLIMARD  
Valérie PRECIGOUT  
Vincent BERTHOUX  
Vincent DELETANG  
Vivien FORSANS  
Xavier FUCHS  
Xavier LEPAGE  
Yan PAROVEL  
Yanis BOUKTIT  
Yannick DAFFAUD  
Yves CANE

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'ODYSEE 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.